

WHAT'S MISSING?

WAT ONTBREEKT ER AAN MIJN TEKENING?

DOEL VAN HET SPEL

What's missing? Is een verbeeldingsspel waarin je moet tekenen om een afbeelding te laten raden. Maar in plaats van de daadwerkelijke afbeelding te tekenen, moet je juist alles eromheen tekenen. Om te winnen, is slim zijn belangrijker dan een goede artiest zijn.



X240

INHOUD

- 6 schetsboeken
- 6 uitwisbare stiften
- 240 geïllustreerde kaarten
- spelregels



X6



X6

VOORBEREIDING

De kaarten hebben 4 verschillende niveaus: gemakkelijk, normaal, moeilijk en zeer moeilijk (afhankelijk van het aantal "?" symbolen op de achterzijde van de kaart).



Selecteer één of meer niveaus, afhankelijk van de spelers (kinderen / volwassenen).

Schud de kaarten en leg ze op een trekstapel met de beeldzijde naar beneden in het midden van de tafel.



Elke speler neemt een schetsboek en een uitwisbare stift.

SPELVERLOOP

Het spel wordt gespeeld in **7 rondes**. Elke ronde wordt als volgt gespeeld:

TREKKEN

Elke artiest trekt een kaart en houdt die geheim. De kaart wordt met de beeldzijde naar boven onder de transparante bladzijde van het schetsboek gelegd, in een richting en op een plaats naar keuze, zodat er omheen getekend kan worden.



Belangrijk: *Je tegenstanders mogen jouw kaart niet zien!*

TEKENEN

Alle spelers tekenen gelijktijdig met de stift op de transparante pagina van hun schetsboek.

Het doel is om alles wat zich rond de afbeelding op de kaart kan bevinden op het schetsboek te tekenen, zodat de tegenstanders kunnen raden wat het is.

Gebruik de omslag van het schetsboek om je tekening te verbergen.

Als slechts één persoon zijn tekening nog niet af heeft, mogen alle andere kunstenaars hardop 10 seconden aftellen en zo eindigt de tekenfase.

Daarna neemt elke artiest, in het geheim, de kaart uit zijn schetsboek en legt deze **gedekt** naast zich neer.



Belangrijk: *Het is verboden om de originele afbeelding van de kaart te kopiëren. Schrijven is niet toegestaan, je mag alleen tekenen (geen letters of cijfers).*

RADEN

Om de beurt toont elke artiest zijn tekening aan alle spelers, die proberen te raden wat er ontbreekt...

De spelers mogen hun antwoorden hardop uitspreken, wanneer en hoe vaak ze het willen.



Een eiland? Een fontein? EEN WALVIS!!!

Belangrijk: *De artiest die zijn tekening laat zien, kan alleen antwoorden met deze drie woorden: "Ja", "Nee" of "Bijna".*

WINNEN

De eerste speler die het juiste antwoord geeft, wint de geraden kaart en legt deze open voor zich neer.



Belangrijk: Als niemand het juiste antwoord raadt, wordt de kaart afgelegd EN verliest de speler ook één van zijn eerder gewonnen kaarten.

WISSEN

Alle tekeningen worden gewist, bereid je voor op de volgende ronde.



EINDE VAN HET SPEL

Wanneer het spel eindigt, na zeven ronden, wint de speler die de meeste open kaarten voor zich heeft liggen.



CREDITS

Auteur
Florian SIRIEIX

Artiest
Shanshan ZHU

De ontwerper verontschuldigt zich bij Emilie voor het werken aan het spel tijdens de nacht voor hun verhuizing naar een nieuw huis.

De ontwerper bedankt Benoit voor zijn steun en Pepette voor het proeflezen. En vice versa.

De uitgever bedankt Ian omdat hij Ian altijd bedankt.

Tip: Gebruik een glasreiniger om de transparante pagina's te reinigen.



Ludonaute

www.ludonaute.fr

contact@ludonaute.fr

Copyright 2021 Ludonaute -
Alle rechten voorbehouden