

## SPELREGELS



### SPELMATERIAAL

- 43 dubbelzijdige gele uitbeeldkaarten
- 43 dubbelzijdige paarse uitbeeldkaarten
- 24 groene opdrachtkaarten
- 72 stemfiches (6 per spelerkleur)
- 12 scorepionnen
- 1 dubbelzijdig bord

Noot: Dit spel bevat kaarten in meerdere talen. Gebruik de twee pakjes kaarten in het Nederlands en negeer de andere pakjes.

### VOORBEREIDING

- 1 Leg het scorebord in het midden van de tafel op een zijde naar keuze.

De zijde tot 12 punten betreft een korter spel van ongeveer 20 minuten. De zijde tot 24 punten betreft een langer spel van ongeveer 40 minuten.

- 2 Neem de negen opdrachtkaarten (groen) met 2 sterren. Schud deze en plaats ze in een gesloten stapel naast het bord. Plaats de overige opdrachtkaarten terug in de doos.

Speel je met jonge kinderen of ben je juist op zoek naar meer uitdaging? Ga dan naar **SPELAANPASSINGEN** op de achterzijde.

- 3 Schud de gele en paarse uitbeeldkaarten in aparte stapels en plaats deze naast het bord. Trek drie gele uitbeeldkaarten en leg deze bij de vakken A, B en C. Trek ook drie paarse uitbeeldkaarten en leg deze bij de vakken 1, 2 en 3.

- 4 Iedere speler kiest een kleur en ontvangt 1 scorepion en 6 stemfiches in de gekozen kleur. Spelers plaatsen hun scorepion op vak 0 op het bord en nemen hun 6 stemfiches in de hand. Plaats alle overige pionnen en stemfiches terug in de doos.



### SPELOVERZICHT

Spelers spelen om beurten voor beeldhouwer en standbeeld. Als beeldhouwer trek je een opdrachtkaart om te bepalen welke combinatie van woorden je uit moet beelden. Dit doe je door een andere speler als standbeeld te gebruiken en in een houding te zetten. Vervolgens proberen alle andere spelers, inclusief het standbeeld zelf, de opdracht te raden.

### SPELVERLOOP

#### 1. DE OPDRACHT BEPALEN

Eén speler begint deze ronde als de beeldhouwer en een andere speler begint als het standbeeld. Zij leggen hun stemfiches even opzij en zoeken een vrije plek in de kamer. Alle andere spelers zijn het publiek.

De beeldhouwer schudt de stapel opdrachtkaarten (groen) en bekijkt de bovenste kaart zonder deze aan de andere spelers te laten zien. Deze kaart geeft aan welke combinatie van gele en paarse uitbeeldkaarten hij moet gaan uitbeelden met de standbeeldspeler.

#### 2. HET STANDBEELD IN EEN POSE ZETTEN

De standbeeldspeler begint in een neutrale, staande houding. De beeldhouwer gebruikt zijn handen om het standbeeld in de pose te brengen die hij denkt dat de opdracht het beste weergeeft. Wees creatief!

#### Gedragsregels voor het standbeeld

- Laat jezelf leiden, houd de houding vast waar je in gezet wordt en doe zelf geen suggesties. Stel je maar voor dat je van klei bent.

#### Gedragsregels voor de beeldhouwer

- Bedenk de pose van tevoren en ga dan pas aan de slag. Wijzig de pose niet tussendoor, want daar kan het publiek teveel uit aflezen.
- Geef geen verbale instructies aan het beeld en doe geen houding voor. Je bent een echte beeldhouwer, weet je nog? Beeldhouwers praten niet tegen klei!
- Raak het gezicht van het beeld niet aan. Het hoofd mag wel als geheel bewogen worden.
- Je mag geen meubilair of andere attributen gebruiken.
- Blijf van de edele delen af!

Valsspellers krijgen straf en moeten trakteren op kaneelbroodjes!



#### Tip voor de beeldhouwer

Je hoeft niet alles precies uit te beelden zoals het er in werkelijkheid uitziet. Het gaat erom dat de opdracht geraden wordt. Vraag jezelf bij de woorden in de opdracht af: wat is uniek aan dit woord? Waarin verschilt het van de andere woorden?



### 3. STEMMEN OM DE ODRACHT TE RADEN

Wanneer de beeldhouwer tevreden is over de pose van zijn beeld, mogen de spelers in het publiek gaan raden wat de opdracht is. Leg de stemfiches die overeenkomen met jouw gekozen uitbeeldkaarten gedekt voor je neer of houd deze in een gesloten hand en steek deze met gestrekte arm naar voren. Zorg ervoor dat de andere spelers jouw stemfiches niet kunnen zien.

Wanneer alle spelers in het publiek hebben gekozen, mag ook de standbeeldspeler raden. Dit doet hij door zijn keuze uit te spreken.

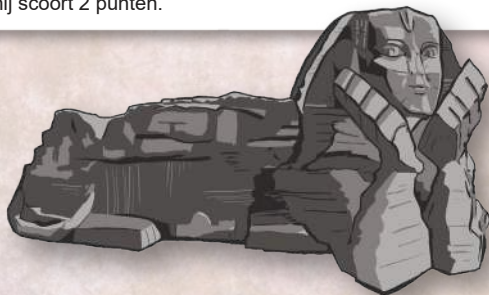
### 4. PUNTEN SCOREN

De opdrachtkaart wordt onthuld en alle spelers in het publiek onthullen hun gekozen stemfiches. De beeldhouwer scoort 1 punt voor elke uitbeeldkaart die door minstens één speler juist is geraden. Elke andere speler scoort 1 punt voor elke uitbeeldkaart die hij juist heeft geraden. Elke speler plaatst zijn scorepion één vak naar voren voor elk punt dat hij heeft behaald.

#### Een voorbeeld

De opdracht was A2.

- Wit stemde A en 3. Hij heeft 1 uitbeeldkaart juist geraden (A), dus hij scoort 1 punt.
- Geel stemde C en 2. Ook hij heeft 1 uitbeeldkaart juist geraden (2), dus ook hij scoort 1 punt.
- Groen speelt het standbeeld en riep "kruipende koning," verwijzende naar B en 3. Hij heeft geen enkele uitbeeldkaart juist geraden, dus scoort geen punten.
- Oranje speelt de beeldhouwer. A en 2 zijn beide door minstens één speler juist geraden, dus hij scoort 2 punten.



### 5. EINDE VAN DE RONDE

Voor de volgende ronde worden alle gele en paarse uitbeeldkaarten vernieuwd door deze om te draaien of te vervangen voor nieuwe kaarten. Plaats vervangen kaarten op een aflegstapel. De speler die in deze ronde de beeldhouwer speelde, wordt in de volgende ronde het standbeeld. Een nieuwe speler uit het publiek wordt de nieuwe beeldhouwer.

## EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt zodra een speler het laatste vak van het scorebord heeft bereikt. De speler met de meeste punten wint! In geval van gelijkspel delen de betreffende spelers de winst.

## SPELAANPASSINGEN

### ★ JUNIOR

Speel je met jonge kinderen? In de juniorvariant hebben spelers slechts 3 stemfiches en hoeft de beeldhouwer slechts 1 uitbeeldkaart in zijn beeld te verwerken. Pas de volgende regelwijzigingen toe ten opzichte van het standaardspel:

- Gebruik enkel de drie opdrachtkaarten (groen) met 1 ster en plaats de overige opdrachtkaarten terug in de doos.
- Plaats ook alle gele uitbeeldkaarten en alle stemfiches met A, B en C terug in de doos.
- Als je moeilijkere woorden wilt vermijden, gebruik dan enkel de paarse uitbeeldkaarten met 1 ster.

### ★★★ GEVORDERD

Wil je meer uitdaging? In de gevorderde variant is het mogelijk dat de beeldhouwer een extra gele uitbeeldkaart in zijn beeld moet verwerken. Pas de volgende regelwijzigingen toe ten opzichte van het standaardspel:

- Gebruik de 18 opdrachtkaarten (groen) met 2 of 3 sterren.
- Spelers mogen stemmen met zoveel stemfiches als ze willen en kunnen zo meer punten scoren. Maar pas op: er kunnen ook minpunten behaald worden! De scoring is als volgt:

#### De beeldhouwer scoort:

- 1 punt voor elke juiste kaart die door minstens één speler is geraden.
- 1 minpunt voor elke juiste kaart die door geen enkele speler is geraden.
- 1 minpunt voor elke onjuiste kaart die door alle spelers is geraden.

#### Elke andere speler scoort:

- 1 punt voor elke juist geraden kaart.
- 1 minpunt voor elke onjuist geraden kaart.

Je kunt nooit minder dan 0 punten behalen in een ronde.

#### Een voorbeeld

De opdracht was BC3.

- Groen stemde A, C en 3. Hij scoort 1 punt (2 punten en 1 minpunt).
- Oranje stemde A en C. Hij scoort 0 punten (1 punt en 1 minpunt).
- Geel speelt het standbeeld en riep "jagende", verwijzende naar A. Hij scoort 0 punten (eigenlijk 1 minpunt, maar je kunt niet minder dan 0 punten scoren).
- Wit speelt de beeldhouwer. C en 3 zijn beide door minstens één speler juist geraden, dus leveren elk 1 punt op. B is door geen enkele speler juist geraden, dus levert 1 minpunt op. A is door elke speler onjuist geraden, dus levert ook 1 minpunt op. Dus wit scoort in totaal 0 punten.



### ★★★★ MEESTER

Wil je de moeilijkheid nog verder verhogen? In de meestervariant is het mogelijk dat de beeldhouwer zelfs twee extra gele uitbeeldkaarten in zijn beeld moet verwerken! Deze variant is identiek aan de gevorderde variant op de volgende regelwijziging na:

- Gebruik de 21 opdrachtkaarten (groen) met 2, 3 of 4 sterren.

### ★★★★★ EEN FRISSE WIND (VANAF 4 SPELERS)

Let op: deze variant is alleen voor doorgewinterde StatYou-spelers omdat je de woorden door en door moet kennen! Het introduceert een derde unieke rol: de criticus. Pas de volgende regelwijzigingen toe ten opzichte van het standaardspel:

- Elke ronde speelt een andere speler de criticus. Hij mag ook de opdrachtkaart inzien.
- Voordat de beeldhouwer het standbeeld in een houding plaatst, doet de criticus zelf een pose voor terwijl het publiek en het standbeeld wegkijken. De beeldhouwer mag de ideeën in deze pose **niet** gebruiken en zal een andere manier moeten vinden om de opdracht uit te beelden. Een kunstcriticus wil immers iets origineels zien.

Het gaat erom dat je als beeldhouwer wezenlijk nieuwe ideeën aandraagt. Stel nu dat de opdracht een blinde kapper is en de criticus beeldt een schaar uit en houdt een hand voor de ogen. Dan mag jij deze elementen niet gebruiken, ook niet in een andere oriëntatie. Maar wie weet kom jij op het idee van föhnen en een blindenstok. Dat is een nieuw idee! Als je twijfelt of jouw idee uniek genoeg is, bespreek het dan eerst onder vier ogen met de criticus.



- De criticus scoort 1 punt voor elke juiste kaart die door minstens één speler **niet** is geraden. (Als je gek genoeg bent om deze variant te combineren met de gevorderde of meestervariant, dan scoort de criticus ook 1 minpunt voor elke juiste kaart die door alle spelers is geraden.)