

Junior

PICTIONARY[®] MAMA!

Het dynamische tekenspel voor kinderen!

GEBRUIKSAANWIJZING

Inhoud:

- 1 spelbord
- 2 pionnen
- 2 uitwisbare tekenschermen
- 2 tekenpennen
- 1 kaartenhouder
- 122 Pictionary-opdrachtkaatjes
- 18 categoriekaatjes
- 1 zandloper
- Spelregels

Haal alle onderdelen uit de verpakking en controleer ze aan de hand van de hier afgebeelde inhoud. Als er onderdelen ontbreken, kunt u contact opnemen met de Consumentenservice:

Voor Nederland: 0800-2628835

Voor België: 0800-16936

Voor Luxemburg: 800-22784

De Consumentenservice is te bereiken op:

Maandag t/m donderdag: van 8.00 tot 12.30 uur en van 13.00 tot 16.00 uur

Vrijdag: van 8.00 tot 11.00 uur

Kijk in het telefoonboek voor het telefoonnummer van de plaatselijke Mattel-vestiging.

Afwijkende kleuren en versieringen mogelijk.

DOEL VAN HET SPEL

Als eerste team drie van de vijf categoriekaatjes in de winnaarscirkel winnen!

SPELVOORBEREIDING

1. De spelers worden verdeeld in twee teams met ongeveer evenveel spelers.
2. De kaartenhouder en de zandloper worden naast het spelbord op tafel geplaatst, zodat beide teams er makkelijk bij kunnen.
3. Ieder team krijgt een pion, tekenscherp en pen van dezelfde kleur.
4. Er zijn twee overzichtskaartjes met alle categorieën. Ieder team krijgt één overzichtskaartje.
5. De categoriekaartjes worden geschud en ieder team krijgt zes categoriekaartjes met de afbeelding naar beneden.
6. Zonder de afbeeldingen van de categoriekaartjes te bekijken, legt ieder team zijn zes categoriekaartjes met de afbeelding naar beneden op het spelbord, te beginnen bij de groene of blauwe pijl.
7. Vervolgens worden er vijf categoriekaartjes met de afbeelding naar beneden op de vakjes in de winnaarscirkel gelegd. Daarna blijft er één categoriekaartje over. Dit categoriekaartje wordt in de speldoos teruggelegd omdat het verder niet in het spel wordt gebruikt.
8. De teams zetten hun pion op het pijltje met de kleur waarin zij spelen.

De teamleden zijn om de beurt Tekenaar. De Tekenaar is de speler die HET OPDRACHTKAARTJE BEKIJKT en probeert zijn team het woord te laten raden. De Tekenaar moet het woord tekenen op de manier zoals voorgeschreven in de categorie waarin wordt gespeeld. Tijdens het spel zijn de teamleden steeds in dezelfde volgorde als Tekenaar aan de beurt.

SPELEN MAAR!

De teams bepalen eerst wie er mag beginnen door een IEDEREEN SPEELT ronde te spelen. Dit betekent dat in ieder team één speler het woord tekent en zijn teamleden het woord het eerst proberen te raden! Deze eerste IEDEREEN SPEELT ronde wordt gespeeld in de categorie "Gewoon Tekenen" (zie de categorie-omschrijvingen verderop in de spelregels). Het team dat deze eerste IEDEREEN SPEELT ronde wint, mag beginnen; dit team mag het eerste categoriekaartje onder zijn pion omdraaien om te kijken in welke categorie moet worden gespeeld.

De plaatjes en kleuren van de categoriekaartjes geven twee dingen aan:

Plaatje: De categorie waarin de Tekenaar moet spelen, dat wil zeggen welke opdracht de Tekenaar tijdens het tekenen moet uitvoeren.

Kleur: Welk woord van het opdrachtkaartje moet worden geraden.

1. Gewoon Tekenen (Roze): In deze categorie moet je gewoon zo goed mogelijk je best doen om het woord in een tekening uit te beelden.
2. Ondersteboven (Oranje): In deze categorie moet je de tekening ondersteboven tekenen. Voorbeeld: Als je een huis tekent, moet je het dak en de schoorsteen aan de onderkant van het huis tekenen.
3. Andere hand (Geel): In deze categorie moet je de tekenpen met je andere hand vasthouden. Dus als je rechts bent, moet je de tekenpen in je linkerhand houden en als je links bent, in je rechterhand.
4. Ogen dicht (Groen): In deze categorie moet je met je ogen dicht tekenen.
5. Neuriën (Blauw): In deze categorie moet je zonder te stoppen een liedje neuriën terwijl je tekent. Doe je best! Misschien mag je wel een verzoeknummer neuriën!
6. Op één been (Paars): In deze categorie moet je het tekenscherf in je hand houden en op één been balanceren terwijl je tekent. Je mag niet op de tafel leunen - dat is vals spelen!

Nadat de Tekenaar het woord op het opdrachtkaartje heeft gelezen, legt hij het kaartje omgekeerd op tafel zodat niemand het woord kan lezen, en vertelt welke tip bovenaan het kaartje staat.

Deze tip geeft een aanwijzing over het te raden woord.

Vervolgens begint de Tekenaar het woord te tekenen op de manier zoals voorgeschreven in de categorie waarin wordt gespeeld (Ondersteboven, Ogen Dicht, enz.). Zijn teamleden moeten proberen het woord te raden.

Het andere team draait de zandloper om zodra de Tekenaar begint, en roept "De tijd is om!" als de zandloper leeg is.

TIPS

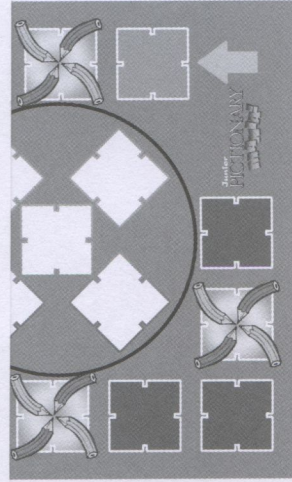
WAT WEL MAG:

- Woorden tekenen die bijna hetzelfde klinken als het te raden woord. Voorbeeld: Als het woord "roe" is, mag je een "koe" tekenen, als het woord "den" is, mag je een "pen" tekenen, enz.
- Als je wilt, mag je ook twee tekeningen maken. Voorbeeld: Als het woord OOGBAL is, kun je eerst een OOG en dan een BAL tekenen.
- Je mag ook pijltjes gebruiken - dat kan vaak heel verhelderend zijn. Wanneer je teamleden bijvoorbeeld AUTO roepen in plaats van WIEL, kun je als aanwijzing een pijltje bij het wiel zetten.

WAT NIET MAG:

- De Tekenaar mag niet praten en geen handgebaren maken tijdens het tekenen. De Tekenaar mag nooit letters of cijfers in zijn tekening gebruiken.
- De spelers mogen niet stiekem op de kaartjes gluren als ze niet als Tekenaar aan de beurt zijn!

Als het team van de Tekenaar het woord raadt voordat de zandloper leeg is, mag het zijn pion op het volgende categoriekaartje zetten. STOP! Je mag het categoriekaartje nog niet omdraaien - dat mag pas bij de volgende beurt!



Iedereen Speelt Rond waarmee het spel begint, die altijd in de categorie Gewoon Tekenen wordt gespeeld.

Als het uitdagende team (dat wil zeggen het team dat het kaartje heeft omgedraaid) wint, is het feest! Dat team mag dan meteen door naar het volgende vakje, en het categoriekaartje dat daar ligt omdraaien en spelen!

Als het andere team wint, is de vreugde niet minder! Zij hebben er immers voor gezorgd dat het uitdagende team zijn pion niet naar het volgende vakje mag verzetten. Bovendien is dit team dan nog een keer aan de beurt met een normale spelronde.

Iedereen Speelt vakjes worden maar één keer met beide teams tegelijkertijd gespeeld. Als het uitdagende team de Iedereen Speelt ronde verliest, moet het dat vakje bij zijn volgende beurt overdoen als normale spelronde.