

# CONCEPT™

Concept in één minuut!

## Principe van het spel

In Concept moet je woorden laten raden door ze te koppelen aan iconen. Een team van twee spelers, tafelburen, kiest een woord dat de andere spelers moeten raden. Ze overleggen en plaatsensamen, op een oordeelkundige manier, schijven op de iconen van het bord. De speler die het woord raadt en het team dat het woord heeft laten raden, winnen overwinningpunten (2 en 1 elk).

Na 12 gespeelde kaarten wint de speler met het grootste aantal punten de partij.

## Voorbeelden:



Een wit vloeibaar levensmiddel? Gewoon melk.



Een rood vloeibaar levensmiddel? Wijn.



We zoeken een dier dat in het water leeft. Aan welk dier denk je spontaan? Een vis.

Er zijn niet alleen dieren in Concept. Een voorbeeld:



Het is een **kettingzaag**, want het is een mechanisch werktuig om hout te zagen.

Concept bevat ook moeilijke woorden: De naam van deze beroemde persoon kan ook worden geraden.



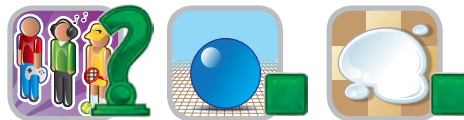
Een kunstenaar met afgesneden oor? Heb je het al geraden? **Vincent van Gogh** natuurlijk!



Tot nu toe hebben we alleen maar schijven met één kleur gebruikt. Je kunt onderconcepten toevoegen met de schijven met andere kleuren om het hoofdconcept dat we zoeken, beter te omschrijven.

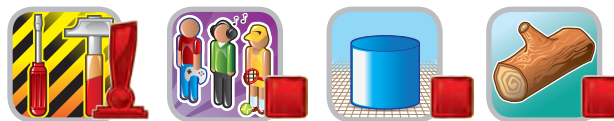


Hier zoeken we een metalen gebouw. Dit gebouw bevindt zich op een plaats/in een land met de kleuren blauw-wit-rood (en niet een blauw/wit/rood gebouw). Dit is dus de **Eiffeltoren**.



We zoeken een sport waar een witte bol wordt gebruikt.

We voegen een onderconcept toe.



Men gebruikt bij deze sport ook een cilindervormig, houten werktuig. We voegen nog een onderconcept toe:



Een land: de Verenigde Staten... dit is duidelijk **baseball**!

Merk op dat we de belangrijkste concept met de groene pion aanwijzen, dan brengen we één of meer sub-concepten in het spel om de belangrijkste te verduidelijken.

Aan het einde van deze regels vind je nog andere voorbeelden.

# Materiaal:

- 1 bord met universele iconen.
- 5 reeksen schijven:
  - 1 groene reeks met de schijf voor het hoofdconcept (groot vraagteken) en 10 kubussen.
  - 4 reeksen (blauw, rood, geel, zwart) met elk een schijf voor een onderconcept (uitroepeteken) en 8 kubussen.
- 110 Concept kaarten. Elke kaart bevat 9 woorden die geklasseerd zijn in drie moeilijkheidsgraden: Gemakkelijk, Moeilijk en Challenge.
- Fiches met dubbele en enkele punten (dubbel voor 2 overwinningpunten en enkel voor 1 overwinningpunt).
- 4 hulpelementen.
- Een opbergkom.



## Spelregels

### Opstelling:

Plaats het bord met de iconen in het midden van de tafel. Het moet zichtbaar en toegankelijk zijn voor alle spelers. Maak een stapel met de conceptkaarten en een stapel met de fiches met enkele en dubbele punten. Plaats de schijven en de kubussen in de kom: dit zijn waardevolle werktuigen om de woorden te laten raden! Kies nu twee spelers, tafelburen, om het eerste team te vormen.

### Spelbeurt:

Het team trekt een conceptkaart en kiest een woord uit de lijst dat de andere spelers moeten raden. We raden aan om tijdens de eerste partijen een gemakkelijk woord te kiezen.

**Opgelet: om de Challenge te kunnen raden, moeten alle spelers het spel echt goed kennen.**

De schijf voor het hoofdconcept (groen) wordt eerst geplaatst. Deze schijf stelt het woord voor dat moet worden geraden. Door kubussen met dezelfde kleur te plaatsen, geeft het team bijkomende informatie over het hoofdconcept. Het team kan ook onderconcepten ontwikkelen door overeenstemmende schijven en kubussen te plaatsen (zie voorbeelden op pagina's 1, 3 en 4).



### Verduidelijkingen:

- De andere spelers mogen zoveel woorden voorstellen als ze willen.
- De leden van het team mogen discreet met elkaar praten en overleggen. We raden trouwens aan om dit te doen want misschien hebben jullie wel verschillende meningen!
- De leden van het team mogen "ja" zeggen wanneer een juist antwoord of een juist spoor wordt gegeven, maar ze mogen niet rechtstreeks praten met de andere spelers.
- De leden van het team mogen vrij kubussen plaatsen. Ze zijn dus NIET verplicht om dit om beurten te doen.
- De volgorde waarin je kubussen plaatst, kan belangrijk zijn! Aarzel niet om nog eens de volgorde te tonen waarin je kubussen werden geplaatst.
- De leden van het team mogen zoveel kubussen gebruiken als ze willen om het woord te laten raden. Zaai echter niet te veel verwarring bij de andere spelers. Het aantal gebruikte schijven is onbeperkt en er is ook geen boete voorzien als er veel schijven worden gebruikt!
- Wanneer het woord na een zekere tijd nog altijd niet geraden is, moet het team een derde persoon kiezen om te helpen. Wanneer niemand het woord vindt ondanks deze bijkomende hulp, valt het woord weg en wint niemand punten bij deze beurt.
- De hulpelementen stemmen overeen met een mogelijke, gedeeltelijke betekenis van de universele iconen. Aarzel niet om hun beschrijving te lezen om te ontdekken hoe waardevol ze kunnen zijn.
- Wanneer de andere spelers op een vals spoor zitten of geen ideeën hebben, kun je alle of een deel van je kubussen van het bord halen en herbeginnen op een andere manier.

### Einde van de partij:

Wanneer 12 fiches met dubbele punten gewonnen werden, is de partij gedaan. De speler/spelers met het grootste aantal overwinningpunten wint/winnen de partij.

### NVDR

- Tijdens onze uitgebreide tests, zijn we uiteindelijk afgestapt van het puntensysteem en hebben we dan het plezier van gissen en worden geraden bewaard. Voel je vrij om hetzelfde te doen uw genot en ervaring zullen net zo groot zijn!
- Afhankelijk van de moeilijkheidsgraad, besloten we niet om meer punten te verlenen aan zij die woorden in de Challenge categorie raden. Als u wilt, kunt u deze moeilijkheidsgraad belonen door het geven van 1 of 2 extra VP's aan het team en aan de speler die het woord geraden hebben.

De eerste speler die de oplossing vindt, wint 1 schijf met dubbele punten (2 overwinningpunten) en elk lid van het team dat het woord heeft laten raden, wint 1 schijf met enkele punten (1 overwinningpunt). Daarna moeten de volgende twee spelers een woord laten raden uit een nieuwe kaart.

## Enkele voorbeelden:

Concept is een spel met improvisaties.

Laat je verbeelding de vrije teugel bij het gebruik van het materiaal! Alle ideeën, zelfs de gekste invallen, kunnen helpen. Het belangrijkste is dat de anderen je begrijpen.

Enkele voorbeelden:



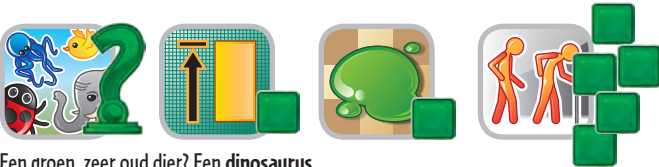
Een conflict en zeer veel schrijven op Man? Dit betekent **oorlog!**



Een stapel van drie kubussen en slechts één kubus op Man. Een grote en een kleine? We voegen een onderconcept toe.

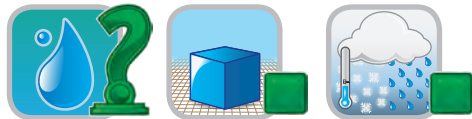


Heb je het nog niet gevonden? **Laurel en Hardy.**



Een groen, zeer oud dier? Een **dinosaurus.**

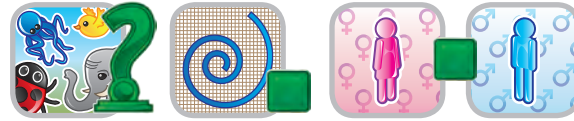
De universele iconen hebben meerdere betekenissen die verwant zijn, maar toch verschillend; maak er maximaal gebruik van:



Een **ijsblokje**... hier duidt de koude icoon de temperatuur aan.



De koude wijst hier op de winter, om het **Kerstfeest** te laten raden.



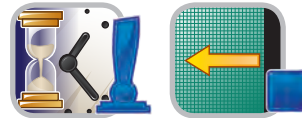
Deze set van aanwijzingen geeft een **slak** aan, waarvan iedereen weet dat die **hermafrodit** is.



We zoeken dus een man die een professionele vechter is. Een bokser? Een militair? We voegen een onderconcept toe.



Japan... Men herkent de vlag. We voegen nog een ander onderconcept toe.



Aha, het is een Japanse vechter van vroeger... een **samoerai!**



Eerder een beroep voor mannen, dus....



Een grote, bruine, snelle dier is nu een deel van het concept, maar hoe?



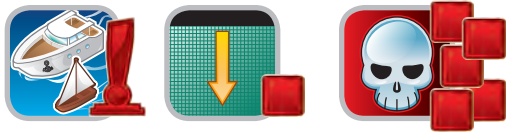
De man zit op een dier.



Het land is de **VSA**... het is dus een **cowboy!**



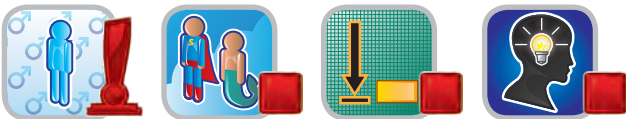
Waarschijnlijk een acteur of director.



Een zinkend schip, zeer veel doden.  
De Titanic, dus **Leonardo DiCaprio!**



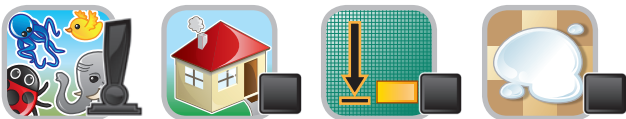
Zeker een stripverhaal.



Een klein mannelijke personage die slim is.



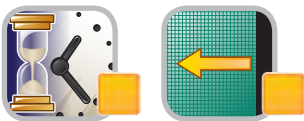
Een dik personage, gekleed in blauw en wit.



Een klein en wit huisdier.



Deze twee mannen vechten tegen Italianen van vroeger? Romeinen!  
Dit zijn **Asterix en Obelix!**



Een gele feestvloeistof die het hoofd op hol brengt? **Champagne!**

## CREDITS



Auteurs:

**Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot**



Ontwikkeling:

**"The Belgians with Sombreros" a.k.a. Cédric Caumont & Thomas Provoost**



DTP-verantwoordelijke:  
**Alexis Vanmeerbeek**



Productie-verantwoordelijke:  
**Guillaume Pilon**



Illustratie & DTP:  
**Éric Azagury & Cédric Chevalier**



Redactie & herlezing:  
**Ann Pichot, Axel Koszo**



Translation:  
**Claudia Le Clef**



Dankwoord :

**Yannick Mescam & Emilie Fleuret, Denise Stallings**, de deel nemers aan **Belgoludique** en aan de **Gathering of Friends**. aan **Beaujanne**, aan **Martine**, Dank aan **Igor** en **Clément** voor het doorgeven van het virus

A game from **REPOS PRODUCTION**  
published by **SOMBREROS PRODUCTION**  
© Sombreros Production (2015) • All rights reserved.  
Komediantenstraat, 22 • 1000 Brussel - België  
[www.rprod.com](http://www.rprod.com) • +32 471 95 41 32



Het materiaal van dit spel maakt gebruik van bepaalde handelsnamen en merken, die al dan niet gedeponeerd zijn en die exclusieve eigendom zijn van hun respectieve houders. Dit spel en het gebruik van dit materiaal werden op geen enkele manier gesponsord, ondersteund, besteld of goedgekeurd door de houders van deze merken waarvan alle rechten voorbehouden zijn. Dit materiaal mag alleen worden gebruikt voor strikt persoonlijke en privé-ontspanningsdoeleinden.