

TIPS VOOR MENSEN DIE MOEITE MET KLEUREN HEBBEN:

Helaas is dit spel niet met behulp van symboliek of anderszins voor mensen met kleurenblindheid aan te passen. Daarom voegen we graag een paar tips bij om die mensen een handvat te bieden, zodat ze dit spel toch kunnen spelen:

- ▶ Hiernaast hebben we de kleuren uitgeschreven. Laat iemand die de kleuren wel goed ziet na het rollen de potloden naast de betreffende kleuren leggen.
- ▶ Zet letters of symbolen bij gekleurde velden, gebieden of symbolen op het scorevel, zodat het overal duidelijk is welke kleur er wordt bedoeld.

ORANJE

GROEN

ROOD

PAARS

BLAUW

Reiner Knizia bedankt alle speltesters die hebben geholpen bij het picken van de pennen, in het bijzonder Karen Eastal, Dorette Peters, Andreas Stamer en Peter Wimmer.

*Als we in deze spelregels van hij/hem/zijn spreken, bedoelen we ook zij/haar/hen. Zie 999games.nl/faq voor meer informatie hierover.



© 2023 Dr. Reiner Knizia
 Uitgever en distributeur:
 999 Games b.v.
 Postbus 60230
 NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
 Klantenservice:
 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Reiner Knizia
 Illustraties: Marlies Barends
 Spelregels en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
 Made in China

PAP02-03107-2301

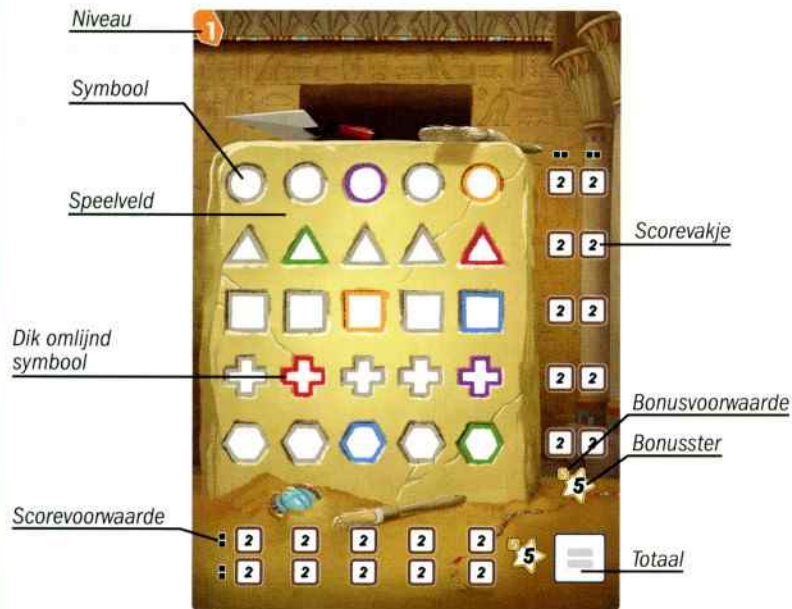
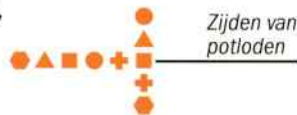
PICK A PEN

CRYPTEN SPELREGELS

Je probeert inscripties in een oude crypte te ontcijferen. Voltooi zoveel mogelijk rijen en kolommen, waarbij sommige symbolen je een extra beurt opleveren!

SPEELMATERIAAL

- 5 kleurpotloden (zijden: cirkel, driehoek, vierkant, kruis, zeshoek, joker)
- Scorevellen van 3 verschillende niveaus
- De spelregels



KORT SPELOVERZICHT

Kies steeds 1 van de gerolde kleurpotloden en kleur het op de betreffende zijde aangegeven symbool in. Afhankelijk van het gekozen scorevel verdienen de spelers op verschillende manieren punten. De speler met de meeste punten wint het spel.

VOORBEREIDING

- ▶ Leg de 5 kleurpotloden klaar voor gebruik.
 - ▶ Kies in overleg welk scorevel de spelers gebruiken. Iedere speler krijgt 1 vel van het gekozen niveau.
- Opmerking:** we raden aan om voor het eerste spel niveau 1 te kiezen.

SPELVERLOOP

- ▶ De speler met de meest bontgekleurde kleding wordt startspeler. Hij neemt de 5 kleurpotloden en rolt deze midden op tafel. Steunen potloden daarbij op elkaar, rol de potloden die niet vlak op tafel liggen dan opnieuw.
- ▶ De startspeler **moet** 1 potlood uit het midden kiezen en meldt de kleur ervan en het symbool dat erop staat. **Voorbeeld:** rode cirkel of groene joker. Hij kleurt dan het betreffende symbool op zijn speelveld in (zie verderop).
- ▶ Met de klok mee doet iedere speler dan steeds hetzelfde totdat alle potloden uit het midden zijn genomen en afgehandeld. Een speler kan daarbij meermaals aan de beurt komen.
- ▶ Liggen er geen potloden meer in het midden, dan wordt de speler die daardoor geen potlood kan nemen de nieuwe startspeler. Hij rolt alle 5 kleurpotloden opnieuw en vervolgt het spel op bovenstaande manier.

HET INKLEUREN VAN SYMBOLEN

Een speler die een potlood heeft genomen, **moet** het op de zijde van het potlood aangegeven symbool op zijn speelveld inkleuren. Daarbij moet hij zich aan de volgende spelregels houden:

- ▶ Het speelveld toont 5 rijen identieke symbolen (cirkel, driehoek, vierkant, kruis en zeshoek). Sommige scorevellen tonen ook een rij potloodsymbolen.
- ▶ **Gekozen symbool:** toont het gekozen potlood precies 1 symbool, dan kleurt de speler **eenmaal** het betreffende symbool op zijn speelveld in.
- ▶ **Joker** ● ◀ ◻ + ●: toont het gekozen potlood de joker, dan kleurt de speler een symbool naar keuze in.
- ▶ **Van links naar rechts:** een speler **moet** elke rij van links naar rechts inkleuren zonder daarbij symbolen over te slaan.
- ▶ **Complete rij:** zijn alle symbolen in een rij ingekleurd, dan is deze compleet. Kiest de speler een potlood met het symbool van een complete rij, dan **moet** hij met het betreffende potlood een symbool naar keuze inkleuren (volgens de gebruikelijke spelregels).



- **Symbolen met dikke omlijning:**
Kleurt een speler een dik omlijnd symbool met de overeenkomende kleur in, dan **moet** hij met hetzelfde potlood direct nog een symbool naar keuze inkleuren (volgens de gebruikelijke spelregels).

Voorbeeld: de speler kleurt de cirkel met de dikke paarse omlijning met paars in. Hij moet nu direct een extra symbool naar keuze inkleuren. Dat mag één van de met een  aangegeven symbolen zijn (zie afbeelding hiernaast).



Opmerking: kleurt een speler een dik omlijnd symbool met een **andere kleur** in, dan gebeurt er verder niets.

Bonussen: op alle scorevellen kan een speler bonuspunten verdienen als:



- hij in elk van zijn rijen ten minste eenmaal heeft gescoord.
- hij in elk van zijn kolommen ten minste eenmaal heeft gescoord.

Punten bijhouden: zodra een speler aan de voorwaarden voldoet om punten te scoren, **kleurt hij het betreffende scorevakje of de bonusster in** (zie "Puntentelling").



Opmerking: een speler die punten op zijn speelveld scoort moet dat melden, zodat alle spelers het spelverloop goed kunnen volgen.





EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen als een speler het laatste symbool op zijn speelveld heeft ingekleurd. Het spel is dan direct voorbij. Laat eventueel niet gekozen potloden ongebruikt liggen.

PUNTENTELLING

Iedere speler bepaalt nu zijn score door alle tijdens het spel ingekleurde scorevakjes en bonussterren bij elkaar op te tellen. Hij noteert zijn eindscore in het rechthoekige vakje rechtsonder op zijn scorevel.

Rijen: een speler kan in elke rij en afhankelijk van het scorevel op de volgende manier punten verdienen:

- ■  2 punten als er een aaneengesloten serie van 2 symbolen in dezelfde kleur in de rij voorkomt.
- ■ ■  3 punten als er een aaneengesloten serie van 3 symbolen in dezelfde kleur in de rij voorkomt.
-  5 punten als elke kleur ten minste 1 keer in de rij voorkomt.

Kolommen: een speler kan op dezelfde manier als hierboven beschreven ook punten voor kolommen scoren.

Op sommige scorevellen is het mogelijk om voor meerdere series in een rij of kolom punten te scoren. Deze series mogen van dezelfde kleur zijn, maar elkaar **niet** overlappen.

Voorbeeld: 4 aaneengesloten symbolen van dezelfde kleur gelden als 2 series van 2.



De speler met de hoogste eindscore wint het spel. Bij een gelijke stand delen de betreffende spelers de winst.

VOORBEELD EINDTELLING:



Hans heeft in elke horizontale rij punten gescoord. Daarom krijgt hij **5** bonuspunten. Dat geldt ook voor zijn verticale rij, dus ook daar krijgt hij **5** bonuspunten. Alle behaalde punten (28) en bonuspunten (10) zijn bij elkaar opgeteld 38 punten.

OVERZICHT VAN DE SCOREVELLEN



Niveau 1: De kleine uitdaging: de bovenstaande spelregels zijn voldoende om met dit scorevel te spelen. Niveau 1 is een goede keuze voor het eerste spel!



Niveau 2: De gemiddelde uitdaging: alle bovenstaande spelregels zijn van kracht. Voeg de volgende spelregel toe:

A Potloodsymbolen: staat er een rij potloodsymbolen op het speelveld, dan **mag** de speler er ook voor kiezen om in plaats van het betreffende symbool een potloodsymbool in te kleuren. Hij **moet** de potloodsymbolen zoals gebruikelijk van links naar rechts invullen zonder symbolen over te slaan.



Niveau 3: De grote uitdaging: alle bovenstaande spelregels zijn van kracht. Voeg de volgende spelregels toe:

B Zwart omrande symbolen: sommige scorevellen tonen symbolen met een dikke zwarte omlijn. Kleurt een speler zo'n symbool in, dan geldt de kleur **altijd** als **overeenkomend** en **moet** hij nog een symbool naar keuze inkleuren.

C Blokken in 1 kleur ■■: een speler kan nu punten scoren voor een **blok van 2 bij 2** met symbolen van **dezelfde kleur**. Deze zijn niet eenvoudig te vormen en leveren daarom 7 punten per kleur op.

Bonus: heeft een speler **3 of meer** van deze blokken (in verschillende kleuren), dan verdient hij **10** bonuspunten.