

Wat Wie Waar

Teken maar!



Inhoud

85 WAT-kaarten • 85 WIE-kaarten • 85 WAAR-kaarten • 50 Scorefiches • 4 Potloden
• Tekenblok • Zandloper

Doel van het spel

Alle spelers tekenen tegelijkertijd een scène van WAT, WIE en WAAR! De andere spelers moeten raden wat er getekend is!

Vorbereiding

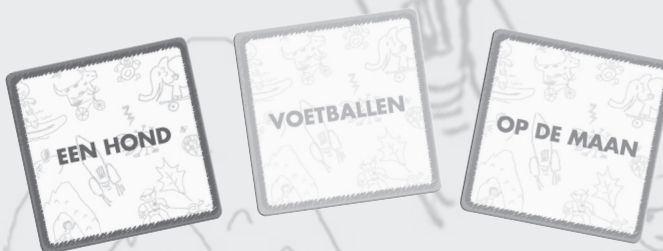
- Maak 3 stapels. 1 Stapel met WAT-kaarten, 1 stapel met WIE-kaarten en 1 stapel met WAAR-kaarten.
- Leg het tekenblok en de scorefiches op tafel.
- Plaats de zandloper naast het tekenblok.
- Iedere speler neemt een potlood en een blanco vel van het tekenblok.
- Iedere speler neemt 1 WAT-kaart, 1 WIE-kaart en 1 WAAR-kaart. Kijk goed naar deze kaarten, maar laat ze niet aan de andere spelers zien.

Het spel

Het spel bestaat uit 2 fasen. Eerst tekenen en daarna raden wat de andere spelers getekend hebben!

Tekenen

- Draai de zandloper.
- Alle spelers proberen nu tegelijkertijd de scène te tekenen, zoals op hun kaarten beschreven staat. Als je bijvoorbeeld de WIE-kaart "Een hond" hebt, de WAT-kaart "Voetballen" en de WAAR-kaart "Op de maan", dan heb je als scène "een hond die aan 't voetballen is op de maan".
- LET OP: Zorg ervoor dat je tekening één geheel is. Je mag niet apart WAT, dan apart WIE en WAAR tekenen. De hele tekening moet bij elkaar passen.
- Letters en cijfers zijn niet toegestaan.
- Spelers mogen tijdens het tekenen niet praten.
- Als de tijd van de zandloper voorbij is, stoppen alle spelers met tekenen.



Raden

- De jongste speler draait de zandloper en houdt zijn tekening omhoog. Alle andere spelers proberen hardop te raden welke scène getekend is.
- De spelers raden niet om de beurt. Iedereen raadt tegelijkertijd!
- De tekenaar geeft aan als (een deel van) de scène goed geraden is.
- Je mag een gok goedkeuren als een speler heel dichtbij zit. Als iemand bijvoorbeeld gokt "op school" en de tekening was "in de klas", dan mag je het goedkeuren.
- Spelers blijven raden totdat alle 3 de kaarten (WAT, WIE en WAAR) geraden zijn, of totdat de tijd voorbij is.

Tip: Als de spelers echt niet weten wat er getekend is, mag de tekenaar hints geven of vragen beantwoorden. Bij het raden van een moeilijke scène kan dit heel handig zijn. Simpele "ja-" en "nee-vragen", zoals "Kan het vliegen?" of "Ben ik wel eens op die plaats geweest?" kunnen helpen met raden.

- Vervolgens draait de volgende speler de zandloper. Nu houdt hij zijn tekening omhoog en mogen de andere spelers raden. Het spel verloopt kloksgewijs.
- Als alle tekeningen geraden zijn, gaan de gespeelde kaarten op een aflegstapel. Iedere speler neemt een nieuwe WAT-, WIE- en WAAR-kaart en de volgende scène wordt getekend op de achterkant van het tekenblad. Het spel verloopt verder, zoals hierboven beschreven.

Puntentelling

De puntentelling werkt als volgt:

- De speler die één onderdeel van de scène raadt, krijgt hiervoor één scorefiche.
Bv. De speler die bij de scène "een hond die aan het voetballen is op de maan", het Wie-onderdeel geraden heeft, krijgt hiervoor één scorefiche.
- De tekenaar krijgt een scorefiche voor ieder geraden onderdeel.
Bv. Als het Wie- en Wat-onderdeel geraden zijn, krijgt hij 2 scorefiches.
- Bij twee spelers : De tekenaar krijgt 3 fiches wanneer alle onderdelen geraden worden. Wanneer slechts 1 of 2 onderdelen geraden zijn, krijgt hij geen fiche.
De speler die één onderdeel van de scène raadt, krijgt hiervoor één scorefiche.
Raadt hij bv. 2 onderdelen krijgt hij 2 scorefiches.

Einde van het spel

- Er worden in totaal 3 ronden gespeeld (voor de derde ronde nemen alle spelers een nieuw tekenvel).
- Na 3 ronden tellen alle spelers hun scorefiches. De speler met de meeste scorefiches wint het spel.

© 2011 Pazowl Corporation. All Rights Reserved. Who What Where Jr.™ is a trademark of Pazowl Corporation. © 2011 University Games Corporation, 2030 Harrison Street, CA 94110, USA. All Rights Reserved.
University Games Australia, Level 1, 71-73 Chandos Street, St. Leonards, NSW 2065, Australia.
University Games UK Ltd., Unit 11, Brickfields Business Park, Old Stowmarket Road, Woolpit, Bury St. Edmunds, Suffolk, IP30 9QS, UK.
University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L), Nederland.
info@ug.nl

Bewaar ons adres zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen.
De kleuren en de inhoud kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.

Vormgeving: Grafiek pre-press • Kristine Nuyens

