



INHOUD VAN HET SPEL

- 1 speelbord
- 1 presentator-pion
- 1 standaard zeszijdige dobbelsteen
- 3 sets à 56 Hintskaarten
- 1 zandloper (1 minuut)

SPEL 1

Spel 1 is geschikt voor 3-6 spelers, waarbij alle spelers voor zichzelf spelen.

SPEL 2

Spel 2 is geschikt voor 4 of meer spelers, waarbij in twee of meer teams wordt gespeeld.

DOEL VAN HET SPEL

Doel is om als eerste een van te voren aantal afgesproken punten te behalen.

SPELVOORBEREIDING

Leg het speelbord op een vlakke ondergrond. Plaats de presentator-pion op het startvak op het speelbord. Leg de speelkaarten gesloten per categorie op een stapel. Spreek af welke gebaren gebruikt moeten worden zodat een woord of zin uitgebeeld kan worden zonder daarbij geluid te maken. Bijvoorbeeld:

- "klinkt als": trek een paar keer aan je oorlel en
- "het aantal lettergrepen" kan worden weergegeven door bijvoorbeeld een aantal vingers op je arm te leggen.

BEGIN VAN HET SPEL

Spel 1. Alle spelers gooien de dobbelsteen. De speler met de hoogste worp mag het spel als uitbeelder beginnen. De speler links naast de uitbeelder neemt de zandloper.

Spel 2. Een willekeurige speler van elk team gooit de dobbelsteen. Het team met de hoogste worp mag het spel beginnen. Het beginnende team wijst één van zijn spelers aan als uitbeelder.

AAN DE BEURT

De uitbeelder gooit de dobbelsteen en verplaatst de presentator-pion in een willekeurige richting over het speelbord. Het vakje waarop de pion terecht komt geeft aan van welke stapel een kaart gepakt moet worden. De vakjes zijn verdeeld in 3 kleuren die corresponderen met de kleur van de categoriekaarten. Komt de pion bijvoorbeeld op een geel vakje, dan moet een kaart van de stapel 'Radio & Televisie' gepakt worden.

Hierna wordt door de uitbeelder hardop de betreffende categorie van de kaart voorgelezen. De tijd (1, 2 of 3 opgestoken vingers) die bij het betreffende categorievakje staat,

geeft het aantal minuten aan dat uitgebeeld en geraden mag worden.

Vervolgens draait de medespeler de zandloper om en de uitbeelder begint uit te beelden wat er op de kaart staat (zie Raden).

Mag er meer dan één minuut worden uitgebeeld, dan moet de zandloper nogmaals worden omgedraaid zodra hij leeg is.

UITBEELDEN

Bij het uitbeelden mogen uiteraard geen geluiden worden gemaakt. Behalve de vooraf afgesproken gebaren staan op de speelkaart bij het woord of de zin een aantal tips/hints die gebruikt kunnen worden bij het uitbeelden.

RADEN

Spel 1. Bij spel 1 mogen alle andere spelers meeraden, met uitzondering van de speler met de zandloper. Zowel de uitbeelder als de speler die het woord of de zin goed raadt krijgen daarvoor punten (zie Score). Wanneer na het verstrijken van de tijd niemand het woord of de zin heeft geraden, mag de speler met de zandloper één keer raden. Raadt deze het goed dan krijgt alleen hij de punten die toegekend zijn aan deze vraag. Vervolgens worden de spelers die links van de uitbeelder en van de speler met de zandloper zitten de nieuwe uitbeelder en zandloperbeheerder.

Spel 2. Bij spel 2 mogen alleen de andere leden van het eigen team raden. Als binnen de tijd van de zandloper het goede antwoord wordt geraden krijgt het team daarvoor punten (zie Score) en gaat de beurt over naar het andere team. Als er geen goed antwoord is gegeven mag het andere team, alvorens de beurt te krijgen, eerst nog één poging doen het goede antwoord te geven en daarmee te scoren. Bij een nieuwe opdracht gaat de rol van uitbeelder over aan de persoon die links van de vorige uitbeelder zit.

SCORE

Wanneer een goed antwoord is gegeven op een te raden woord of zin, ontvangen, in geval van spel 1, de uitbeelder en de rader óf alleen de zandloperbeheerder het op het kaartje aangegeven aantal punten. In geval van spel 2 ontvangt het team de punten. Er zijn scores van 10, 20 of 30 punten per opgave. De score wordt met pen en papier bijgehouden.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra een speler of een team een van te voren bepaald aantal punten behaalt.