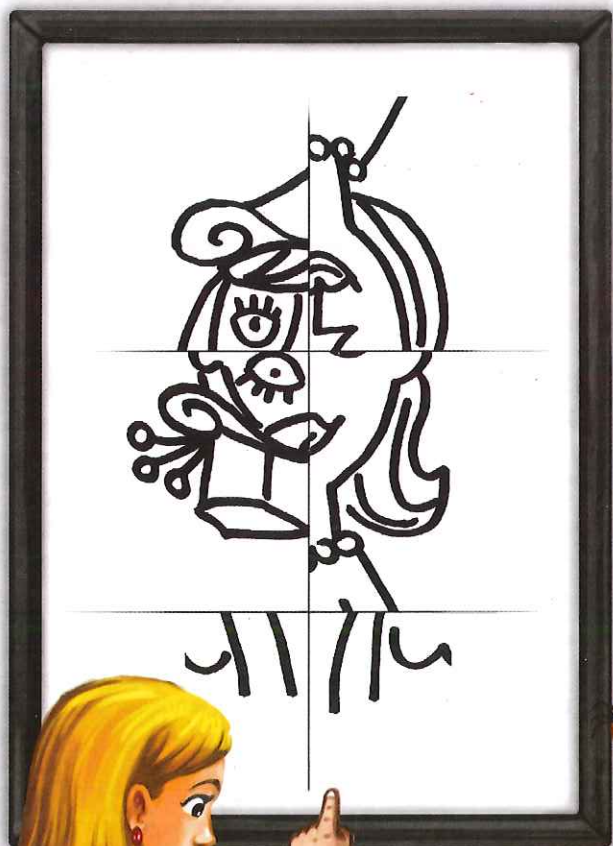


Carlo A. Rossi

# Picassissimo



TL 55692 1/16



Een verdraaid gek tekenspel  
voor 3 tot 6 spelers van  
8 tot 99 jaar.

HABA®

FORÉ  
2016

**E**r heerst paniek in de kleine kunstgalerij in Valsersgem! Morgen vindt de opening plaats van de grote tentoonstelling met tot nog toe onbekende meesterwerken van de beroemde hedendaagse kunstenaars Paco Picassimo, Wasidy Kalninsky en Boy Lichtenberg. Maar vannacht zijn alle schilderijen verdwenen! De befaamde kunstcritici uit binnen- en buitenland zijn al in de stad om de vele, nog nooit getoonde kunstwerken te aanschouwen.

Snel grijpen de museummedewerkers – stuk voor stuk ambitieuze amateurschilders – de bordjes met de titels van de kunstwerken en schilderen er wild op los. Ze mogen echter niet overmoedig worden: als de strenge critici zich geen raad weten als ze voor de schilderijen staan, krijgen zowel de kunstwerken als de kunstenaars een negatieve beoordeling.

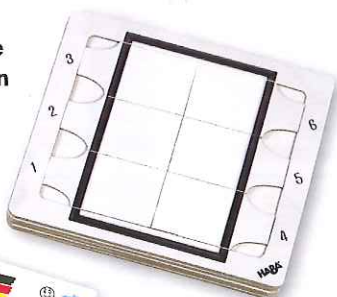
Wie bij dit spel wil winnen, moet niet alleen goed en snel kunnen tekenen, maar zich ook bij het raden als een ware kunstkenner ontoppen. Alleen zo kun je de volgende Paco Picassimo worden!

## INHOUD VAN HET SPEL

6 afschermingen met insteekvakje



6 afwisbare tekenborden



18 landkaarten



150 begripskaarten



7 wisselkaarten

6 puntenkaarten



6 uitwisbare stiften

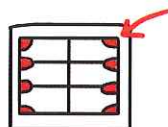
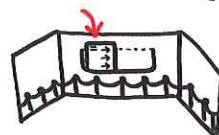
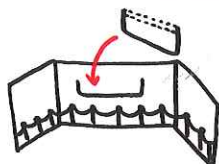
Bovendien is het volgende materiaal nodig: per speler een papieren zakdoekje, dat hij als afveegdoekje kan gebruiken.

## Voor het eerste spel

Voor je als grote kunstenaar aan het werk kunt, moet je de afschermingen klaarmaken. Kleef de transparante vakjes (met de opening naar boven) op de markering aan de binnenkant van de afscherming.

Steek de landkaarten links in het vakje.

Haal de overblijvende (hier rood gemarkeerde) delen uit de tekenborden en gooi ze weg:



## VOORBEREIDING VAN HET SPEL

Elke speler neemt een afscherming, een stift, een tekenbord, een afveegdoekje en een puntenkaart. Met je stift kun je boven op de puntenkaart je naam schrijven.



De puntenkaarten leg je voor je afscherming zodat iedereen ze kan zien. Alle andere benodigdheden leg je achter je afscherming.

Meng de 7 wisselkaarten en leg deze met de afbeelding naar onderen in het midden van de tafel.

Orden de begripskaarten zo dat overal jullie taal zichtbaar is. Draai de stapel om, meng deze goed en leg de kaarten met jullie taal naar beneden naast de wisselkaarten.

Overbodig spelmaterial leg je weer in de doos.

## Boom of Marilyn? – Gemakkelijk? Moeilijk? Professionele schilder?

Bij Picassimo zijn er drie moeilijkheidsgraden. Voor het spel spreek je af op welk niveau je gaat spelen.



**Niveau 1:** dit zijn eenvoudige begrippen, die vrij gemakkelijk te tekenen en te herkennen zijn. Deze categorie is ook het best geschikt voor kinderen.



**Niveau 2:** deze categorie omvat veeleisende begrippen, die moeilijk te tekenen en te raden zijn.



**Niveau 3:** hier wordt het uiterste van je kennis gevraagd! Deze categorie omvat zowel bekende personen als karakters uit films en series, beroemde gebouwen, plaatsen, schilderijen, standbeelden, titels van boeken en designvoorwerpen ... kortom: alles wat te tekenen is!

## VERLOOP VAN HET SPEL

Er worden 7 rondes gespeeld. Elke ronde bestaat uit drie fases:

### 1. Laat de kunst ontstaan – de tekenfase

Ieder neemt om de beurt een begripskaart van de stapel, draait die in het geheim om en steekt deze rechts in het vakje van zijn afscherming. De pijlen van je landkaart wijzen nu op de begrippen in jullie taal. Bovendien tonen de pijlen tot welke moeilijkheidsgraad de begrippen behoren.



In elk niveau kun je kiezen uit twee begrippen: het ene staat links, het andere rechts. In stilte kiest ieder één van beide begrippen (van het afgesproken niveau) op zijn kaart.

Na het startsein 'Aan de stiften, klaar, start!' begin je het gekozen begrip op je tekenbord te tekenen. Iedereen tekent dus gelijktijdig, maar iedereen tekent iets anders.

### De regels van de kunst

Om een groot kunstenaar te worden, moet je een paar regels naleven:

- ◆ Of je het tekenbord in de hoogte of dwars gebruikt, het HABA-logo moet altijd goed leesbaar zijn, d.w.z. dat het niet omgekeerd mag staan.
- ◆ Het voorwerp dat je moet tekenen, moet alle delen van het tekenbord bestrijken. Geen enkel deel van het tekenbord mag leeg blijven.
- ◆ Pijlen, letters en cijfers in je kunstwerk zijn verboden!

Als je met je meesterwerk klaar bent, roep je luid 'Stop!' en leg je je stift neer.

Bij 3 en 4 spelers is de tekenfase afgelopen als iedereen – op één na – 'Stop!' geroepen heeft. Er wordt afgeteld: 3 – 2 – 1 ... en dan moet ook de laatste speler zijn stift neerleggen.

Bij 5 en 6 spelers is de tekenfase afgelopen als iedereen – op twee na – 'Stop!' geroepen heeft.

Er wordt afgeteld: 3 – 2 – 1 ... nu moeten ook de twee laatste spelers hun stift neerleggen.

### Belangrijk:

Wie 'Stop!' geroepen heeft, mag niets meer aanvullen. Roep daarom pas 'Stop!' als je echt klaar bent.



In de kunst is niets zo moeilijk als voltooien ...

## 2. Moderne kunst maken – de wisselfase

Wie als eerste 'Stop!' heeft geroepen, mag de bovenste wisselkaart van de stapel nemen, aan iedereen tonen en vermelden welke delen verwisseld moeten worden. Elke kunstenaar wisselt nu achter zijn afscherming deze delen van zijn tekenbord zoals op de wisselkaart zijn vermeld.

### Tip:

Wees voorzichtig als je delen verwisselt, zodat je niet per ongeluk iets van je kunstwerk wegveegt.



## 3. Grote kunst beoordelen – de criticusfase

Wie als eerste 'Stop!' heeft geroepen, mag ook als eerste zijn kunstwerk aan de critici tonen. Draai je tekening zo dat de andere medespelers deze meteen juist zien. Dan neem je de afscherming weg en schuif je de tekening naar het midden van de tafel.



Je medespelers zijn de critici. Ze proberen het getekende begrip te herkennen. Wie denkt het begrip te weten, mag het roepen. Was die gok ...

### ... fout?

Dan wordt verder geraden. Ook wie verkeerd gegokt heeft, mag nog mee raden.

### ... juist?

Als iemand het juiste begrip heeft geroepen, wordt dat door de kunstenaar bevestigd. Zowel de kunstenaar als diegene die het begrip juist had, krijgt 3 punten. De punten worden meteen op de puntenkaarten aangeduid door de getallen aan te kruisen.

Als twee of meer medespelers het gezochte begrip gelijktijdig roepen, krijgt ieder van hen drie punten; de kunstenaar natuurlijk ook. Synoniemen van het gezochte begrip (bijv. vergrootglas i.p.v. loep) zijn ook correct.

### Tip:

Als je het moeilijk hebt om het begrip te raden, kun je een blik werpen op de wisselkaart. Misschien lukt het je zo om het schilderij in je hoofd juist samen te stellen.