

PICTIONARY®

PARTY-EDITIE

SPELREGELS

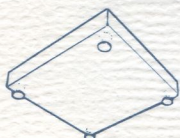
INHOUD

Tweezijdig tekenbord, plastic scharnieren, 2 uitwisbare stiften, draaibare zandloper met arm, 200 woordkaarten, 1 gekleurde dobbelsteen, 4 zelfklevende rubber voetjes.

DOEL VAN HET SPEL

Met behulp van getekende aanwijzingen zoveel mogelijk woorden of zinnen proberen te raden, totdat je 12 punten hebt. Er mogen geen letters of cijfers in de tekeningen voorkomen.

VOORBEREIDING



Verdeel de spelers in twee teams, team A en team B. Het geeft niets wanneer één team een speler meer heeft. Haal alle onderdelen uit de plastic 'bak' en haal de 'bak' uit de doos. Draai de doos ondersteboven. Maak de rubber voetjes voorzichtig los en plak ze aan de onderkant van de doos.



Draai de doos weer om en leg de 'bak' er weer in. Open het tekenbord en klik de twee plastic scharnieren erop. Dankzij de scharnieren kan het tekenbord opgeklapt staan om te tekenen en dichtgeklapt past het in de doos.



Bevestig de zandloper in de arm en steek die in het gaatje in een van de scharnieren. De zandloper moet gemakkelijk kunnen draaien. Zet tot slot de onderkanten van het tekenbord stevig in de uitsparingen van de 'bak'. Kies voor elk team een tekenaar. Deze moet straks als eerste de aanwijzingen tekenen voor de woorden of zinnen die zijn team moet raden. De functie van tekenaar rouleert, voor elke ronde een andere tekenaar. De teamleden komen dus één voor één aan de beurt.

DE KAARTEN

Op elke kaart staan vijf woorden of zinnen met een kleurcode (geel, blauw, bruin, groen en rood) die je terugvindt in de kleuren van de dobbelsteen. In deze party-editie van Pictionary vertegenwoordigen de kleuren de volgende categorieën:

Geel	Film/Televisie en Liedjes
Blauw	Eten en Drinken
Bruin	Uitdrukking/gezegde
Groen	Iets of ergens op de Wereld
Rood	Personen

Als je zwart gooit met de dobbelsteen, mag je zelf de categorie kiezen.

Als je met kaarten van de standaard versie van Pictionary speelt, geldt dat elk woord gespeeld wordt als een IEDEREEN SPEELT-woord (zie standaardspelregels van Pictionary).

HET SPEL

De eerste tekenaar van team A pakt de bovenste kaart van de stapel en gooit de dobbelsteen - *voordat* hij of zij de kaart bekijkt - om te bepalen welke categorie getekend moet worden. Dan wordt de kaart aan de tekenaar van team B doorgegeven die dezelfde categorie moet tekenen.

Draai de zandloper om. Nu beginnen beide tekenaars aanwijzingen voor hun eigen team te tekenen op hun kant van het tekenbord.

De tekenaars mogen tijdens hun werk niet praten en *geen* gebarentaal gebruiken, cijfers en letters zijn eveneens verboden. Het eerste team dat het woord of de zin binnen de tijd raadt, is winnaar van deze ronde en noteert 1 punt zoals hieronder is aangegeven bij PUNTENTELLING.

Als de tijd om is, gaat het spel verder met twee nieuwe tekenaars. Dit keer mag de tekenaar van team B een kaart pakken en de dobbelsteen gooien. Team A en B gooien de dobbelsteen dus om de beurt.

Als de tijd voorbij is, *moet* de dobbelsteen gegooid en een nieuwe kaart gepakt worden, ongeacht of het woord of de zin geraden is of niet. Als niemand het woord heeft geraden, krijgen de teams geen punten. De gebruikte kaart wordt onderop de stapel neergelegd en het spel gaat verder met een nieuwe kaart en nieuwe tekenaars.

PUNTENTELLING

Schrijf de punten van de teams op het scorepaneel onderaan het tekenbord. Noteer de scores van beide teams aan beide kanten, zodat iedereen steeds kan zien hoe de stand is.

Pas op dat je de score niet per ongeluk uitveegt wanneer je het tekenbord schoonmaakt.

DE WINNAAR

Het eerste team dat 12 punten heeft, wint het spel.

HOE NAUWKEURIG MOETEN DE TEAMS RADEN?

De teams spreken van tevoren af hoe nauwkeurig een woord geraden moet worden. Bijvoorbeeld mag "De Klokkenluider" i.p.v. "Klokkenluider van de Notre Dame" en een Engelse filmtitel i.p.v. de Nederlandse of omgekeerd (The Pink Panther / De Roze Panter).

In de uitdrukkingen komen veel voornaamwoorden voor, zoals bijvoorbeeld "Op *je* strepen staan". Het woordje "z'n" is in dat geval natuurlijk ook goed, dus "Op *z'n* strepen staan".

HET SPEL OPBERGEN

Maak de zandloper los van het scharnier, maar laat het scharnier zitten. Leg zandloper, stiften en kaarten in de uitsparingen van de 'bak'. Leg het dichtgevouwen tekenbord er zodanig bovenop dat de scharnieren in de uitsparingen vallen.

HET TEKENBORD

Het tekenbord heeft een speciale coating om het gemakkelijk schoon te kunnen maken. Gebruik voor het uitwissen alleen tissues of een zachte doek, zodat de coating onbeschadigd blijft.

Teken alleen met de meegeleverde stiften of met speciale uitwisbare stiften. **LET OP: andere stiften, potloden of krijtjes brengen blijvend schade toe aan het tekenoppervlak!**