

# VLAADA CHVÁTIL PICTOMANIA

Iedereen tekent. Iedereen raadt.  
Allemaal tegelijkertijd!

## SPELMATERIAAL



6 zwarte letterkaarten  
7 zwarte cijferkaarten



42 raadkaarten  
in 6 kleuren



1 blok  
met tekenbladen

eenvoudig



moeilijk



99 dubbelzijdige woordkaarten  
in 4 moeilijkheidsgraden

6 zwarte  
scorefiches



30 scorefiches  
in 6 kleuren



Plak de stickers op  
de kaarthouder, zoals hieronder is afgebeeld.



1 kaarthouder

1 stickervel

1 puntenslijper voor  
de potloden



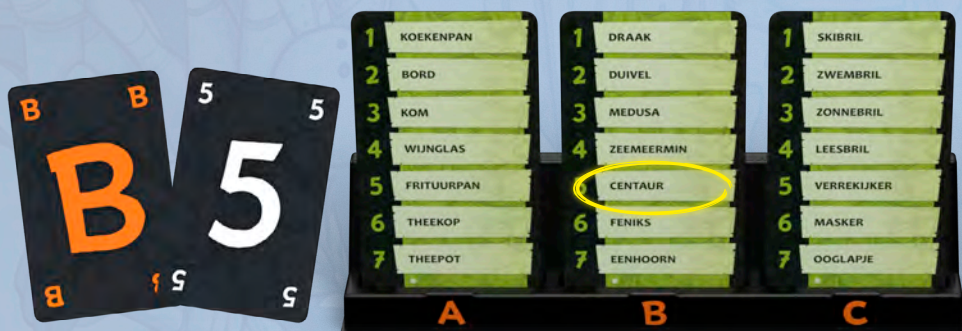
6 potloden in 6 kleuren

# OVERZICHT

Pictomania is een tekenspel waarin iedereen tegelijkertijd tekent en probeert te raden welke woorden de andere spelers tekenen. Zo werkt het:

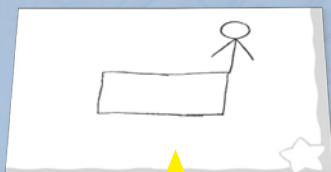


Iedereen kan de 21 woorden zien die getekend kunnen worden.



Iedere speler krijgt in het geheim een woord toegewezen dat hij moet tekenen.





Alle spelers tekenen tegelijkertijd het aan hen toegewezen woord.



Als je denkt te weten welk woord een tegenstander aan het tekenen is, kun je ernaar raden.  
(Het cijfer dat je raadt moet overeenkomen met het cijfer van het woord dat in het geheim werd toegewezen aan die speler.)

Een ingenieus scoresysteem kent punten toe voor correcte veronderstellingen en geeft strafpunten aan spelers waarvan de tekening niet geraden werd. Alles wordt in detail uitgelegd op de volgende pagina's.

# VOORBEREIDING

Iedere speler kiest een kleur en krijgt het bijbehorende potlood, de raadkaarten en de scorefiches. Leg het spelmateriaal van de ongebruikte kleuren terug in de doos.



Iedere speler krijgt ook een **tekenblad**. Vouw dit blad tweemaal in tweeën en maak er een boekje met vier bladzijden van, voor elke ronde één.

Leg je **scorefiches** links van je tekenblad. Het aantal fiches dat je nodig hebt is afhankelijk van het aantal spelers:

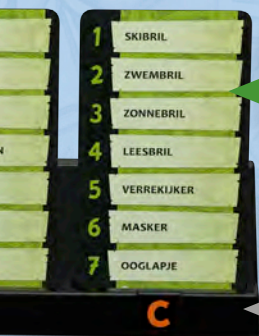


Leg de ongebruikte fiches terug in de doos.



Gebruik alle 7 **raadkaarten**, onafhankelijk van het aantal spelers. Het is handig om ze op volgorde van cijfer te leggen zodat je snel een bepaald cijfer kunt vinden tijdens het spel.





In de eerste ronde heb je alleen de groene **woordkaarten** nodig. Schud de stapel groene kaarten. Trek daar willekeurig 3 kaarten uit en plaats deze in de kaarthouder. Leg de rest van de stapel terzijde.



De **kaarthouder** dient zodanig geplaatst te worden dat iedereen de kaarten goed kan zien en deze gemakkelijk kan lezen.

Er zijn 7 **zwarte cijferkaarten** en 6 **zwarte letterkaarten**. Gebruik deze allemaal, onafhankelijk van het aantal spelers. Houd de cijferkaarten en de letterkaarten in afzonderlijk gescheiden stapels. Schud deze apart van elkaar.

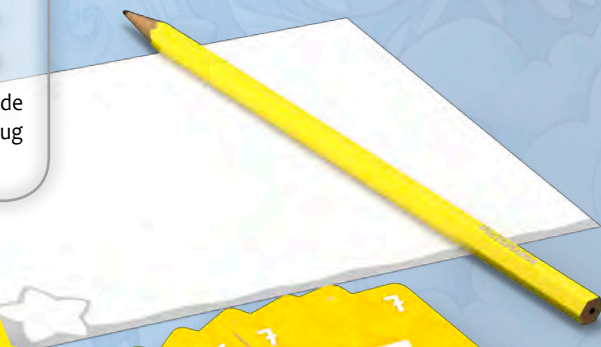
Het aantal te gebruiken **zwarte scorefiches** is afhankelijk van het aantal spelers:



Leg deze fiches in het midden van de tafel. Leg de ongebruikte fiches terug in de doos.



Sommige spelers tekenen in de breedte, anderen in de hoogte. Je mag het blad horizontaal of verticaal voor je leggen. Zorg er echter voor dat de grijze rand aan de onderkant van de tekening ligt, zodat de anderen kunnen zien wat onder en boven is.



# JE EERSTE RONDE

Het spel wordt gespeeld in **vier rondes**, elke ronde met een andere stapel woordkaarten. Met de groene woordkaarten in de kaarthouder ben je gereed voor de eerste ronde.

Geef iedereen een minuut de tijd om de 21 woorden te lezen. Merk op dat de woorden op dezelfde kaart gerelateerd aan elkaar kunnen zijn. Dat is wat het spel uitdagend maakt.

Schud de twee stapels zwarte kaarten afzonderlijk en geef iedere speler willekeurig één letterkaart en één cijferkaart. **Deze kaarten zijn geheim.** Leg de overige kaarten zonder te bekijken terzijde.

Als iedereen klaar is om te spelen, kan de ronde beginnen.

## START VAN DE RONDE

Iedereen bekijkt zijn letterkaart en zijn cijferkaart. De letterkaart geeft aan welke van de drie woordkaarten voor jou is. De cijferkaart geeft aan welk van de 7 woorden op die kaart jij moet tekenen.



Zodra je weet welk woord jij moet tekenen, **leg je je letterkaart en je cijferkaart gedekt (met de achterkant naar boven) op elkaar boven je tekenblad** (je zult het belang van deze stapel al gauw ontdekken).





# TEKENEN

Nu ben je klaar om te tekenen. Maar let op! Op je kaart staan woorden die gelijkenis hebben met jouw woord. Je moet een tekening maken die jouw woord uitbeeldt, maar niet de andere woorden. Wees niet bang om het hele blad te gebruiken – grote tekeningen zijn gemakkelijker te herkennen vanaf de andere kant van de tafel.

Wees snel. Er zijn geen beurten. Iedereen tekent tegelijkertijd.

# RADEN

Wanneer je klaar bent met tekenen, leg je je potlood neer. Draai je tekenblad naar je medespe- lers en start met raden wat zij aan het tekenen zijn. Je hoeft niet te wachten tot iedereen klaar is met tekenen. Je mag zelfs raden als iemand nog bezig is met tekenen, als je durft. Snelheid is van belang.

Als je denkt te weten welk woord een andere speler aan het tekenen is, zoek je dat woord op één van de drie woordkaarten. Daarna neem je jouw raadkaart **met hetzelfde cijfer** als dat woord. **Je uit je vermoeden door de gekozen raadkaart met de achterzijde naar boven (gesloten) op de stapel kaarten te leggen bij de betreffende tekening van de andere speler.** (Je hebt geen kaart om de letter te raden. Wanneer je raadt, is alleen het cijfer van belang.)

Aan iedere speler is een verschillend cijfer toegekend. Dat betekent dat je nooit het cijfer moet raden van het woord dat je zelf aan het tekenen was. Soms zul je ontdekken dat je een cijfer nodig hebt dat je al gebruikt hebt bij de tekening van een andere speler. Dat houdt dan in dat je een fout hebt gemaakt; die dingen gebeuren.

**Als je eenmaal een vermoeden geuit hebt, mag je dat niet terugnemen.** Je kunt slechts éénmaal naar het woord van elke andere speler raden.

Als andere spelers raden naar jouw woord, zullen ze hun raadkaart op de stapel kaarten bij jouw tekening leggen. Spelers die later raden dan anderen zullen hun kaart over die van de eerdere spelers leggen. De volgorde is van belang.

Je hoeft niet te raden naar de tekening van alle andere spelers (hoewel het gewoonlijk loont dit wel te proberen). **Als je klaar bent met raden, neem je één van de zwarte scorefiches uit het midden van de tafel.** Waarschijnlijk wil je het scorefiche met de meeste sterren.

Spelers die een zwarte scorefiche gepakt hebben zijn klaar met tekenen en raden. Zij kunnen nu achterover leunen en ontspannen. Als jij de enige speler bent die nog aan het raden is, uit dan je laatste vermoedens snel zodat de anderen niet te lang hoeven te wachten.

Nadat de laatste speler een zwart scorefiche heeft genomen, is de ronde afgelopen en is het tijd voor de puntentelling.



## NU KUN JE DE EERSTE RONDE SPELEN VAN PICTOMANIA.

We leggen uit hoe de puntentelling werkt, nadat jullie je woorden hebben getekend en je vermoedens hebben geuit.

# HOE GOED HEB JE GESPEELD?

Nu is het tijd om te zien welke vermoedens juist zijn. Om beurten draaien de spelers de stapel kaarten bij hun tekening om.

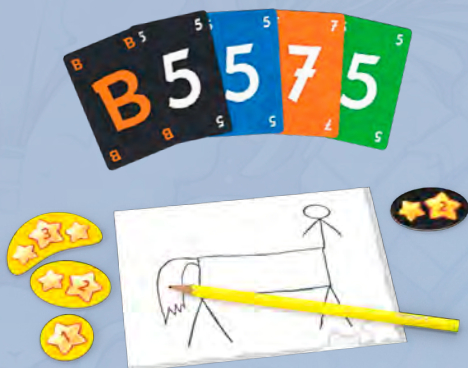
Wanneer je jouw stapel omdraait, liggen jouw toegekende cijferkaart en letterkaart bovenop. Nu weet iedereen welk woord jij getekend hebt. De raadkaarten van de andere spelers liggen op volgorde van boven naar beneden.

Leg de zwarte kaarten opzij. Nu ligt de kaart van de eerste speler die een vermoeden uitte naar het woord van jouw tekening bovenop.

**Als dit vermoeden juist is, geef je die speler je scorefiche met de meeste sterren.** Leg dit fiche op de kaart van die speler en geef beide aan die speler.

**Als het vermoeden onjuist was, krijgt die speler geen scorefiche en geef je zijn kaart niet terug. In plaats daarvan leg je zijn raadkaart in het midden van de tafel.**

Op deze wijze ga je verder door de stapel kaarten bij je tekening.



Dus, bij een correct geuit vermoeden gaat de raadkaart terug naar de betreffende speler en krijgt hij een puntenfiche. De raadkaart van een onjuist geuit vermoeden gaat naar het midden van de tafel.

*Zodra alle stapels kaarten doorgelopen en afgehandeld zijn, zal de speler met het grootste aantal onjuiste vermoedens de meeste kaarten in het midden van de tafel hebben. Maakt dat iets uit? Nu nog niet, want dit is pas je eerste ronde van Pictomania. Maar als je de volledige scoreregels toepast, levert dat strafpunten op.*



# JE SCORE

Als de andere spelers hun stapel kaarten doorlopen en evalueren, ontvang jij scorefiches voor je correcte vermoedens. Deze fiches leg je aan de rechterkant van je tekening, net als het bonusfiche dat je nam toen je klaar was met raden. Dit zijn jouw (plus)punten.

Je eigen scorefiches lagen aan de linkerkant van je tekening. Als alle andere spelers jouw woord geraden hebben, zijn ze allemaal aan hen uitgedeeld. Maar als sommige spelers onjuiste vermoedens geuit hebben (dus verkeerd geraden hebben of zelfs niet eens geprobeerd hebben te raden) houd je voor elk van die spelers één scorefiche over. Deze overblijvende fiches moet je links van je tekening bewaren. Zij tellen als strafpunten.



**Nu tel je alle sterren op de fiches aan de rechterzijde van je tekening op en trek je daar alle sterren op de fiches aan de linkerkant van je tekening van af. Dit is je score.**

Schrijf deze in de ster op je tekenblad.

Bijvoorbeeld, in de afbeelding hierboven, krijgt Geel 5 punten voor correct geuite vermoedens en 2 punten voor het zwarte scorefiche. Geel verliest 1 punt omdat iemand zijn woord niet geraden heeft. Geel scoort deze ronde dus 6 punten.

Het is mogelijk dat je score negatief is. Sommige ronden zijn moeilijk.

Als je je score hebt opgeschreven, leg je de scorefiches van de andere spelers en de zwarte scorefiches in het midden van de tafel.

Iedereen pakt nu zijn eigen kaarten en scorefiches. De zwarte scorefiches blijven in het midden van de tafel liggen, klaar voor de tweede ronde.

## TWEDE RONDE

In de tweede ronde worden de gele woordkaarten gebruikt. Schud de stapel gele kaarten en trek er 3 willekeurige kaarten uit.

Voordat de letterkaarten en de cijferkaarten worden uitgedeeld, moet men zich ervan vergewissen dat iedere speler alle woorden op de 3 kaarten kent. Indien er een onbekend woord op een kaart staat, vervang dan die kaart door een willekeurige andere kaart uit de stapel.

Als iedereen de gelegenheid heeft gehad de woorden te bekijken, krijgt iedere speler een willekeurige geheime letterkaart en een geheime cijferkaart. Speel nu de ronde als de ronde daarvoor.



**Gebruik deze stapel voor de tweede ronde.**

Alle ronden worden volgens dezelfde regels gespeeld. Hier volgen enkele details die je misschien over het hoofd zag toen je de regels de eerste keer doorlas:

- Je moet proberen het woord te tekenen dat je werd toegewezen (meer regels voor het tekenen vind je op de laatste pagina van deze spelregels).
- Nadat je je eerste vermoeden hebt geuit (je raadkaart hebt gespeeld), mag je je tekening niet meer aanpassen.
- Nadat je een vermoeden hebt geuit, mag je dat niet meer wijzigen.
- Je mag nooit een vermoeden uiten van je eigen tekening.
- Je kunt nooit meer dan eenmaal raden naar de tekening van een andere speler.
- Je hoeft niet te raden naar alle woorden van de andere spelers. In feite is het toegestaan om geen enkel vermoeden te uiten.
- Spelers nemen meestal het beschikbare zwarte scorefiche met de meeste punten, maar het is toegestaan een ander te kiezen.
- Nadat je een zwart scorefiche genomen hebt, ben je klaar met tekenen en raden.
- Je kunt ervoor kiezen om geen zwart scorefiche te pakken. In dat geval moet je de anderen laten weten dat je klaar bent met tekenen en raden.

Gewoonlijk zul je willen raden naar de tekeningen van alle andere spelers en het zwarte scorefiche met de meeste punten nemen. Echter, de volledige scoreregels geven strafpunten aan spelers die haastig te veel foute veronderstellingen doen.

## VOLLEDIGE SCOREREGELS

In de eerste ronde heb je geleerd je score te berekenen door de waarde van je scorefiches aan de linkerkant van je tekening af te trekken van de waarde van de fiches aan de rechterkant van je tekening. Het zwarte scorefiche dat je rechts van je tekening legde telde in je eerste ronde altijd positief. In latere ronden (en in alle ronden van spellen die je in de toekomst speelt), kan het gebeuren **dat het zwarte scorefiche negatief is of helemaal niet telt**:

- De speler die de meeste foute vermoedens uitte, is het zwarte schaap. (Dit is waarom fout gespeelde raadkaarten in het midden van de tafel worden gelegd, zodat ze zichtbaar zijn voor iedereen.) **Als je het zwarte schaap bent, leg je je zwarte scorefiche aan de linkerkant.** De sterren op dat fiche tellen nu als strafpunten. Er is echter niet altijd een zwart schaap; **als meerdere spelers hetzelfde aantal onjuiste vermoedens hebben geuit, is niemand het zwarte schaap.**
- **Als niemand jouw woord correct geraden heeft en je bent niet het zwarte schaap, dan moet je je zwarte scorefiche in het midden van de tafel leggen. Het telt niet mee voor je score.**

## HET VERKEERDE WOORD

Soms is een tekening zo vreemd dat je denkt dat het met een woord overeenkomt van een geheel andere kaart. Als jouw misplaatste geuite vermoeden toch het correcte cijfer heeft, telt het toch als een juist vermoeden. Een geluk dus voor beide spelers!

Het is **niet toegestaan om opzettelijk een ander woord te tekenen**. Als je per ongeluk het verkeerde woord tekent, moet je dat melden en **alle raadkaarten teruggeven aan de spelers**, die ze bij jouw tekening legden. Niemand krijgt jouw fiches en de geuite vermoedens tellen niet mee bij de vaststelling van het zwarte schaap. Je houdt al je fiches en trekt het totaal aantal punten daarop af van je score. Je legt je zwarte scorefiche in het midden van de tafel. Je eigen geuite vermoedens kunnen je nog wel punten opleveren.



# MOEILIKHEIDSGRAAD VAN ELKE RONDE

Het spel heeft vier stapels met kaarten. Elke kleur heeft een andere moeilijkheidsgraad, zoals aangegeven op de eerste pagina van deze spelregels. Je kunt elke ronde spelen met kaarten met een hogere moeilijkheidsgraad. Probeer het maar eens! Sommige woorden kunnen echt moeilijk zijn, maar dat maakt het juist erg leuk. Vergeet niet dat je altijd een kaart met een woord dat iemand niet kent, kunt vervangen door een andere kaart.

Natuurlijk kun je ook de moeilijkheidsgraad van het spel aanpassen aan de groep spelers die het spel speelt. Wanneer je bijvoorbeeld met een kind van 8 jaar oud speelt, kun je vier ronden met de groene kaarten spelen. Wees er wel zeker van dat je de gebruikte kaarten na elke ronde uit het spel haalt, zodat ze niet terugkeren in latere ronden.

## EINDE VAN HET SPEL

Nadat de score van de vierde en laatste ronde is afgehandeld, vouw je je tekenblad zoals hiernaast is afgebeeld om alle vier de scores tegelijkertijd te kunnen zien.

**Tip:** Onderstreep de getallen 6 en 9 om verwarring te voorkomen.

Je ziet nu ook een vijfde ster, waarin je het totaal van alle vier de ronden kunt noteren. De speler met de hoogste score wint.

Gelijkspel is mogelijk. Eventueel kun je bekijken wie gewonnen zou hebben als het spel bonuspunten zou toekennen voor de “coolste” tekening.



## MEER COMPETITIEF SPEL

Als je nog meer actie in het spel wilt, kun je de volgende variant proberen om meer tijdsdruk toe te voegen.

In plaats van 1 zwart scorefiche per speler te gebruiken, neem je er 1 minder, zoals is aangegeven in de tabel op de laatste pagina.

In deze variant eindigt de ronde zodra het laatste zwarte scorefiche is genomen. Dit betekent dat één speler geen zwart scorefiche krijgt en niet mag doorgaan met het uiten van vermoedens. (In het zeldzame geval dat meerdere spelers afzien van het nemen van een zwart scorefiche, eindigt de ronde als iedereen aangeeft klaar te zijn zoals gewoonlijk.)

Deze variant werkt het beste met vijf of zes spelers. In een spel met drie of vier spelers kan het te competitief zijn.

# REGELS VOOR TEKENEN

- **Je tekening dient de betekenis van het woord aan te geven.** Je mag geen puntjes of streepjes gebruiken om het aantal letters aan te geven van je woord. Je mag niet met symbolen aangeven uit hoeveel lettergrepen het woord bestaat. Je mag geen tekening maken die aangeeft wat de eerste letter van je woord is.
- Je mag geen commentaar leveren op je woord ("Ik ben slecht in het tekenen van dieren.") of op je tekening ("Dit moet ronder zijn."). Je mag geen tips geven ("Je hebt er één thuis.").
- **Je mag geen letters of cijfers gebruiken.** Je mag ook geen andere schrijfwijzen gebruiken (zoals Morse-code of het Griekse alfabet) om deze regel te omzeilen.
- Je tekening mag niet de positie van je woord op de kaart of de positie van de kaart in de kaarthouder aangeven. Ook het aangeven van de letter of het cijfer van je woord in de tekening is niet toegestaan.

## VERDELING SCOREFICHES

Het aantal scorefiches dat gebruikt wordt is afhankelijk van het aantal spelers:

### SPELERFICHES



### ZWARTE FICHES



### COMPETITIEF SPEL



## Spelontwerp: Vlaada Chvátil

Illustraties: Toby Allen

Grafisch ontwerp: Michaela Zaoralová  
Filip Murmak

Redactie spelregels: Jason Holt

Nederlandse vertaling: Peter Oud

Eindredactie: Jeroen Hollander

Projectmanager: Jonny de Vries

Als je tekenbladen op zijn,  
kun je deze downloaden op:  
[www.whitegoblingames.nl](http://www.whitegoblingames.nl)



© 2018 White Goblin Games  
[www.whitegoblingames.nl](http://www.whitegoblingames.nl)



© 2018 Czech Games Edition  
[www.czechgames.com](http://www.czechgames.com)

**Veel dank:** Aan Jason Holt en Dita Lazárková voor de talloze uren die zij besteedden aan de woordkaarten, aan mijn vrouw Marcela en onze kinderen Alenka, Hanička en Pavlík voor de vele speltesten en waardevolle opmerkingen, aan Paul, Justin en Josh voor het leiden van de speltesten bij verschillende gelegenheden, aan Phil, Ben en Ondra voor adviezen en toegevoegde ideeën voor de woordkaarten, aan Vít'a voor alle kleine belangrijke dingen, aan Miša, Filip en Dávid die het spel zo mooi hebben gemaakt, en aan iedereen van CGE en CGE digital voor het enthousiasme het spel keer op keer te testen.

Het was leuk om dit spel met en voor jullie te ontwikkelen.