

## Zin in nog een leuk spel van University Games?

Bij **Pingo Splash** proberen spelers zoveel mogelijk piratenpinguïns op de boot te plaatsen. Wie als eerst al zijn pinguïns op de piratenboot heeft, zonder dat er ook maar één pinguïn overboord valt, is de winnaar.



Leeftijd: 5+  
Aantal spelers: 2-4

Meld je ook aan voor onze nieuwsbrief en blijf op de hoogte van alle nieuwe producten en activiteiten van University Games! Stuur een mail naar [newsletter@ug.nl](mailto:newsletter@ug.nl) om je aan te melden of kijk op [www.universitygames.nl](http://www.universitygames.nl)

# Teken het maar™



## Inhoud

50 WIE-kaarten • 50 WAT-kaarten • 50 WAAR-kaarten • 4 Potloodjes • Zandloper

## Doel van het spel

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

## Vorbereiding

- Maak 3 stapels: 1 stapel met WIE-kaarten, 1 stapel met WAT-kaarten en 1 stapel met WAAR-kaarten.
- Plaats de zandloper op tafel.
- Iedere speler neemt een potlood en papier (niet meegeleverd).
- Iedere speler neemt 1 WIE-kaart, 1 WAT-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 aap" hebt, de WAT-kaart "Voetballen" en de WAAR-kaart "Op een boot", dan heb je als scène "een aap die aan het voetballen is op een boot".
- LET OP: zorg ervoor dat je tekening één geheel is. Je mag niet apart WIE, dan apart WAT 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 (WIE, WAT 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 klokgewijs.
- Als alle tekeningen geraden zijn, gaan de gespeelde kaarten op een aflegstapel. Iedere speler neemt een nieuwe WIE-, WAT- 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 **1 punt**.  
Bv. De speler die bij de scène "een aap die aan het voetballen is op een boot", het Wie-onderdeel geraden heeft, krijgt hiervoor 1 punt.
- De **tekenaar** krijgt **1 punt** voor **ieder geraden onderdeel**.  
Bv. Als het Wie- en Wat-onderdeel geraden zijn, krijgt hij 2 punten.
- Bij **twee spelers**: de **tekenaar** krijgt **3 punten** wanneer alle onderdelen geraden worden. Wanneer slechts 1 of 2 onderdelen geraden zijn, krijgt hij geen punt. De **speler** die **één onderdeel** van de scène raadt, krijgt hiervoor **1 punt**. Raadt hij bv. 2 onderdelen krijgt hij 2 punten.

## 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 punten op.  
De speler met de meeste punten wint het spel.



© 2014 Pazow! Corporation. All Rights Reserved. Who What Where Jr.™ is a trademark of Pazow! Corporation. © 2014 University Games Corporation, USA. All Rights Reserved. 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.