

TADAAAAM!

Friedemann Friese, Marcel-André Casasola Merkle
en Andrea Meyer

SPELDOEL

Tadaaam! is een familiespel waarbij je in groep een woord moet tekenen zonder dat je weet hoe je partner het getekend heeft!

Het doel is andere spelers te laten raden wat jullie gemeenschappelijk werk voorstelt om zo punten te winnen!

De speler die de meeste punten heeft na 5 spelbeurten, wint het spel.

MATERIAAL

- 9 tekenplaten met een linker- en rechterluik
- 9 stiften voor een witte ondergrond
- 110 voorstelkaarten
- 9 tekenplaatjes om je eigen woorden op te schrijven
- 9 tekenplaatjes om de punten op te noteren
- 1 wiel met beperkingen (met een draaiende pijl)
- deze spelregels

SPEL MONTEREN

Voor je de eerste keer begint te spelen, maak je voorzichtig de plastic pijl en zijn as los en maak je deze vast op het geperforeerde karton, met de pijl wijzend naar het wiel, de as eronder. Een klik geeft aan dat de pijl goed werd vastgemaakt. Het is niet nodig de pijl hierna nog los te maken.

SPEL OPSTELLEN

Elke speler neemt een tekenplaat en een stift. De spelers beslissen over de moeilijkheidsgraad van het spel: de groene woorden voor een gemakkelijk spel, de oranje woorden voor een normaal spel, de blauwe woorden voor een moeilijk spel.

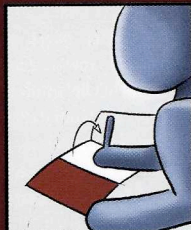
SPELVERLOOP

Elke spelbeurt is opgedeeld in 2 spel fases (eerst het rechterluik en dan het linkerluik) en 1 Tadaaam!-fase.

FASE VAN HET RECHTERLUIK

Elke speler neemt een voorstelkaart, kiest een woord dat overeenkomt met de gekozen moeilijkheidsgraad en schrijft het nummer, dat overeenkomt met het woord dat hij wenst te tekenen, neer op de linkerbenedenhoek van zijn tekenplaat.

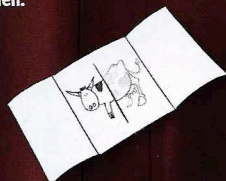
Als alle spelers klaar zijn, sluiten ze de linkerkant van hun tekenplaat en tekenen ze **DE HELFT** van het gekozen woord op het rechterdeel van de tekenplaat. Zodra een speler zijn tekening af heeft, sluit hij het rechterluik (hij verbergt zijn tekening) en opent het linkerluik.



- Als je met kinderen speelt is het aangeraden hen voldoende tijd te geven om hun tekeningen af te maken.
- Anders moeten alle spelers stoppen met tekenen als er nog maar 2 tekens bezig zijn. De andere roepen "STOP" en zorgen ervoor dat ook de laatste 2 spelers stoppen met tekenen.

TEKENREGELS

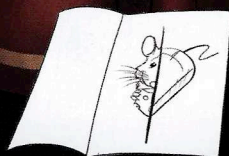
De helft: Je mag slechts de helft van het woord tekenen! Als je bijvoorbeeld een koe hebt gekozen, mag je enkel de kop en de voorpoten tekenen ofwel de achterpoten en de staart, of nog eenvoudiger: de helft van de kop van een koe van voren gezien.



Als je bijvoorbeeld een oorbel moet tekenen, mag je geen half hoofd tekenen met de volledige oorbel! De oorbel mag slechts voor de helft getekend worden.

Personages moeten in de hoogte in 2 gesplitst worden, je tekent slechts één oog, één arm, één been en de helft van de mond.

Externe elementen zijn toegelaten. Je mag een hele fles melk tekenen naast je halve koe. Je mag bij je personage een gitaar, een sigaar, enz.... tekenen.



Pijlen zijn toegelaten. Je mag de nadruk leggen op een deel van je tekening met behulp van pijltjes. Let wel op, het woord mag nooit helemaal getekend worden. Letters en cijfers zijn verboden. Het is verboden om te schrijven.

FASE VAN HET LINKERLUIK

Iedere speler geeft aan zijn linkerbuur zowel zijn tekenplaat met het linkerluik (blanco) open als zijn voorstelkaart. De spelers identificeren aan de hand van het genoteerde nummer en de voorstelkaart wat ze nu moeten tekenen.



Zodra alle spelers klaar zijn, mogen ze in het linkerluik de **HELFT** van het gekozen woord van hun buur beginnen tekenen.

Zodra alle spelers behalve 2 hun tekeningen af hebben of zodra alle spelers klaar zijn (volgens de gebruikte regel), ga je verder met de Tadaaam!-fase.

TADAAAM!-FASE

Iedere speler onthult één per één aan de andere spelers het gemeenschappelijke werk dat hij realiseerde met zijn buur. Hierbij draait hij de tekenplaat naar de andere spelers, opent hij de twee luiken en roept tegelijkertijd "TADAAAM!".



De spelers die niet hebben meegewerkt aan deze tekening kunnen bij deze uitroep éénmaal de oplossing raden.

Als een speler de juiste oplossing raadt, krijgt hij 2 punten. De 2 tekenaars krijgen 1 punt.

OPGELET: elke speler mag slechts éénmaal raden wat de oplossing is.

Als één van de tekenaars per ongeluk het antwoord geeft (moest dit gebeuren!), dan krijgt hij een straf en verliest hij een punt.

Als niemand het antwoord vindt, dan geven de tekenaars het antwoord en proberen ze hun tekening uit te leggen. Daarna gaat men verder met de volgende tekening.

Als alle tekeningen voorgesteld zijn, worden de tekenplaten gewist en begint een nieuwe beurt.

SPELEINDE

Het spel eindigt na 5 beurten. De speler of de spelers met de meeste punten wint of winnen het spel.

HET WIEL DER BEPERKINGEN

Eens je het spel kent, kan je het spel nog grappiger en leuker maken door het wiel te gebruiken. Aan het begin van elke beurt, legt het wiel een beperking op die alle spelers bij het tekenen moeten respecteren.



Andere hand: de rechtshandigen tekenen met hun linkerhand en omgekeerd voor de linkshandigen.



Blind: je tekent onder tafel zonder de tekenplaat te zien.



Omgekeerde tekening: Je tekent een tekening omgekeerd (het hoofd naar beneden in het geval van personages). Je behoudt de omgekeerde richting natuurlijk voor de Tadaaam!-fase.



Elleboogholte: Hier teken je met de stift in de holte van je elleboog.



Zonder de duim: Je tekent zonder je duim te gebruiken met de stift in je vuist of tussen je handpalmen.



Oor op de tafel: Je tekent met een oor op tafel.

VARIANT: VRIJ WOORD

Er zijn 9 kleine blanco tekenplaten. Zodra je wat meer ervaring hebt met het spel, kan je elke beurt zelf kiezen wat je gaat tekenen. Geef bij deze variant de tekenplaat i.p.v. de voorstelkaart aan je buur.

VARIANT: SOMBRERO

Het is toegelaten een straf te geven als de andere spelers te rare tekeningen maken, te ingewikkelde vrije woorden of te simpele vrije woorden kiezen of andere absurditeiten uithalen tijdens het spel. Over de straf moet weliswaar gestemd worden door de andere spelers. Het moet natuurlijk wel leuk blijven en in het spel passen!

VOORZORGSMAATREGEL VOOR JONGE KINDEREN

Als je met kinderen speelt, zorg er dan voor dat ze het gekozen woord zeker begrijpen. Je kan er ook voor kiezen dat ze het deel dat hun partner heeft getekend, wel mogen zien.

VOORZORGSMAATREGEL BIJ HET OPRUIJEN

Laat geen enkele tekening op de tekenplaat staan als je het spel opruimt. Bij het volgende spel het het moeilijk worden om het woord nog uit te vegen.

Tadaaam! is een spel van Repos Production.

Tel. +32 (0)477/ 25.45.18 - 7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Brussel, België - HYPERLINK <http://www.rprod.com> www.rprod.com

Spel: Friedemann Friese, Marcel-André Casasola Merkle en Andrea Meyer

Aanpassing: "Les Belges à Sombreros" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Illustraties: Fabrice Bovy

Les Belges à Sombreros danken Philou aka Philippe Plomteux, Nicolas Doguet, Murielle Lemmens en Fabrice Bovy.

© REPOS PRODUCTION 2010. ALLE RECHTEN VOORBEHOUDEN.

Dit materiaal mag enkel gebruikt worden voor privé-amusementsdoeleinden.

TADAAAAM!

Friedemann Friese, Marcel-André Casasola Merkle
et Andrea Meyer

BUT DU JEU

Tadaaam! est un jeu familial dans lequel vous dessinez en équipe un mot sans savoir comment votre partenaire a dessiné!

Votre but est de faire deviner aux autres joueurs votre oeuvre commune pour gagner des points!

Le joueur qui a le plus de points après 5 tours de jeu a gagné.

MATÉRIEL

- 9 plaquettes à volets pour dessiner ;
- 9 feutres pour surface blanche ;
- 110 cartes de propositions ;
- 9 plaquettes pour écrire vos propres mots ;
- 9 plaquettes pour noter vos points ;
- 1 roulette de contraintes (avec sa flèche tournante) ;
- Cette règle du jeu.

MONTAGE

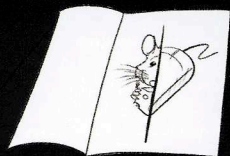
Pour votre première partie, détachez doucement la flèche plastique et son axe et fixez-la sur le carton perforé avec la flèche du côté de la roue et l'axe en dessous. Un clic vous indique que la flèche est bien montée, vous n'aurez plus besoin de la démonter par la suite.

MISE EN PLACE

Chaque joueur prend une plaquette de dessin et un feutre. Les joueurs se mettent d'accord sur la difficulté de la partie : les noms en vert pour une partie facile, les noms en orange pour une partie normale, les noms en rouge ou bien les personnages en bleu pour une partie difficile.

DÉROULEMENT

Chaque tour de jeu est divisé en 2 phases de dessin (volet droit puis volet gauche) puis une phase Tadaaam!



PHASE VOLET DROIT

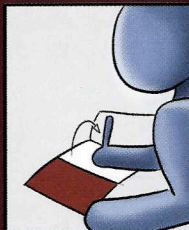
Chaque joueur pioche une carte, choisit un mot correspondant à la difficulté choisie et inscrit le numéro correspondant au mot qu'il souhaite dessiner dans le coin inférieur gauche de sa plaquette.

Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils ferment le côté gauche de leur plaquette et des-

sinent **LA MOITIÉ** du mot choisi dans la partie droite de la plaquette. **Tous les joueurs dessinent en même temps.**

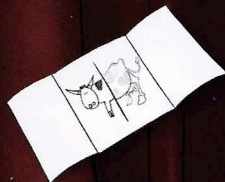
Dès qu'un joueur a fini son dessin, il ferme le volet droit (il cache ce qu'il a dessiné) et ouvre le volet gauche.

- Si vous jouez avec des enfants, il est conseillé de laisser les joueurs prendre le temps de finir leurs dessins.
- Sinon, dès que tous les joueurs sauf 2 ont fini leurs dessins, les joueurs restants doivent arrêter de dessiner. Les autres crient Stop! et s'assurent qu'ils arrêtent.



RÈGLES DE DESSIN

La moitié : Vous devez dessiner uniquement la moitié du mot! Par exemple, si vous avez choisi une vache, vous ne pouvez dessiner que : la tête et les pattes avant ou bien les pattes arrière et la queue, ou encore tout simplement la moitié d'une vache vue de face.



Si vous dessinez une boucle d'oreille, vous ne pouvez pas dessiner une demi-tête et une boucle d'oreille en entier! La boucle doit être coupée en deux à +/- 50 % de sa taille. Dans le cas des personnages, ils doivent être coupés en 2 dans le sens de la hauteur, on ne dessine qu'un oeil, un bras une jambe et la moitié de sa bouche.

Les éléments externes sont autorisés. Vous pouvez dessiner une bouteille de lait en entier à côté de votre moitié de vache. Vous pouvez dessiner une guitare, un cigare, ... en plus de votre personnage.

Les flèches sont autorisées. Ils vous est permis de mettre l'accent sur une partie de votre dessin avec des flèches. Attention, le mot ne doit jamais être dessiné dans sa totalité.

Les lettres et chiffres sont INTERDITS.

Il est interdit d'écrire.

PHASE VOLET GAUCHE

Chaque joueur donne à son voisin de gauche sa plaquette avec le volet gauche (vierge) ouvert ainsi que sa carte de propositions. Les joueurs identifient via le numéro inscrit et la carte de propositions, ce qu'ils doivent dessiner maintenant.



Lorsque tous les joueurs sont prêts, ils peuvent commencer à dessiner dans le volet gauche du mot choisi par leur voisin.

Dès que tous les joueurs sauf 2 ont fini leurs dessins ou que tous les joueurs ont fini (selon la règle utilisée), on passe à la phase Tadaaam !

PHASE TADAAAAM !

Chacun (un par un) va dévoiler aux autres joueurs l'oeuvre commune qu'il a réalisé avec son voisin. Pour cela, il tourne la plaquette face aux autres joueurs et ouvre les deux volets en même temps en s'écriant « TADAAAAM ! ».



Les joueurs qui n'ont pas participé à ce dessin peuvent à la criée faire UNE proposition.

Si un joueur trouve la bonne réponse, il marque 2 points.

Les deux dessinateurs gagnent 1 point chacun.

ATTENTION : chaque joueur ne peut faire qu'UNE SEULE proposition.

Si un des dessinateurs donne la réponse par erreur (si si, cela arrive !), il reçoit un blâme et tous les autres joueurs gagnent un point.

Si personne ne trouve, les dessinateurs énoncent la réponse et « tentent » d'expliquer leur oeuvre.

Ensuite, on passe au dessin suivant.

Lorsque tous les dessins ont été présentés, on efface les plaquettes et l'on commence une nouvelle manche.

FIN DU JEU

Le jeu prend fin après 5 tours. Le ou les joueurs avec le meilleur score remporte(nt) la partie.

LA ROULETTE DE CONTRAINTES

Une fois familiarisé avec le jeu, vous pouvez rendre celui-ci encore plus drôle et délirant en utilisant la roulette. Au début de chaque tour, elle vous donnera une contrainte que tous les joueurs devront respecter pour dessiner.



Main opposée : les droitiers dessinent avec leur main gauche et inversement pour les gauchers.



En aveugle : on dessine sous la table sans voir sa plaquette.



Dessin inversé : On dessine son dessin à l'envers (la tête vers le bas dans le cas d'un personnage). On garde le sens inversé pour la phase Tadaaam ! bien entendu !



Creux du coude : On dessine avec le feutre placé dans le creux de son coude.



Sans le pouce : On dessine sans utiliser son pouce avec le feutre dans son poing ou bien entre les paumes de ses mains.



Oreille sur la table : On doit dessiner avec la tête posée sur la table.

VARIANTE MOT LIBRE

Il y a 9 petites plaquettes vierges, dès que vous avez l'habitude de jouer, vous pouvez choisir à chaque tour ce que vous dessinerez. Donnez la plaquette plutôt que la carte de propositions à votre voisin.

VARIANTE SOMBRERO

Il est autorisé de donner des blâmes lorsque les joueurs font des dessins trop étranges, des mots libres trop complexes (ou trop simples) voire des bêtises durant la partie. Ces blâmes sont bien entendu soumis au vote des autres joueurs. Cela doit rester fun et dans l'esprit du jeu !

PRÉCAUTION JEUNES ENFANTS

Si vous jouez avec des enfants, assurez-vous qu'ils comprennent le mot choisi. Vous pouvez aussi décider qu'ils voient la partie dessinée par leur partenaire.

PRÉCAUTION DE RANGEMENT

Ne laissez aucun dessin sur les plaquettes lorsque vous rangez le jeu. Vous pourriez avoir des difficultés pour les effacer lors de votre prochaine partie.

Tadaaam ! est un jeu Repos Production

Tél. +32 (0) 477 254 518 • 7, Rue Lambert Vandervelde • 1170 Bruxelles - Belgique • www.rprod.com

Jeu : Friedemann Friese, Marcel-André Casasola Merkle et Andrea Meyer

Adaptation : "Les Belges à Sombrosos" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Illustrations : Fabrice Bovy

Les Belges à Sombrosos remercient Philou aka Philippe Plomteux, Nicolas Doguet, Murielle Lemmens et Fabrice Bovy.

© REPOS PRODUCTION 2010. TOUS DROITS RÉSERVÉS.

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement privé.