

# Gesagt – getan!

Ein kommunikatives Mal- und Ratespiel für 2 bis 6 Spieler von 7 bis 99 Jahren. Mit zwei Wettbewerbsvarianten.

**Spielidee:** Roberto Fraga

**Illustration:** Martina Leykamm

**Spieldauer:** ca. 20 Minuten

Einmal im Jahr treten der König und sein Rateteam gemeinsam beim großen Rätseltornier an. Nur der König weiß, welcher geheime Begriff gesucht wird - er darf ihn aber niemandem sagen!

Doch zum Glück gibt es die königlichen Kronen. Mit ihrer Hilfe gelingt es dem König, seinem Team erste Hinweise auf die Umriss des gesuchten Begriffes zu geben.

Gesagt, getan! Aber das Rateteam sieht sich nur ratlos an - was soll das denn sein? Da gibt der König Anweisungen, wie und wo Linien eingezeichnet werden sollen und auf der Ratetafel entsteht langsam ein Bild. Doch aufgepasst: Die Zeit läuft und das königliche Rateteam kann nur gewinnen, wenn alle zusammenhalten!

## Spielinhalt

---

- 1 mehrteilige Ratetafel (Rahmen und Schachtelboden mit Einleger)
- 1 Umschlag mit 22 doppelseitigen DIN A4 Aufgabenblättern
- 16 magnetische Kronen (8 Paare)
- 1 Stift
- 1 Tuch
- 1 Sanduhr
- 1 Spielanleitung

## Spielziel

*Begriffe erraten*

Wenn euer König den gesuchten Begriff so gut beschreibt, dass euer königliches Rateteam ihn vor Ablauf der Zeit erkennen kann, gewinnt ihr gemeinsam.

## Spielvorbereitung

*Ratetafel aufbauen*

Baut zuerst die Ratetafel auf: Stellt dazu den Schachtelboden in die Tischmitte. Der Rahmen ist an einer der langen Seiten offen: Steckt ihn so herum in den Schlitz des Einlegers, dass die offene Seite oben ist.



Von jeder Farbe gibt es zwei Kronen. Sortiert die Kronen nach ihren Farben und nehmt zuerst das rote Paar.

Haltet eine Krone mit der Magnetseite direkt an eine Seite der Ratetafel, die andere Krone an genau dieselbe Stelle auf der anderen Seite: Sie ziehen sich an und haften an der Ratetafel!



Befestigt auch die anderen Kronenpaare an der Ratetafel.

**Wichtig:** Bewegt ihr eine der Kronen, bewegt sich gleichzeitig die Krone auf der anderen Seite.

Schiebt vier beliebige Kronenpaare an die rechte Seite der Ratetafel. Bewegt die vier übrigen Kronenpaare an die linke Seite.

Haltet den Umschlag mit den Aufgabenblättern, die Sanduhr, den Stift und das Tuch bereit.

*Umschlag, Sanduhr,  
Stift und Tuch  
bereithalten*

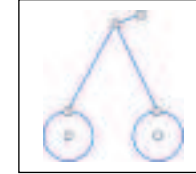
## Kurze Spielübersicht

### Die Aufgabenblätter:

In jeder Runde steckt der König ein Aufgabenblatt in die Ratetafel.

Die 22 Aufgabenblätter sind doppelseitig bedruckt: Jede Seite zeigt einen Begriff, der erraten werden soll. An den wichtigsten Stellen der Abbildung sind Punkte eingezeichnet:

*Beispiel: Die Kirsche hat z. B. sechs Punkte.*



### Der König:

In jeder Runde wird ein Spieler zum König ernannt: Er sitzt allein auf einer Seite der Ratetafel und sieht das eingesteckte Aufgabenblatt.

### Das königliche Rateteam:

Alle anderen Spieler bilden das königliche Rateteam und sitzen auf der anderen Seite der Ratetafel. Zu Spielbeginn sehen sie nur eine leere Tafel mit vier Kronen auf der rechten und vier Kronen auf der linken Seite. Doch nach und nach entsteht ein Bild. Gemeinsam versucht das Team, den gesuchten Begriff zu erraten.

### Gesagt, getan:

Der König gibt Anweisungen, die das Rateteam befolgt:

- In der ersten Phase sagt der König, wohin die magnetischen Kronen zu schieben sind. Die Kronen sollen möglichst genau auf die Punkte der Vorlage geschoben werden. Das Rateteam sieht, wie die Kronen angeordnet sind. Schon jetzt kann es versuchen, den gesuchten Begriff zu erraten.
- In der zweiten Phase wird gezeichnet. Der König sagt, wo und in welcher Form Linien zwischen den Kronen oder um die Kronen herum eingezeichnet werden sollen.

Vor den Augen des Rateteams wird das Motiv immer deutlicher. Doch es muss sich beeilen, um die Lösung zu finden: Der Sand rinnt durch die Uhr und begrenzt die Zeit!

## Spielablauf

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn.

Der adeligste Spieler beginnt. Wenn ihr euch nicht einigen könnt, beginnt der älteste Spieler. Er ist in dieser Runde der König.

*königliche  
Sitzordnung  
beachten*

### Die königliche Sitzordnung!

Der König stellt die Ratetafel so auf, dass die Seite mit dem Rahmen direkt vor ihm steht.

Alle anderen Spieler bilden das Rateteam und setzen sich auf die gegenüberliegende Seite des Tisches. Sie sollen direkt auf die Tafel sehen können.

*Rateteam schließt  
Augen,  
König steckt  
Aufgabenblatt in  
Ratetafel,  
Rateteam öffnet  
Augen*

Alle Spieler des Rateteams schließen ihre Augen.

Der König nimmt ein Aufgabenblatt aus dem Umschlag und entscheidet sich für ein Motiv. Dann steckt er das Blatt so in die Ratetafel, dass er das gewählte Motiv und die abgebildete Zahl rechts unten sieht.

Steckt das Aufgabenblatt in der Ratetafel, gibt der König die Anweisung, die Augen wieder zu öffnen.

### Jetzt beginnt die erste Runde!

Eine Runde besteht aus zwei aufeinander folgenden Phasen:

1. Das Verschieben der Kronen
2. Das Zeichnen des Begriffes

Der König dreht die Sanduhr um und stellt sie für alle gut sichtbar neben die Ratetafel. Jetzt beginnt die erste Phase:

### 1. Phase: Das Verschieben der Kronen

Der König nennt zuerst die Farbe einer beliebigen Krone und gibt dann Anweisungen, wohin sie geschoben werden soll. Die Spieler des Rateteams legen vorher fest, wer von ihnen die erste Krone verschiebt.

Befindet sich eine Krone genau auf einem Punkt, ruft der König:

„Perfekt!“

Die nächste Krone wird von dem im Uhrzeigersinn nächsten Spieler des Rateteams verschoben.

### Königliche Regeln:

- Der König sagt nur, in welche Richtung eine Krone bewegt werden soll. Er darf keine Hinweise zum gesuchten Begriff geben.
- Wenn der König möchte, kann er die entsprechende Richtung mit einer Handbewegung angeben. Nach einigen Spielen könnt ihr auch vereinbaren, dass keine Handbewegungen mehr erlaubt sind.

*Kronen haften auf  
allen Punkten des  
Aufgabenblattes =  
Phase 2 beginnt*

*König gibt  
Anweisungen,  
Rateteam zeichnet*

*Lösungsvorschlag =  
Begriffe nennen*

- Er kann die Illustration des Rahmens nutzen, um die Richtung vorzugeben (z. B.: „Schiebe die rote Krone in Richtung der Maus.“).
- Der König kann Kronen, die schon an ihrem Platz sind, einbeziehen (z. B.: „Schiebe die grüne Krone ungefähr fünf Zentimeter unter die rote Krone.“).
- Fallen beim Verschieben Kronen herunter, müsst ihr sie wieder an der Ratetafel befestigen.

Sobald auf jedem Punkt des Aufgabenblattes eine Krone haftet, ruft der König: „Haltet ein!“ und beendet so die erste Phase.

**Wichtig:** Es kommt vor, dass ihr nicht alle acht Kronen verschieben müsst: In diesem Fall bleiben übrige Kronen an den Seiten der Ratetafel.

Anschließend nimmt sich der im Uhrzeigersinn nächste Spieler des Rateteams den Stift und die zweite Phase beginnt.

### 2. Phase: Das Zeichnen des Begriffes

Nun muss der König erklären, welche Kronen miteinander verbunden werden müssen. Dabei nennt er immer die Farben der Kronen und sagt, ob sie z.B. durch eine gerade Linie verbunden sind oder ob ein großer Kreis um eine der Kronen gezeichnet werden muss.

Der König hält die Ratetafel fest, während die Mitglieder des Rateteams abwechselnd zeichnen.

### Beispiele für Anweisungen:

- Ziehe einen geraden Strich von der roten zur grünen Krone.
- Zeichne einen nach oben gewölbten Bogen von der grünen zur blauen Krone.
- Male einen großen Kreis um die orange Krone. Die orange Krone soll dabei genau in der Mitte des Kreises sein. Der Kreis soll die rote Krone berühren.

Nach jedem Strich, Bogen oder Kreis wird der Stift an das im Uhrzeigersinn nächste Mitglied des Rateteams weitergegeben.

### Einen Lösungsvorschlag nennen:

Wenn ein Spieler des Rateteams meint, den Begriff erkannt zu haben, darf er seine Vermutung laut sagen. Er darf seinen Verdacht sowohl in Phase 1 als auch in Phase 2 äußern.

Der König antwortet nur mit „Ja“ oder „Nein“. Er darf keine weiteren Tipps geben oder Anmerkungen machen.

### Wichtig:

Um den Spielspaß zu erhalten, solltet ihr nicht einfach wahllos einen Begriff nach dem anderen nennen. Gebt nur dann einen Tipp ab, wenn ihr wirklich einen begründeten Verdacht habt.

Das Spiel wird spannender, wenn ihr vereinbart, dass ihr in jeder Runde insgesamt nur fünf Lösungsvorschläge machen dürft.

Rundenende:

### Rundenende:

Die Runde ist zu Ende, sobald...

richtiger Begriff  
genannt

- ... ein Spieler des Rateteams den richtigen Begriff nennt und die Sanduhr noch nicht abgelaufen ist.

Der Spieler, der den Begriff genannt hat, bekommt das Aufgabenblatt und legt es vor sich ab.

oder

oder

- ... die Sanduhr abgelaufen ist.

Das Rateteam hat es leider nicht geschafft, den Begriff zu erraten. Der König zieht das Aufgabenblatt aus der Ratetafel, zeigt dem Rateteam den gesuchten Begriff und legt das Blatt anschließend in den Schachteldeckel.

Anschließend wischt ihr die Tafel mit dem Tuch ab und der nächste Spieler ist der neue König. Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

## Spielende

Bei zwei oder drei Spielern endet das Spiel, sobald jeder zweimal König war.

Bei vier bis sechs Spielern endet das Spiel, sobald jeder einmal König war.

Jetzt zählt ihr, wie viele Aufgabenblätter im Schachteldeckel liegen und nicht erraten worden sind. Ihr gewinnt gemeinsam, wenn höchstens zwei Aufgabenblätter im Schachteldeckel liegen. Sind es mehr, habt ihr leider gemeinsam verloren.

### Die Herausforderung!

Wenn ihr nach einiger Zeit alle Begriffe erraten habt, beginnt der kreative Teil des Spieles. Ihr könnt euch selbst lustige, spannende oder verrückte Motive ausdenken und auf ein DIN A4 Blatt zeichnen. Ihr müsst nur darauf achten, dass die Motive durch höchstens acht auffällige Punkte zu erkennen sind, da ihr nur acht Kronen einsetzen könnt.

Wie wäre es zum Beispiel mit Buchstaben oder ein- und zweistelligen Zahlen? Jetzt ist es doppelt spannend: Ist das Rateteam gut genug, um eure Kreationen zu erraten?

## Team-Variante

Bei vier oder mehr Spielern könnt ihr das Spiel auch in zwei Teams gegeneinander spielen. Es gelten die Regeln des Grundspiels, jedoch mit folgenden Änderungen:

- Teilt euch in zwei etwa gleich große Gruppen auf.
- Die Gruppen spielen abwechselnd.
- Die aktive Gruppe bestimmt einen König. Die andere Gruppe achtet darauf, dass die Regeln eingehalten werden und behält die Sanduhr im Auge.

Nach einer vorher festgelegten Rundenzahl ist das Spiel zu Ende, z. B. wenn jedes Team sechsmal an der Reihe war. Die Gruppe, die mehr Begriffe erraten konnte, gewinnt diese Team-Variante. Bei Gleichstand gewinnen beide Teams gemeinsam.

## Künstlervariante

Bei dieser Variante gibt es keine Aufgabenblätter. Der König „zeichnet“ die Umrisse eines selbst erdachten Begriffes mit einem Kronenpaar an die Ratetafel.

Legt nur das rote Kronenpaar bereit. Alle übrigen Kronen und auch die Aufgabenblätter legt ihr in den Schachteldeckel.

Der König denkt sich einen Begriff aus. Er darf ihn aber nicht laut nennen.

Anschließend hat er fünf Versuche, um die Umrisse dieses Gegenstandes mit der roten Krone an die Ratetafel zu „zeichnen“.

Alle anderen Spieler bilden das Rateteam und versuchen herauszufinden, welchen Begriff sich der König ausgedacht hat.

Wird der Gegenstand erkannt, bekommen der König und der Spieler, der den Gegenstand erraten hat, jeweils einen Punkt. Wenn ihr wollt, könnt ihr eure Namen und die Punkte auf der Ratetafel notieren.

Wenn jeder zweimal König war, endet das Spiel. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

### Tipps:

- Das Spiel wird einfacher, wenn ihr zu Spielbeginn einen Themenbereich festlegt (z. B. Tiere oder Pflanzen).
- Oder ihr setzt euch alle vor die Ratetafel und der König zeichnet seinen Begriff mit dem Stift an die Tafel.

Spielende:  
bei 2 und 3 Spielern  
= jeder 2x König;  
bei 4 bis 6 Spielern =  
jeder 1x König

zwei oder weniger  
Blätter in Schachtel-  
deckel = gewonnen,  
mehr als zwei Blätter  
in Schachteldeckel =  
verloren

### Begriffe:

Falls ihr euch einmal nicht sicher seid, welcher Begriff auf einem der Aufgabenblätter abgebildet ist, könnt ihr in der folgenden Tabelle nachsehen. Die Nummern in der Tabelle entsprechen den Zahlen rechts unten auf dem jeweiligen Aufgabenblatt.

Der Begriff gilt auch als erraten, wenn man eine andere, dem gesuchten Begriff entsprechende Bezeichnung nennt.

**Wichtig:** Seht euch die Tabelle nicht vor Spielbeginn an.

44. Pilz	33. Regenschirm	22. Tasche	11. Gabel
43. Fotoapparat	32. Kerze	21. Hose	10. Tulpe (Blume)
42. Hut	31. Gespenst	20. Tasse	9. Schmetterling
41. Stern	30. Ente	19. Stuhl	8. Kelch
40. Glocke	29. Heißluftballon	18. Würfel	7. Flasche
39. Baum	28. Briefumschlag	17. Topf	6. Schuh
38. Haus	27. Brille	16. Kirche	5. Drache
37. Pfeil und Bogen	26. Schlüssel	15. Schiff	4. Schleife
36. Hammer	25. Auto	14. Gießkanne	3. Ring
35. Bügel	24. Fisch	13. Eis	2. Wappen
34. Leiter	23. Turm	12. Fahne	1. Krone

Habermaß game nr. 4549

# Said and Done!

A communicative drawing and guessing game  
for 2 to 6 players ages 7 - 99. Includes two game variations.

**Author:** Roberto Fraga  
**Illustrations:** Martina Leykamm  
**Length of the game:** Approx. 20 minutes

Once a year the King and his guessing team compete in the big guessing tournament. Only the king knows which secret term is being looked for - but he may not tell anybody!

Luckily, there are the royal crowns which the king can refer to in order to give helpful hints to the team about the outlines of the term they are looking for. Said and Done! The guessing team, though, is at a loss - what on earth is it? The king then gives instructions about where and how lines should be drawn and bit by bit a picture emerges on the guessing board.

But watch out! Time ticks by and the royal guessing team only can win if they stick together.

## Contents

- 1 guessing board consisting of various parts  
(frame and bottom part of game box with insert)
- 1 envelope with 22 sheets of A4 paper printed on both sides
- 16 magnetic crowns (8 pairs)
- 1 marker
- 1 cloth
- 1 hourglass
- Set of game instructions

## Aim of the game

*guess terms*

If your king describes the term being looked for in such a way that the royal guessing team recognizes it before time runs out, you will win together.

## Preparation of the game

*assemble guessing board*

First assemble the guessing board. Place the bottom part of the box in the center of the table. Insert the frame into the slot of the insert so that the opening of the frame shows up.



There are two crowns of each color. Sort the crowns by their color and use the red pair first. Hold one crown, with its magnetic end, against one side of the guessing board, the other crown on exactly the same spot on the other side. They attract themselves and stick to the guessing board! Stick the other pairs of crowns to the guessing board as well.



*fix pairs of crowns*

**Important:** If you move one crown, its counterpart on the other side also moves.

Slide any four pairs of crowns to the right hand side of the board and the other four pairs to the left hand side.

*get envelope, hourglass, pencil and cloth ready*

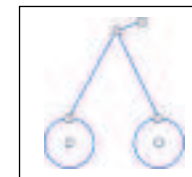
Get the envelope with the sheets of drawings, the hourglass, the marker and the cloth ready.

## Summary

### The sheets of paper of drawings

In each round the king slides a drawing into the opening of the guessing board. Both sides of these sheets show outlines of objects to be guessed. The most relevant spots of the picture are marked by black dots.

*Example: the cherry has six dots.*



### The king:

In each round one player acts as king. The king sits at one side of the guessing board and looks at the inserted sheet.

### The royal guessing team:

The other players are the guessing team and sit on the other side of the board. At the beginning the board is empty, except for four crowns on the right hand side and four crowns on the left hand side of the board. Progressively a picture evolves. Together, the team tries to guess what it is.

### Said and Done:

The king gives instructions, the guessing team enacts them.

- In the first stage the king indicates to which spot the magic crowns have to be moved. The crowns should coincide as precisely as possible with the dots of the drawing. The guessing team observes how the crowns are arranged and starts guessing what term it is.
- In the second stage the king gives instructions where and how lines should be drawn, connecting the crowns or going around the crowns.

The motif emerges in front of the guessing team. They have to hurry up, however, to find the solution as the sand slips through the hourglass marking time.

## How to play

Play in a clockwise direction.

The most aristocratic player starts. If you cannot agree, the oldest player starts. They are the king in this round.

### The royal seating arrangement!

The king puts the guessing board in front of him. The other players are the guessing team and sit at the other end of the table. They should have a good view of the other side of the board.

The players of the guessing team shut their eyes while the king pulls a sheet out of the envelope and decides on a motif. Then he slides the sheet into the board so that the number of the sheet is at the right hand bottom side.

Once the sheet is inserted in the frame the king tells the others to open the eyes.

### The first round starts!

A round consists in two stages.

1. The sliding of the crowns
2. The drawing of the object

The king turns the hourglass over and places it next to the guessing board so that everybody can see it well. Stage 1 starts.

### Stage 1: Sliding the crowns

The king announces any color of crown and gives instructions to which point it should be slid. The guessing team decides who will move the first crown.

Once a crown coincides exactly with a dot the king yells "perfect!". The next player in a clockwise direction moves the next crown.

### Royal rules

- The king only indicates in which direction the crown may be moved. He may not give any hints regarding the term being looked for.
- If the king wishes, he may indicate the direction by gestures. After playing several rounds you can also agree not to gesticulate any more.
- He can use the illustrations of the frame to indicate the direction (*for example: "slide the red crown towards the mouse"*)

*crowns on all the dots of sheet of paper = stage 2 starts*

*king gives instructions, guessing teams draws*

*proposal for solution = name terms*

- The king can refer to crowns which already are placed correctly (*for example: "slide the green crown approximately two inches underneath the red crown"*)
- Crowns that fall off the board are placed back on the board.

As soon as there is a crown on each dot of the drawing, the king yells "Stop" thus finishing the first stage.

**Important:** Not all eight crowns have to be moved each time. In this case the remaining crowns stay on the edge of the board.

Then the next player in a clockwise direction takes the marker and the second stage starts.

### Stage 2: Drawing the object

Now the king explains which crowns have to be connected. He announces the colors of the crowns and explains if they have to be connected by a straight line or if a big circle should be drawn around a crown. The king holds the board steady while the players of the guessing team draw one by one.

### Examples for instructions:

- *Draw a straight line from the red to the green line.*
- *Draw an upward curve from the green to the blue crown.*
- *Draw a big circle around the orange crown, with the crown exactly in the center. The circle should touch the red crown.*

After each line, curve or circle the marker is passed on to the next player in a clockwise direction.

### Proposing a solution

As soon as a player of the guessing team thinks they have recognized a term they announce their guess. They may announce their guesses in both stage 1 and in stage 2. The king just answers "Yes" or "No". He may not give any further hints or make any comment.

### Important:

In order to make it more fun you should not indiscriminately propose one term after the other but only make a guess if you can justify it. The game gets more exciting if you agree to make a maximum of five guesses in each round.

*consider royal seating arrangement*

*guessing team closes eyes, king slides sheet of paper into frame, guessing team opens eyes*

*turn around hourglass = stage 1 starts*

*king gives instructions, guessing team moves crowns*

*end of round:*

### End of a round

The round ends, as soon as ...

*right term announced*

- ... a player of the guessing team announces the right term and the hourglass has not yet run out.

The player who guessed right, gets the sheet of paper and keeps it in front of them;

*or*

**or**

*hourglass run through*

- ... the hourglass has run through.

The guessing team unfortunately was not able to guess the term. The king pulls the sheet of paper out of the frame, shows it to the team and then puts it into the lid of the box.

Then wipe the board clean with the cloth and the next player is the new king. The game goes on as described.

### End of the game

*end of game:  
2 or 3 players =  
each one 2x king;  
4 to 6 players =  
each player 1x king*

In the case of two or three players the game ends as soon as each one has been king twice.

In the case of four to six players the game ends as soon as each one has been king once.

Count the sheets of paper in the lid of the box; this is how many terms have not been guessed. You win the game if there are no more than two sheets of paper. If there are more, unfortunately you lost together.

#### The challenge

After having played various times and guessed all the terms, the creative part of the game starts. You can think of funny, exciting or crazy motifs and draw them on a sheet of paper of A4 size.

Take into consideration that the motifs have to be recognized by a maximum of eight dots as you just have eight crowns which you can use.

How about a letter or a number of one or two digits?

The game will be twice as thrilling: Will the guessing team be smart enough to guess your creations?

## Team variation

If you are four or more players you can form two teams competing against each other. The rules of the basic game apply, except for the following changes:

- split into two groups of approximate equal number
- the groups play alternately
- the active group names a king. The other group makes sure that the rules are kept and keeps an eye on the hourglass.

The game ends when the number of rounds previously determined has been played, for example each team had six turns. The group who succeeds in guessing the most terms wins this team variation. In the case of a draw both teams win together.

### Variation for artists

No sheets of paper are used in this variation. The king outlines the term he thought of with one pair of crowns on the guessing board.

Only get the red pair of crowns ready. The rest and the guessing sheets are placed back in the lid of the box.

The king thinks of a term, but may not announce it. Then he has five attempts to "draw" the outline of this object with the red crowns on the guessing board.

The other players are the guessing team and try to find which term the king has been thinking of.

If the object is recognized, the king and the player who guessed the term each get a point. If you want you can write down your names and your score on the guessing board.

When each player has been king twice, the game ends. The player with the most points wins the game. In the event of a draw there are various winners.

#### Hints:

- The game gets easier if at the beginning of the game if you determine a range of subject matters (for example animals or plants).
- Or you sit all together in front of the guessing board and the king draws the term he was thinking of.



### Terms:

If you are not sure which object is depicted on the sheets you can have a look at the chart below. The numbers correspond to the numbers on the right hand bottom side of the sheets.

A term is also considered to have been guessed correctly, if a word related to the term is announced.

**Important:** do not look at the chart before starting to play.

44. mushroom	33. umbrella	22. bag	11. fork
43. camera	32. candle	21. trousers	10. tulip (flower)
42. hat	31. ghost	20. cup	9. butterfly
41. star	30. duck	19. chair	8. goblet
40. bell	29. hot-air balloon	18. die	7. bottle
39. tree	28. envelope	17. pot	6. shoe
38. house	27. glasses	16. church	5. dragon
37. arrow and bow	26. key	15. ship	4. bow tie
36. sledge	25. car	14. watering can	3. ring
35. coat hanger	24. fish	13. ice cream	2. coat of arms
34. ladder	23. tower	12. flag	1. crown

# Aussitôt dit, aussitôt fait !

Un jeu communicatif et coopératif où il faut dessiner et deviner, pour 2 à 6 joueurs de 7 à 99 ans. Avec deux variantes.

**Idée :** Roberto Fraga  
**Illustration :** Martina Leykamm  
**Durée de la partie :** env. 20 minutes

Une fois par an, le roi et son équipe se confrontent au cours d'un grand tournoi de devinettes. Seul le roi connaît le terme à deviner et il ne doit le divulguer à personne !

Heureusement qu'il y a les couronnes royales. Grâce à elles, le roi peut donner des premières indications concernant le contour de l'objet recherché.

Aussitôt dit, aussitôt fait ! L'équipe qui doit deviner est cependant désorientée: qu'est-ce que ça peut bien être ? Le roi donne alors des instructions indiquant où et comment dessiner des lignes sur le tableau et une image se forme petit à petit.

Mais le temps passe et l'équipe du roi ne peut gagner que si tous coopèrent !

## Contenu

- 1 tableau en plusieurs parties (cadre et fond de la boîte avec intercalaire)
- 1 enveloppe avec 22 feuilles d'actions DIN A4, imprimées des deux côtés
- 16 couronnes magnétiques (8 paires)
- 1 crayon
- 1 chiffon
- 1 sablier
- 1 règle du jeu

deviner des motifs

## But du jeu

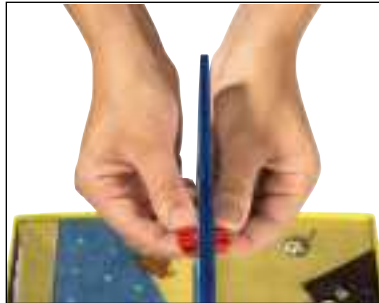
Si votre roi décrit bien le terme recherché, de manière à ce que votre équipe puisse le trouver avant que le temps soit écoulé, vous gagnez tous ensemble.

## Préparatifs

D'abord assembler le tableau: Pour cela, poser le fond de la boîte au milieu de la table. Insérer le cadre dans la fente de l'intercalaire de manière à ce que le côté ouvert du cadre soit tourné vers le haut.



Il y a respectivement deux couronnes d'une couleur. Classer les couronnes selon leur couleur et prendre d'abord la paire de couronnes rouges. Tenir une couronne en posant le côté magnétique sur l'une des faces du tableau et mettre l'autre couronne au même endroit sur l'autre face : elles s'attirent mutuellement et restent collées au tableau !



fixer les couronnes par paires

Faire adhérer les autres paires de couronnes au tableau de la même manière.

**N.B.** : quand on fait bouger une couronne, l'autre couronne maintenue sur l'autre face se déplace en même temps.

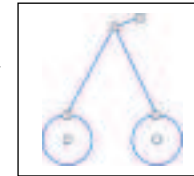
Amener quatre paires de couronnes sur le côté droit du tableau et quatre sur le côté gauche. Préparer l'enveloppe avec les feuilles d'actions, le sablier, le crayon et le chiffon.

préparer l'enveloppe, le sablier, le crayon et le chiffon

## Voici le jeu en résumé

### Les feuilles d'actions :

A chaque tour, le roi glisse une feuille d'actions dans l'ouverture prévue sur le tableau. Les 22 feuilles d'actions sont imprimées des deux côtés : chaque côté montre un objet qu'il faut deviner. Chaque objet est marqué à certains endroits par des points noirs :



Exemple : la cerise a six points.

### Le roi :

A chaque tour, un autre joueur est le roi. Il est assis tout seul d'un côté du tableau et voit la feuille d'actions glissée dans la fente du tableau.

### L'équipe qui va devoir deviner :

Assis de l'autre côté du tableau, les autres joueurs forment l'équipe qui doit deviner. Au début de la partie, ils voient le tableau vide avec les paires de couronnes de chaque côté. Peu à peu, une image va se former. L'équipe essaiera de la deviner.

### Aussitôt dit, aussitôt fait :

Le roi donne les instructions que l'équipe doit exécuter :

- Pendant la première étape, le roi indique à quel endroit les couronnes magnétiques doivent être posées. Elles doivent si possible être déplacées pour coïncider avec le point du modèle de l'autre côté du tableau. Les joueurs de l'équipe observent au fur et à mesure comment les couronnes sont placées. Les joueurs peuvent déjà essayer de deviner l'objet recherché.
- Pendant la deuxième étape, on dessine. Le roi dit où et comment les lignes doivent être dessinées par rapport aux couronnes.

Les joueurs de l'équipe voient alors apparaître de mieux en mieux le motif. Ils doivent cependant se dépêcher de trouver la solution : le sable coule en limitant le temps !

## Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.  
Le joueur le plus noble commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. C'est lui le roi du tour.

### La disposition des places !

Le roi pose le tableau devant lui de manière à ce que le côté avec le cadre soit tourné vers lui.  
Les autres joueurs forment l'équipe qui doit deviner et s'assoient du côté opposé du tableau. Ils doivent pouvoir voir le tableau directement.

Les joueurs de l'équipe ferment les yeux.  
Le roi prend une feuille dans l'enveloppe et choisit un motif. Il glisse la feuille dans le tableau de manière à ce que le chiffre illustré soit visible en bas à droite.

Il dit alors aux autres joueurs d'ouvrir les yeux.

### Le premier tour commence !

Un tour comprend deux étapes successives :

1. déplacer les couronnes
2. dessiner le motif

Le roi retourne le sablier et le pose à côté du tableau de manière bien visible pour tous. La première étape commence :

### 1ère étape : déplacer les couronnes

Le roi annonce la couleur d'une couronne et donne des instructions indiquant où elle doit être amenée. Les joueurs de l'équipe conviennent auparavant lequel d'entre eux va déplacer la première couronne.  
Dès qu'une couronne se trouve exactement sur un point, le roi dit : « parfait ! ».  
La couronne suivante est déplacée par le joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Règles royales :

- Le roi indique seulement la direction dans laquelle la couronne doit être déplacée. Il ne doit rien dire sur le terme recherché.
- S'il le veut, le roi peut indiquer la direction en faisant un mouvement correspondant de la main. Après plusieurs parties, on pourra aussi convenir de ne plus faire de mouvements avec la main.
- Pour indiquer la direction, il peut aussi faire référence aux illustrations du cadre (par ex. : « Amène la couronne rouge vers le souris »).

*les couronnes sont  
fixées sur tous les  
points de la feuille  
de tâche =  
la 2ème étape  
commence*

*le roi donne des  
instructions, les  
joueurs de l'équipe  
dessinent*

*proposition =  
annoncer le motif*

- Le roi peut aussi prendre en référence les couronnes qui sont déjà en bonne position (par ex. : « Amène la couronne verte à environ cinq centimètres en dessous de la couronne rouge »).
- Si des couronnes tombent par terre en les déplaçant, on les remet sur le tableau.

Dès qu'une couronne est fixée sur chaque point de la feuille d'actions, le roi dit : « arrêtez-vous ! » et termine ainsi la première étape.

**N.B.** : il peut arriver que vous ne soyez pas obligés de déplacer les huit couronnes. Dans ce cas, les couronnes restantes sont mises de côté sur le tableau.

Ensuite, le joueur suivant de l'équipe prend le crayon et la deuxième étape commence.

### 2ème étape : dessiner le motif

Le roi doit maintenant expliquer quelles couronnes doivent être reliées entre elles. Il annonce les couleurs des couronnes et indique s'il faut dessiner une ligne droite entre ces couronnes ou s'il faut dessiner un grand cercle autour de l'une des couronnes.  
Le roi tient le tableau pendant que les joueurs de l'équipe dessinent chacun à tour de rôle.

### Exemples d'instructions :

- Dessine un trait droit de la couronne rouge à la couronne verte.
- Dessine un arc courbé vers le haut de la couronne verte vers la couronne bleue.
- Dessine un grand cercle autour de la couronne orange. La couronne orange doit être au milieu du cercle. Le cercle doit toucher la couronne rouge.

Après chaque trait, arc ou cercle, le crayon est passé au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Annoncer une proposition :

Si un joueur de l'équipe pense avoir trouvé le bon terme, il le dit tout haut. Il a le droit d'annoncer sa proposition aussi bien pendant la première étape qu'au cours de la deuxième.  
Le roi dit seulement « oui » ou « non ». Il n'a pas le droit de donner d'autres indications ou conseils.

### Important :

Pour que la partie soit plus amusante, évitez d'annoncer les termes les uns après les autres sans réfléchir. Dites le terme seulement si vous êtes sûrs que ce soit une bonne proposition.  
Le jeu sera plus intéressant si vous convenez d'annoncer au maximum cinq propositions.

*respecter la  
disposition des places  
donnée par le roi*

*les joueurs qui  
devinent ferment  
leurs yeux,  
le roi glisse la feuille  
d'actions dans le  
tableau, les joueurs  
ouvrent les yeux*

*retourner le sablier =  
la 1ère étape  
commence*

*le roi donne des  
instructions, les  
joueurs de l'équipe  
déplacent les  
couronnes*

*fin du tour :*

### Fin du tour :

Le tour est fini dès ...

*bien deviné*

- ... **qu'un joueur de l'équipe a trouvé le bon terme et que le temps n'est pas encore écoulé.**

Le joueur qui a annoncé le terme prend la feuille d'actions et la pose devant lui;

*ou*

**ou**

*temps du sablier  
écoulé*

- ... **que le temps du sablier est écoulé.**

L'équipe n'a pas pu deviner le terme recherché.

Le roi retire la feuille du tableau, montre l'illustration aux joueurs de l'équipe et met ensuite la feuille dans le couvercle de la boîte.

Ensuite, vous essayez le tableau avec le chiffon et le joueur suivant est le roi au prochain tour. Le jeu est joué comme décrit plus haut.

## Fin de la partie

*fin de la partie :*

*à 2 ou 3 =*

*chacun 2x roi ;*

*à 4 - 6 joueurs =*

*chacun 1x roi*

A deux ou trois joueurs, la partie se termine quand chacun a été deux fois le roi.

A quatre, cinq ou six joueurs, la partie se termine quand chacun a été une fois le roi.

Vous comptez alors le nombre de feuilles d'actions qu'il y a dans le couvercle de la boîte, donc de termes non devinés. Vous gagnez s'il n'y a pas plus de deux feuilles de tâches dans le couvercle de la boîte. S'il y en a plus, vous perdez tous ensemble.

### Le défi !

Au bout d'un moment, comme vous aurez deviné tous les motifs, vous allez pouvoir en créer vous-mêmes. Il vous suffira de dessiner des motifs amusants, difficiles ou originaux sur une feuille DIN A4.

Il faudra juste faire attention à ce que les motifs aient au maximum huit points, car vous n'avez que huit couronnes.

Vous pouvez par exemple prendre des lettres de l'alphabet ou des nombres à un ou deux chiffres.

Cela va faire monter la tension dans le jeu : est-ce que l'équipe sera-t-elle suffisamment bonne pour deviner les nouvelles créations ?

## Variante à deux équipes

A quatre joueurs ou plus, vous pouvez former deux équipes qui joueront l'une contre l'autre. Vous jouez en suivant les règles du jeu de base et en tenant compte des règles supplémentaires ci-dessous :

- Faites deux groupes ayant à peu près le même nombre de joueurs.
- Les groupes jouent en alternance.
- Le groupe actif choisit un roi. L'autre groupe fait attention à ce que les règles soient respectées et observe le sablier.

La partie se termine après un nombre de tours déterminé au début du jeu, par ex. quand chaque équipe a joué six fois. Le groupe qui a pu deviner le plus de motifs gagne cette variante. En cas d'ex æquo, les deux équipes gagnent.

## Variante artistique

Dans cette variante, il n'y a pas de feuilles d'actions. Le roi choisit un objet et en « dessine » le contour sur le tableau avec une seule paire de couronnes.

Préparer la paire de couronnes rouges. Remettre les autres couronnes et les feuilles d'actions dans le couvercle de la boîte.

Le roi n'a pas le droit de dire l'objet. Il a cinq essais pour dessiner les contours de cet objet sur le tableau à l'aide de la couronne rouge. Les autres joueurs forment l'équipe qui devine et essaient de trouver l'objet auquel le roi a pensé.

Quand l'objet est deviné, le roi et le joueur qui a deviné l'objet ont chacun un point. Si vous le voulez, vous pouvez inscrire votre prénom et les points sur le tableau.

La partie se termine quand chacun a été deux fois le roi. Celui qui a le plus de points gagne la partie. En cas d'ex æquo, il y a plusieurs gagnants.

### Conseils :

- On peut simplifier le jeu en délimitant un domaine au début de la partie (par ex. animaux ou plantes).
- Vous pouvez aussi vous asseoir tous devant le tableau et le roi dessine son motif sur le tableau avec le crayon.

### Motifs :

Si vous n'êtes pas sûrs de trouver le bon motif dessiné sur une feuille d'actions, vous pouvez regarder sur le tableau ci-dessous. Les numéros indiqués dans le tableau correspondent chacun aux chiffres qui figurent en bas à droite sur la feuille d'actions respective.

Si le terme annoncé est semblable au terme recherché, il sera accepté.

**N.B.** : ne regardez pas sur le tableau avant de jouer.

44. Champignon	33. Parapluie	22. Sac	11. Fourchette
43. Appareil photo	32. Bougie	21. Pantalon	10. Tulipe
42. Chapeau	31. Fantôme	20. Tasse	9. Papillon
41. Etoile	30. Canard	19. Chaise	8. Coupe
40. Cloche	29. Montgolfière	18. Dè	7. Boîte
39. Arbre	28. Enveloppe	17. Marmite	6. Chaussure
38. Maison	27. Lunettes	16. Eglise	5. Dragon
37. flèche et arc	26. Clé	15. Bateau	4. Papillon
36. Marteau	25. Auto	14. Arrosoir	3. Anneau
35. Cintre	24. Poisson	13. Glace	2. Ecusson
34. Echelle	23. Tour	12. Drapeau	1. Couronne

Habermaaf-spel Nr. 4549

# Zo gezegd, zo gedaan!

Een communicatief teken- en raadspel voor 2 tot 6 spelers van 7 tot 99 jaar. Met twee wedstrijdvarianten.

**Spelidee:** Roberto Fraga

**Illustraties:** Martina Leykamm

**Speelduur:** ca. 20 minuten

Een keer per jaar houdt de koning met zijn raadteam een grote raad-toernooi. Alleen de koning kent het begrip dat gezocht wordt - en hij mag het aan niemand verklappen!

Gelukkig zijn er de koninklijke kronen. Met behulp van de kronen lukt het de koning om zijn team de eerste aanwijzingen over het gezochte voorwerp te geven.

Zo gezegd, zo gedaan! Maar het team komt er niet uit - wat zou het toch kunnen zijn? Dan geeft de koning aanwijzingen hoe en waar lijnen getrokken moeten worden en langzaam maar zeker ontstaat er een tekening op de raadbord.

Maar opgepast: de tijd loopt en het koninklijke raadteam kan alleen winnen als iedereen elkaar een handje helpt!

## Spelinhoud

- 1 meerdelig raadbord (bord en bodem v/d doos met inlegstuk)
- 1 map met 22 dubbelzijdig bedrukte DIN A4 opgavevellen
- 16 magnetische kronen (8 paren)
- 1 stift
- 1 doek
- 1 zandloper
- spelregels

*begrippen raden*

## Doel van het spel

Als de koning het gezochte begrip zo goed beschrijft dat jullie koninklijke raadteam het voorwerp herkent voordat de tijd verstreken is, winnen jullie gezamenlijk.

*raadbord opstellen*

## Spelvoorbereiding

Zet om te beginnen het raadbord in elkaar:

Plaats de bodem van de doos in het midden van de tafel.

Steek het paneel in de sleuf van het inlegstuk zodat de open zijde van het paneel naar boven wijst.



Er zijn twee kronen in iedere kleur. Sorteert de kronen op kleur en neem als eerste het rode paar.

Houd de ene kroon met de magneet tegen de ene zijde van het raadbord en de andere kroon precies op dezelfde plaats aan de andere zijde: ze trekken elkaar aan en blijven aan de raadbord kleven!

Zet ook de andere kronenparen op het raadbord.



*kronenparen bevestigen*

**Belangrijk:** Als je een kroon beweegt, beweegt tegelijk de kroon aan de andere kant.

Schuif vier willekeurige kronenparen naar de rechter- en vier naar de linkerzijde van het raadbord. Leg de map met de opgavevellen, de zandloper, de stift en de doek klaar.

*map, zandloper, stift en doek klaarleggen*

## Kort overzicht van het spel

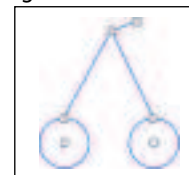
### De opgavevellen:

In iedere ronde steekt de koning een opgavevel in de opening van het raadbord.

De 22 opgavevellen zijn aan beide zijden bedrukt.

Op iedere zijde staat een voorbeeld afgebeeld dat geraden moet worden. Bepaalde punten van de afbeelding zijn met zwarte stippen gemerkt:

*Voorbeeld: De kers heeft zes stippen.*



### De koning:

Iedere ronde wordt een van de spelers tot koning benoemd: hij zit in z'n eentje aan een van de zijden van het raadbord en kan het opgavevel zien.

### Het koninklijke raadteam:

De andere spelers vormen het raadteam en zitten aan de andere zijde van het raadbord. Aan het begin van het spel zien ze een leeg bord met vier kronen aan iedere zijde. Langzaam maar zeker ontstaat echter een tekening. Het team probeert gezamenlijk het gezochte begrip te raden.

### Zo gezegd, zo gedaan:

De koning geeft aanwijzingen die het raadteam uitvoert.

- In de eerste fase zegt de koning waar de magnetische kronen naartoe moeten worden geschoven. Ze moeten zo nauwkeurig mogelijk naar de plek worden geschoven waar zich aan de andere zijde de stippen van de afbeelding bevinden. Het raadteam kijkt toe hoe de kronen zich groeperen. Er mag nu al geprobeerd worden om het gezochte begrip te raden.
- In de tweede fase wordt getekend. De koning zegt waar en in welke vorm, lijnen tussen de kronen of rondom de kronen moeten worden getekend.

Voor de ogen van het raadteam wordt de afbeelding steeds duidelijker herkenbaar. Maar het team moet zich wel haasten om de oplossing te vinden: het zand loopt door de zandloper en bepaalt de tijd!

## Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. De edelste speler begint. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler. Hij of zij is deze ronde de koning.

### De koninklijke tafelschikking!

De koning zet het raadbord voor zich neer. De andere spelers vormen het raadteam en gaan aan de andere kant van de tafel zitten. Ze moeten de andere kant van het bord goed kunnen zien.

De spelers van het raadteam doen hun ogen dicht. De koning pakt een opgavevel uit de map en kiest een afbeelding uit. Daarna steekt hij het vel zo in het raadbord dat het afgebeelde getal rechtsonder te zien is.

Vervolgens geeft hij het sein dat de andere spelers hun ogen weer open mogen doen.

### Nu begint de eerste ronde!

Een ronde bestaat uit twee verschillende fasen:

1. Het verschuiven van de kronen
2. Het tekenen van het begrip

De koning draait de zandloper om en zet hem voor iedereen goed zichtbaar naast het raadbord. De eerste fase begint:

### 1e fase: het verschuiven van de kronen

De koning noemt de kleur van een willekeurige kroon en geeft vervolgens aanwijzingen waar hij naartoe geschoven moet worden. De spelers van het raadteam bepalen van tevoren wie de eerste kroon verschuift. Als de kroon zich precies op de stip bevindt, roept de koning: „perfect!“. De volgende kroon wordt door de kloksgewijs eerstvolgende speler van het raadteam verschoven.

### Koninklijke regels:

- De koning geeft alleen de richting aan waarin de kroon moet bewegen. Hij mag geen aanwijzingen over het gezochte begrip geven.
- Als hij wil, kan de koning de betreffende richting met een handgebaar aangeven. Nadat jullie het spel een paar keer hebben gespeeld, kan ook worden afgesproken dat er geen gebaren meer gemaakt mogen worden.
- Hij kan ook naar de illustraties op het paneel verwijzen om de richting aan te geven (bv.: „Schuif de rode kroon in de richting van de muis.“).

*kronen kleven op alle stippen v/h opgavevel = 2e fase begint*

*koning geeft aanwijzingen, raadteam tekent*

*mogelijke oplossing = begrip noemen*

- De koning kan ook kronen die al op hun plaats staan in zijn aanwijzingen betrekken (bv.: „Schuif de groene kroon ongeveer vijf centimeter onder de rode kroon.“).
- Als bij het verschuiven kronen van het bord vallen, moeten deze opnieuw op het bord worden aangebracht.

Zodra er op alle stippen een kroon staat, roept de koning: „Stop!“ en beëindigt zo de eerste fase.

**Belangrijk:** Het kan gebeuren dat niet alle kronen worden gebruikt. In zo'n geval blijven de overgebleven kronen aan de zijkant van het raadbord.

Daarna pakt kloksgewijs de volgende speler van het raadteam de stift en begint de tweede fase.

### 2e fase: het tekenen van het begrip

Nu moet de koning duidelijk maken welke kronen met elkaar verbonden moeten worden. Hierbij noemt hij de kleuren van de kronen en zegt of ze bv. met een rechte lijn verbonden worden of dat er een grote cirkel rond één van de kronen moet worden getekend.

De koning houdt het raadbord vast terwijl de leden van het raadteam om de beurt tekenen.

### Voorbeelden van aanwijzingen:

- *Trek een rechte lijn van de rode naar de groene kroon.*
- *Teken een omhoog gekeerde boog van de groene naar de blauwe kroon.*
- *Teken een grote cirkel rond de oranje kroon. De oranje kroon moet precies het centrum van de cirkel vormen. De cirkel moet de rode kroon raken.*

Na iedere streep, boog of cirkel wordt de stift kloksgewijs aan het volgende lid van het raadteam gegeven.

### Een mogelijke oplossing noemen:

Als een van de spelers van het raadteam denkt dat hij of zij het juiste begrip heeft herkend, mag hij het hardop noemen. Er mag zowel in de eerste als in de tweede fase geprobeerd worden het juiste begrip te noemen.

De koning antwoordt alleen met „ja“ of „nee“ en mag geen verdere tips geven of opmerkingen maken.

*koninklijke tafelschikking volgen*

*raadteam ogen dicht, koning steekt opgavevel in het raadbord*

*raadteam ogen open*

*zandloper omdraaien = 1e fase begint*

*koning geeft aanwijzingen, raadteam verschuift kronen*

### Belangrijk:

Om het spel zo leuk mogelijk te houden, moeten jullie niet willekeurig het ene begrip na het andere opnoemen. Noem alleen een voorwerp als je werkelijk denkt het begrip te herkennen.

Het spel wordt spannender als afgesproken wordt dat in elke ronde hoogstens vijf keer een mogelijke oplossing mag worden genoemd.

*einde v/d ronde:*

### Einde van de ronde:

De ronde is voorbij zodra ...

*juiste begrip  
genoemd*

- ... een speler van het raadteam het juiste begrip noemt en de zandloper nog niet is leeggelopen.

De speler die het begrip heeft genoemd, krijgt het opgavevel en legt het voor zich neer.

**of**

*of  
zandloper  
leeggelopen*

- ... de zandloper is leeggelopen.  
Het raadteam is er helaas niet in geslaagd om het begrip te raden. De koning haalt het opgavevel uit het raadbord, laat de afbeelding aan het raadteam zien en legt het vel vervolgens in het deksel van de doos.

Vervolgens maken jullie het bord met de doek schoon en wordt de volgende speler de nieuwe koning. Het spel gaat zoals boven beschreven verder.

## Einde van het spel

*einde v/h spel:  
bij 2 en 3 spelers =  
iedereen 2x koning;  
bij 4 tot 6 spelers =  
iedereen 1x koning*

Bij twee of drie spelers is het spel afgelopen als iedereen twee keer koning is geweest.

Bij vier tot zes spelers is het spel afgelopen als iedereen een keer koning was.

Nu tellen jullie de opgavevellen die in het deksel van de doos liggen en niet geraden zijn. Jullie winnen als er niet meer dan twee opgavevellen in het deksel liggen. Als het er meer zijn, hebben jullie gezamenlijk verloren.

### De uitdaging!

Als jullie na enige tijd alle begrippen geraden hebben, begint het creatieve gedeelte van het spel. Jullie kunnen zelf grappige, spannende of gekke patronen bedenken en op een vel DIN A4 tekenen.

Jullie moeten wel opletten dat de patronen met behulp van ten hoogste acht representatieve stippen zijn te herkennen, omdat jullie maar acht kronen kunnen gebruiken.

Jullie kunnen bv. ook aan letters of getallen van één of twee cijfers denken. Nu wordt het dubbel spannend: is het raadteam slim genoeg om jullie creaties te raden?

## Teamvariant:

Bij vier of meer spelers kunnen ook twee teams worden gevormd die tegen elkaar spelen. De regels van het basisspel blijven gelden, maar met de volgende aanvullingen:

- Verdeel jullie in twee ongeveer even grote groepen.
- De groepen spelen om de beurt.
- De actieve groep kiest een koning. De andere groep let erop dat de regels worden nageleefd en houdt de zandloper in het oog.

Na een van tevoren vastgesteld aantal ronden is het spel afgelopen, bv. als ieder team zes keer aan de beurt is geweest. De groep die de meeste begrippen heeft geraden, wint de teamvariant. Bij gelijkspel winnen beide teams gezamenlijk.

## Kunstenaarsvariant:

Bij deze variant worden de opgavevellen niet gebruikt. De koning bedenkt een voorwerp en "tekent" de omtrek met één enkel kronenpaar op het raadbord.

Leg alleen het rode kronenpaar klaar. Alle overige kronen en ook de opgavevellen leggen jullie in het deksel van de doos.

De koning mag het begrip niet noemen.

Hij mag vijf keer proberen om de omtrek van het voorwerp met de rode kroon op het raadbord te „tekenen“.

Alle andere spelers vormen het raadteam en proberen het begrip te raden dat de koning in gedachten heeft.

Als het voorwerp herkend wordt, krijgen de koning en de speler die het voorwerp heeft herkend, ieder een punt. Als jullie willen, kunnen jullie je namen en de punten op het raadbord schrijven.

Als iedereen twee keer koning is geweest, is het spel afgelopen. De speler met de meeste punten wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

### Tips:

- Het spel wordt eenvoudiger als jullie van tevoren een bepaald thema bepalen (bv. planten of dieren).
- Of jullie gaan allemaal voor het raadbord zitten en de koning tekent zijn begrip met de stift op het bord.



**Begrippen:**

Als jullie niet helemaal zeker weten wat het voorwerp op het opgavevel voorstelt, kan het in de volgende tabel worden opgezocht. De getallen in de tabel komen overeen met de getallen rechtsonder op de opgavevellen.

Het begrip geldt ook als geraden als er een ander, met het gezochte begrip verwant woord, wordt genoemd.

**Belangrijk:** De tabel mag niet voor het spel worden bekeken.

11. vork	12. vlag	23. toren	34. ladder
10. tulp (bloem)	13. ijs	24. vis	35. kleerhanger
9. vinder	14. gijter	25. auto	36. hamer
8. beker	15. schip	26. sleutel	37. pijl & boog
7. fles	16. kerk	27. bril	38. huis
6. schoen	17. pan	28. envelop	39. boom
5. draak	18. kubus	29. hetheluchtballon	40. bel
4. vinder-dasje	19. stoel	30. eend	41. ster
3. ring	20. kop	31. spook	42. hoed
2. wapen	21. broek	32. kers	43. fototoestel
1. kroon	22. tas	33. paraplu	44. paddestoel