

EDWARD CHAN

Picto RUSH



INSTRUCTIES



FIG. 1

©2020 Goliath, Vijzelpad 80, 8051 KR Hattem, the Netherlands. 37098210 - V4 - 1020
Informatie bewaren ter referentie. Made in China.
© 2020. Made under license from Capstone Boardgame Co. & Mandoo Games.

Waarschuwing.  0-3 Kleine onderdelen.
Verstikkingsgevaar.



#370982

INHOUD

60 kaarten (1200 woorden in totaal), 1 kaarthouder, 8 potloden, 8 pionnen, 1 tekenblok, 1 bel, 1 scoreblok, instructies.

DOEL VAN HET SPEL

Teken **20 tekeningen in 20 seconden** (ja, dat heb je goed gelezen) en probeer later te onthouden waar ze voor stonden om punten te scoren.

VOORBEREIDING

Schud de kaarten en leg ze op de kop op een stapel neer. Geef 1 potlood en een tekenvel aan elke speler. Plaats het scorebord op tafel en kies 1 gekleurde pion per speler. Plaats de bel in het midden van het speelveld, zodat alle spelers er bij kunnen.

TIJDENS HET SPEL

De speler die het laatst iets getekend heeft wordt de eerste 'lezer' en trekt 4 kaarten. Elke kaart toont **20 woorden in 4 kleuren**.

De 'lezer' controleert de kleur van het vakje waar hij/zij met de pion op staat. Tijdens elke beurt **toont de pion van de speler die leest aan welke kleur gebruikt moet worden**.

De 'lezer' stopt de 4 kaarten in de kaarthouder. Ze moeten zo overlappen, dat **elk woord richt naar een van de nummers** van 1 tot 20 en dat **alle woorden dezelfde kleur hebben** (fig. 1)

Ondertussen pakken de andere spelers hun potlood en vel, om te tekenen!

De 'lezer' leest dan de 20 woorden hardop voor, 1 woord per seconde!

We hebben een tip om de snelheid goed te houden! Lees elk woord **een keer hardop voor en een keer in je hoofd**, zonder te haasten. Zie.. nu heb je de juiste timing.

Terwijl de 'lezer' zijn/haar lijst zonder te stoppen voorleest, tekenen de spelers **in de juiste hokjes** snel de tekeningen om de woorden later te herinneren.

Het is niet toegestaan om woorden, letters of cijfers te tekenen.

Als alle 20 woorden zijn voorgelezen ondervraagt de 'lezer' de spelers een voor een klokgewijs.

Hij/zij formuleert de vraag als volgt: "Wat is nummer X?" (X is dan een nummer van 1 tot 20)

Als de speler het juiste antwoord weet, scoort hij/zij **2 punten** en beweegt hij/zij de pion op het scorebord.

Als het antwoord fout is OF de speler weet het antwoord niet en past, dan scoort hij **geen punten**. Op dat moment

kan een ander proberen te antwoorden **als hij/zij als eerste de bel laat rinkelen**. Hij/zij krijgt 1 punt voor een juist antwoord, maar als hij/zij een fout maakt, verliest hij/zij 1 punt.

De beurt is dan voorbij. **Geen antwoorden mogen meer gegeven worden**. De 'lezer' ondervraagt de volgende speler over een nieuw woord.

Belangrijk: De "lezer" moet niet het juiste antwoord geven, maar alleen antwoorden met 'juist' of 'onjuist'. De ronde eindigt als alle spelers 3 keer hebben geantwoord; alleen 2 keer als er 8 spelers aan tafel meedoen.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel eindigt wanneer alle spelers een keer de 'lezer' zijn geweest. De speler met de meeste punten wint.

