

Carlo A. Rossi

Picassissimo

TL 55692 1/16



Een verdraaid gek tekenspel
voor 3 tot 6 spelers van
8 tot 99 jaar.

HABA®

FOE
2016

Er heerst paniek in de kleine kunstgalerij in Valsersgem! Morgen vindt de opening plaats van de grote tentoonstelling met tot nog toe onbekende meesterwerken van de beroemde hedendaagse kunstenaars Paco Picassimo, Wasidy Kalninsky en Boy Lichtenberg. Maar vannacht zijn alle schilderijen verdwenen! De befaamdste kunstcritici uit binnen- en buitenland zijn al in de stad om de vele, nog nooit getoonde kunstwerken te aanschouwen.

Snel grijpen de museummedewerkers – stuk voor stuk ambitieuze amateurschilders – de bordjes met de titels van de kunstwerken en schilderen er wild op los. Ze mogen echter niet overmoedig worden: als de strenge critici zich geen raad weten als ze voor de schilderijen staan, krijgen zowel de kunstwerken als de kunstenaars een negatieve beoordeling.

Wie bij dit spel wil winnen, moet niet alleen goed en snel kunnen tekenen, maar zich ook bij het raden als een ware kunstkenner ontpoppen. Alleen zo kun je de volgende Paco Picassimo worden!

INHOUD VAN HET SPEL

6 afschermingen met insteekvakje



6 afwisbare tekenborden



18 landkaarten



150 begripskaarten

6 puntenkaarten



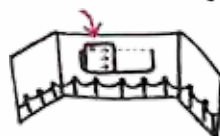
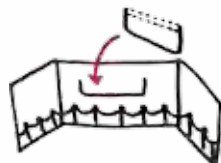
6 uitwisbare stiften

7 wisselkaarten

Bovendien is het volgende materiaal nodig: per speler een papieren zakdoekje, dat hij als afveegdoekje kan gebruiken.

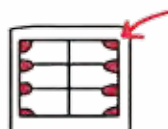
Voor het eerste spel

Voor je als grote kunstenaar aan het werk kunt, moet je de afschermingen klaarmaken. Kleef de transparante vakjes (met de opening naar boven) op de markering aan de binnenkant van de afscherming.



Steek de landkaarten links in het vakje.

Haal de overbodige (hier rood gemarkeerde) delen uit de tekenborden en gooi ze weg:



VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Elke speler neemt een afscherming, een stif, een tekenbord, een afveegdoekje en een puntenkaart. Met je stif kun je boven op de puntenkaart je naam schrijven.



De puntenkaarten leg je voor je afscherming zodat iedereen ze kan zien. Alle andere benodigdheden leg je achter je afscherming.

Meng de 7 wisselkaarten en leg deze met de afbeelding naar onderen in het midden van de tafel.

Orden de begripskaarten zo dat overal jullie taal zichtbaar is. Draai de stapel om, meng deze goed en leg de kaarten met jullie taal naar beneden naast de wisselkaarten.

Overbodig spelmateriaal leg je weer in de doos.

Boom of Marylin? – Gemakkelijk? Moeilijk? Professionele schilder?

Bij Picassimo zijn er drie moeilijkheidsgraden. Voor het spel spreek je af op welk niveau je gaat spelen.



Niveau 1: dit zijn eenvoudige begrippen, die vrij gemakkelijk te tekenen en te herkennen zijn. Deze categorie is ook het best geschikt voor kinderen.



Niveau 2: deze categorie omvat veeleisende begrippen, die moeilijk te tekenen en te raden zijn.



Niveau 3: hier wordt het uiterste van je kennis gevraagd! Deze categorie omvat zowel bekende personen als karakters uit films en series, beroemde gebouwen, plaatsen, schilderijen, standbeelden, titels van boeken en designvoorwerpen ... kortom: alles wat te tekenen is!

VERLOOP VAN HET SPEL

Er worden 7 rondes gespeeld. Elke ronde bestaat uit drie fases:

1. Laat de kunst ontstaan – de tekenfase

Ieder neemt om de beurt een begripskaart van de stapel, draait die in het geheim om en steekt deze rechts in het vakje van zijn afscherming. De pijlen van je landkaart wijzen nu op de begrippen in jullie taal. Bovendien tonen de pijlen tot welke moeilijkheidsgraad de begrippen behoren.



In elk niveau kun je kiezen uit twee begrippen: het ene staat links, het andere rechts. In stilte kiest ieder één van beide begrippen (van het afgesproken niveau) op zijn kaart.

Na het startsein 'Aan de stiften, klaar, start!' begin je het gekozen begrip op je tekenbord te tekenen. Iedereen tekent dus gelijktijdig, maar iedereen tekent iets anders.

De regels van de kunst

Om een groot kunstenaar te worden, moet je een paar regels naleven:

- ◆ Of je het tekenbord in de hoogte of dwars gebruikt, het HABA-logo moet altijd goed leesbaar zijn, d.w.z. dat het niet omgekeerd mag staan.
- ◆ Het voorwerp dat je moet tekenen, moet alle delen van het tekenbord bestrijken. Geen enkel deel van het tekenbord mag leeg blijven.
- ◆ Pijlen, letters en cijfers in je kunstwerk zijn verboden!

Als je met je meesterwerk klaar bent, roep je luid 'Stop!' en leg je je stift neer.

Bij 3 en 4 spelers is de tekenfase afgelopen als iedereen – op één na – 'Stop!' geroepen heeft. Er wordt afgeteld: 3 – 2 – 1 ... en dan moet ook de laatste speler zijn stift neerleggen.

Bij 5 en 6 spelers is de tekenfase afgelopen als iedereen – op twee na – 'Stop!' geroepen heeft.

Er wordt afgeteld: 3 – 2 – 1 ... nu moeten ook de twee laatste spelers hun stift neerleggen.

Belangrijk:

Wie 'Stop!' geroepen heeft, mag niets meer aanvullen. Roep daarom pas 'Stop!' als je echt klaar bent.



In de kunst is niets zo moeilijk als voltooien ...



2. Moderne kunst maken – de wisselfase

Wie als eerste 'Stop!' heeft geroepen, mag de bovenste wisselkaart van de stapel nemen, aan iedereen tonen en vermelden welke delen verwisseld moeten worden. Elke kunstenaar wisselt nu achter zijn afscherming deze delen van zijn tekenbord zoals op de wisselkaart zijn vermeld.

Tip:

Wees voorzichtig als je delen verwisselt, zodat je niet per ongeluk iets van je kunstwerk wegveegt.



Daar kan ik van meepraten!

3. Grote kunst beoordelen – de criticusfase

Wie als eerste 'Stop!' heeft geroepen, mag ook als eerste zijn kunstwerk aan de critici tonen. Draai je tekening zo dat de andere medespelers deze meteen juist zien. Dan neem je de afscherming weg en schuif je de tekening naar het midden van de tafel.



Je medespelers zijn de critici. Ze proberen het getekende begrip te herkennen. Wie denkt het begrip te weten, mag het roepen. Was die gok ...

... fout?

Dan wordt verder geraden. Ook wie verkeerd gegokt heeft, mag nog mee raden.

... juist?

Als iemand het juiste begrip heeft geroepen, wordt dat door de kunstenaar bevestigd. Zowel de kunstenaar als diegene die het begrip juist had, krijgt 3 punten. De punten worden meteen op de puntenkaarten aangeduid door de getallen aan te kruisen.

Als twee of meer medespelers het gezochte begrip gelijktijdig roepen, krijgt ieder van hen drie punten; de kunstenaar natuurlijk ook. Synoniemen van het gezochte begrip (bijv. vergrootglas i.p.v. loep) zijn ook correct.

Tip:

Als je het moeilijk hebt om het begrip te raden, kun je een blik werpen op de wisselkaart. Misschien lukt het je zo om het schilderij in je hoofd juist samen te stellen.

Als geen enkele criticus het gezochte begrip raadt, kan het schilderij niet doorgaan als 'groot, hedendaags kunstwerk'. De kunstenaar moet nu de wisselfase weer ongedaan maken en de delen van het tekenbord op de juiste plaats leggen. Ondertussen mogen de critici verder raden. Als een criticus het gezochte begrip toch nog vindt, krijgt hij 1 punt (ongeacht in hoeverre het kunstwerk al weer juist werd geplaatst). Ook de kunstenaar krijgt voor zijn 'klein kunstwerk' nog maar 1 punt. Critici en kunstenaar kruisen hun punten op de puntenkaarten aan.

Als geen enkele criticus het begrip raadt, krijgt niemand iets: er worden geen punten toegekend.

Tip:

Als je met de 3e moeilijkheidsgraad speelt, kun je voor het spel afspreken of kleine tips (bijvoorbeeld of het gaat om een filmtitel of om een acteur) toegelaten zijn.

Elk kunstwerk wordt nu om de beurt aan de critici overgeleverd.

Dan begint de volgende ronde. Leg je tekenbord weer achter je afscherming en maak het met het afveegdoekje schoon. Leg de begripskaart uit je afscherming aan de kant en neem om de beurt een nieuwe begripskaart.

Tip:

Als je 50 of 100 punten hebt, kleur je het bolletje met 50 of 100 op je puntenkaart in en veeg je met het doekje de kruisjes weg. Je begint nu bij het aankruisen weer bij 1, maar op het einde tel je er 50 of 100 punten bij.



EINDE VAN HET SPEL

Als je de laatste wisselkaart hebt omgedraaid, loopt het spel op zijn einde. Speel nog de laatste wissel- en criticusfase en vergelijk dan de punten op jullie puntenkaarten. Wie de meeste punten heeft, is de grootste kunstenaar en heeft alles in petto om de volgende Paco Picassimo te worden! Bij een gelijke stand zijn er meerdere winnaars. Jullie zijn de rijzende sterren aan de kunsthemel!

Tip:

Voor je het spel weer opruimt, veeg je alle tekenborden en puntenkaarten af. Als de inkt opdroogt, is het veel moeilijker om deze af te vegen.

Auteur: Carlo A. Rossi

Illustraties: Christian Fiore

Redactie: Miriam Koser

studiogiochi

© HABA-Spiele Bad Rodach 2016, Art.-Nr. 302401



KORTE HANDLEIDING

DOEL VAN HET SPEL

Leuk tekenen, goed raden en de meeste punten verzamelen!

VOORBEREIDING VAN HET SPEL

- ◆ Wisselkaarten met afbeelding naar beneden mengen, als stapel klaarleggen
- ◆ Begripskaarten sorteren (= overall eigen taal naar boven); stapel omdraaien, mengen, klaarleggen
- ◆ Iedereen krijgt:
 - 1 afscherming (met landkaart)
 - 1 stift, 1 tekenbord en 1 papieren zakdoekje als afveegdoekje > alles achter de afscherming leggen
 - 1 puntenkaart (naam noteren en voor de afscherming leggen)

VERLOOP VAN HET SPEL

- ◆ Voor je begint de moeilijkheidsgraad bepalen
- ◆ Er worden 7 rondes gespeeld. Elke ronde bestaat uit drie fases:

1. Tekenfase

- ◆ Alle spelers spelen gelijktijdig: begripskaart nemen, in het geheim omdraaien, in het vakje van de afscherming steken, begrip kiezen. Na het startsein het begrip op het tekenbord tekenen.

Regels: HABA-logo niet omgekeerd / op alle delen tekenen / zonder pijlen, letters, getallen

- ◆ Klaar? 'Stop!' roepen
Bij 3-4 spelers: iedereen behalve één klaar? Aftellen: 3 – 2 – 1: gedaan met tekenen
Bij 5-6 spelers: iedereen behalve twee klaar? Aftellen: 3 – 2 – 1: gedaan met tekenen

2. Wisselfase

- ◆ Wisselkaart omdraaien
- ◆ Iedereen tegelijk achter de afscherming: delen van het tekenbord verwisselen

3. Criticusfase

- ◆ Elk om beurt: afscherming wegnemen en kunstwerk naar het midden van de tafel schuiven; alle medespelers raden tegelijk.
- ◆ Geraden? +3 punten en +3 punten voor de kunstenaar.
- ◆ Niemand een idee? Delen van het tekenbord weer op hun plaats leggen. Geraden? +1 punt en +1 punt voor de kunstenaar.
- ◆ Nog steeds geen idee? Geen punten.

Alle tekenborden schoonmaken, gebruikte begripskaarten aan de kant leggen, nieuwe ronde starten.

EINDE VAN HET SPEL

Stapel met wisselkaarten op? Laatste wissel- en criticusfase spelen, dan einde van het spel; meeste punten = winnaar