

Pictureeka!

2^e editie



LEEFTIJD
6+

2+
SPELERS



Doel van het spel

Zoek voorwerpen op de speltegels om kaarten te winnen.

Win de meeste kaarten of verzamel als eerste zes kaarten om het spel te winnen!

Inhoud

9 speltegels, 1 dobbelsteen,
55 opdrachtkaarten en een zandloper.

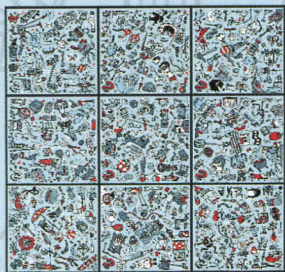
Je kunt op twee manieren spelen:

Kleurrondes. Speel een paar rondes van één opdracht kleur tegelijk.

Dobbelkleur. Gooi de dobbelsteen om te beslissen welke opdracht kleur je speelt. Kleurrondes is een perfecte manier om het spel te leren kennen voordat je het écht waanzinnig spannend maakt met Dobbelkleur.

Vorbereiding

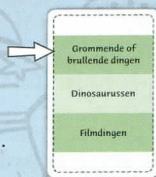
1. Leg de tegels in een vierkant van 3 x 3.



2. Sorteert de kaarten in stapeltjes van dezelfde kleur en leg ze goede kant omlaag. Zorg dat elk stapeltje goed geschud is..

3. Voor de groene en rode kaarten spreek je af welke opdrachten van de kaart je speelt: de bovenste, middelste of onderste.

4. Spreek af wie mag beginnen. Het spel gaat met de klok mee verder.



Verwisselen of omkeren

Als een van deze pijlen op de achterkant van een kaart staat, doe je wat de pijl je vertelt vóórdat je speelt.



Verwissel twee tegels naar keuze.

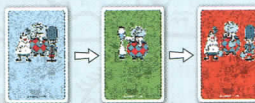
Keer een tegel naar keuze om.

Kleurrondes spelen

1. Spreek af hoeveel rondes je gaat spelen:

Spelers	Aantal rondes per kleur
2 - 3	3 rondes
4 - 5	2 rondes
6+	1 ronde

2. Speel eerst alle blauwe kaartrondes, dan de groene en dan de rode.



3. Pak de bovenste kaart van de kleur die je speelt en speel die kaart.

Voor elke opdracht kleur gelden andere regels. Lees de regels als je voor het eerst speelt. Als je weet hoe het werkt, duik je er gewoon meteen in.



4. De speler die de opdracht wint, krijgt de kaart en je beurt is voorbij. De speler links van je is aan de beurt.

5. Als je alle drie de kleuren hebt gespeeld, tel je hoeveel kaarten je hebt.

De speler met de meeste kaarten is de winnaar.

Dobbelkleur Spelen

1. Als je aan de beurt bent, gooi je de dobbelsteen. Welke kleur gooi je?



2. Speel een kaart van de gegooide kleur (vergeet niet vóór je speelt te verwisselen of om te keren als je een pijl ziet).
3. De speler die de opdracht wint, krijgt de kaart en je beurt is voorbij. De speler links van je is aan de beurt.
4. De speler links van je begint z'n beurt weer door de dobbelsteen te gooien.

De eerste speler die zes kaarten heeft, wint het spel.

Pas maar op, gemene valsspellers!

Als je Pictureeka! roept voordat je een plaatje aanwijst, of als je iets aanwijst wat absoluut niet past bij de opdracht ben je een gemene valsspeler!

De andere spelers kiezen een straf voor je - misschien moet je een kaart inleveren,

of eh... je moet janken als een hond... of bijvoorbeeld een 'Sorry, sorry, sorry!' dansje opvoeren.



Opdrachten

Er zijn 3 kaartkleuren, elk met een ander soort opdrachten.



Blauw: vind het als eerste

Vind 't vóór alle anderen. Iedereen speelt tegelijk.

1. Draai de kaart met de goede kant omhoog zodat iedereen hem kan zien. Er staat een plaatje op dat maar één keer op de tegels voorkomt.
2. Zoek **allemaal tegelijk** zo snel als je kunt het plaatje. Zodra je het plaatje ziet, roep je "Pictureka!" en je wijst het aan. De eerste die het vindt, krijgt de kaart.



Groen: persoonlijk

Gooi en vind in een race tegen de klok. Je staat er alleen voor!

1. Pak een groene kaart. Lees de afgesproken opdracht voor (de bovenste, middelste of onderste) en gooi de dobbelsteen. Zóveel van deze dingen moet je vinden.
2. Leg de kaart met de goede kant omhoog voor je op tafel en vraag een andere speler de zandloper om te draaien en de tijd in de gaten te houden.
3. **Kaar... AF! Begin te zoeken!**

Hebbes! Als je binnen de tijd genoeg van de gezochte dingen vindt, krijg je de kaart.

Sorry! Als de tijd om is voordat je genoeg dingen hebt gevonden, heb je pech! Leg de kaart onderaan de stapel.



Rood: mijn speltegel

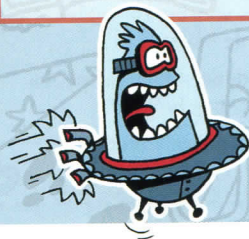
Vind plaatjes op je eigen speltegel. Iedereen speelt.



Perfect voor jongere spelers!

1. Kies elk één speltegel en leg hem voor je op tafel. Als er 4 spelers zijn of minder, pak je elk 2 tegels.
2. Draai de bovenste rode kaart om, lees hem hardop voor en leg hem in het midden zodat iedereen hem kan zien.
3. **Tel af: 3, 2, 1... GO! Draai je tegel(s) om en begin te zoeken.**
4. Als jij als eerste het plaatje dat bij de opdracht hoort vindt, roep je **Pictureka!** en je wijst het aan. Jij krijgt de kaart.
5. Als je klaar bent, leg je je tegel(s) waar je wilt terug in het 3 x 3 vierkant.

Als je geen passend plaatje kunt vinden, mag je je tegel(s) één keer per opdrachtkaart omdraaien



Andere manieren om te Spelen

Een langer of korter spel

Dobbelkleur: verhoog of verlaag het aantal kaarten dat je moet hebben om het spel langer of korter te maken.

Kleur rondes: speel minder rondes voor een sneller spel.

Teamspel

Verdeel de spelers in teams en werk samen. Een leuke manier om kleintjes te laten delen in de speelpret.

Door elkaar

Als je het originele Pictureka! spel hebt, kun je alle tegels door elkaar mengen!

- Meng alle 18 speltegels door elkaar en kies er willekeurig 9 uit.
- Leg de blauwe kaarten uit het spel.
- Meng de rode en groene kaarten van de beide spellen en schud één rode stapel en één groene. Leg ze (goede kant omhoog) op tafel.
- Speel net als anders **Kleur rondes** of **Dobbelkleur** met de rode en groene kaarten. Gooi opnieuw als je blauw gooit.
- Als je uitgespeeld bent, sorteer je de kaarten en speltegels weer en je doet ze terug in hun eigen doos (let op de 2 in het hoekje van de speltegels).

Onder licentie van Arne Lauwers.
Getekend door Eugene en Louise.
© 2009 Hasbro. Alle rechten voorbehouden.
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V., Postbus 3010, 3502 GA Utrecht. Hasbro Consumentenservice: Antwoordnummer 315, 7800 WB Emmen.
E-mail: consumentenservice@hasbro.nl
Gedistribueerd in België door Hasbro België NV/SA, Industrialaan 1 bus 1, 1702 Groot-Bijgaarden, België.

www.hasbro.nl
www.hasbro.be



041017148104 00