

# Spelregels

## INHOUD

50 ronde Silhouetter-kaarten  
3 letterdobbelstenen met taalkstikken  
4 witte tokens, 9 zwarte tokens, 1 rode token  
Zandloper van 60 seconden

## VOORDAT JE DE EERSTE KEER SPEELT

Plaats de juiste letters op de drie dobbelstenen afhankelijk van je taal. Zoek de 18 letters voor je taal en plaats deze per groep van 6 letters op elke dobbelsteen.

## DOEL VAN HET SPEL

Woorden vinden die beginnen met de letters op de dobbelsteen en die te maken hebben met de silhouetten. Probeer zo creatief mogelijk te zijn met je woorden. Je kunt voor de hand liggende woorden zoeken, maar kies ook voor meer fantasierijke woorden om je tegenstanders te slim af te zijn.

## ER ZIJN DRIE VERSCHILLENDE MANIEREN OM TE SPELEN:

### SPEL 1: ZIE HET - ROEP HET

Gooi de drie dobbelstenen, draai de zandloper en 2 Silhouetter-kaarten om. **Alle spelers spelen tegelijkertijd.** Probeer een woord te roepen dat te maken heeft met een van de afgebeelde silhouetten. Neem een **zwarte** token, tenzij een andere speler zegt dat je woord niet correct is. Blijf woorden roepen tot alle zwarte tokens op zijn, neem dan de **witte** tokens en tot slot de **rode** token. De zwarte tokens zijn elk 1 punt waard, de witte tokens 2 punten en de rode token 4 punten. Als je woorden roept, moet je proberen te kijken hoeveel er nog over zijn. Als alle zwarte tokens op zijn, probeer dan al een ander woord in gedachten te hebben om een witte token te pakken. Hoe meer woorden er al zijn geroepen, hoe moeilijker het wordt om woorden te vinden voordat de tijd om is.

Na het verstrijken van de tijd of nadat de rode token is binnengehaald, berekent elke speler zijn score. Noteer je score en speel het spel opnieuw.



### De winnaar

De speler die als eerste 30 punten haalt, wint het spel. Voor een langer spel kan je een hoger aantal punten vastleggen. Let op: Gebruik voor 2 spelers 6 zwarte, 3 witte en 1 rode token(s).

### SPEL 2: ZIE HET - SCHRIJF HET OP

Neem elk een potlood en papier. Gooi de drie dobbelstenen, draai de zandloper en 2 Silhouetter-kaarten om. **Alle spelers spelen tegelijkertijd.** Schrijf zoveel mogelijk woorden op die te maken hebben met de afbeeldingen. Dit spel duurt 2 minuten. Draai de zandloper dus om wanneer een minuut is verstreken.

### De winnaar

Als de 2 minuten om zijn, lees je elk om de beurt je woorden voor. Je krijgt 1 punt voor elk **uniek** woord. Als spelers hetzelfde woord hebben, levert dit geen punten op. De speler met het langste unieke woord scoort +2 punten. Als twee of meer verschillende langste woorden dezelfde lengte hebben, leveren ze allemaal punten op.

### SPEL 3: ZIE HET - GEEF JE BEURT DOOR

Draai 2 kaarten om. Elke speler begint met 3 tokens (de kleur speelt geen rol). Als je aan de beurt bent, gooi dan één van de dobbelstenen. **Om de beurt roepen de spelers één woord.** Je krijgt 10 seconden om een woord te vinden met de letter die je aan het begin van je beurt hebt gegooid. Het mag geen woord zijn dat al eerder in dit spel is gezegd. Tijdens het spel gaat de beurt over van de ene speler naar de andere. Gooi weer één van de dobbelstenen als je aan de beurt bent. Als een speler geen woord kan vinden, verliest hij een token.

**De winnaar** is de speler die als laatste nog een token over heeft.

# Règles du jeu

## CONTENU DU JEU

50 cartes Silhouette rondes  
3 dés avec des lettres et autocollants de langue  
4 jetons blancs, 9 jetons noirs, 1 jeton rouge  
Sablier de 60 secondes

## PRÉPARATION À RÉALISER UNE SEULE FOIS

Collez les lettres correspondant à votre langue sur les trois dés. Prenez les 18 lettres de votre langue et collez un groupe de 6 lettres sur chaque dé.

## BUT DU JEU

Trouvez des mots qui commencent par les lettres sur les dés et que vous pouvez relier aux silhouettes représentées. Soyez aussi inventif que possible. Vous pouvez citer les choses les plus évidentes, mais aussi faire appel à votre créativité pour surpasser vos adversaires.

## IL EXISTE TROIS FAÇONS DE JOUER :

### VARIANTE 1 : VOIR ET CRIER

Lancez les trois dés, puis retournez le sablier et 2 cartes Silhouette. **Tous les joueurs jouent en même temps.** Criez un mot qui se rapporte à l'une des Silhouettes. Si aucun joueur ne conteste votre mot, prenez un jeton **noir**. Continuez à crier des mots. Lorsqu'il ne reste plus de jeton noir, passez aux jetons **blancs** et, enfin, au jeton **rouge**.

Les jetons noirs valent 1 point chacun, les jetons blancs valent 2 points chacun et le jeton rouge vaut 4 points. Lorsque vous criez des mots, vous devez donc essayer de déterminer combien il en reste. Si tous les jetons noirs ont été pris, soyez prêt à crier un nouveau mot afin de prendre un jeton blanc. Plus les joueurs crient de mots, plus il devient difficile de trouver d'autres mots dans le temps imparti. Une fois le temps écoulé, ou si le jeton rouge a été gagné, chaque joueur calcule son score. Notez votre score, puis rejouez.

### Le gagnant

Le premier joueur à atteindre 30 points remporte la partie. Si vous souhaitez que le jeu dure plus longtemps, fixez un objectif plus élevé. **Remarque :** si vous jouez à deux, utilisez 6 jetons noirs, 3 blancs et 1 rouge.

### VARIANTE 2 : VOIR ET ÉCRIRE

Prenez chacun un crayon et une feuille de papier. Lancez les trois dés, puis retournez le sablier et 2 cartes Silhouette. **Tous les joueurs jouent en même temps.** Écrivez autant de mots que possible qui se rapportent à n'importe quelle image. Chaque tour dure 2 minutes. Vous devez donc retourner le sablier après 1 minute.

### Le gagnant

Après 2 minutes, chaque joueur lit sa liste de mots. Vous marquez 1 point pour chaque mot **unique**. Si plusieurs joueurs ont écrit le même mot, ce mot ne compte pas. Le joueur qui a écrit le mot unique le plus long marque 2 points supplémentaires. Si deux mots différents, ou plus, sont les plus longs, 2 points sont attribués pour chacun de ces mots.

### VARIANTE 3 : VOIR ET PASSER LA MAIN

Retournez 2 cartes. Chaque joueur commence avec 3 jetons (de n'importe quelle couleur). Lorsque c'est votre tour, lancez un dé. **Les joueurs crient un mot à tour de rôle.** Vous disposez de 10 secondes pour trouver un mot commençant par la lettre sortie sur le dé que vous avez lancé. Vous ne pouvez pas donner un mot qui a déjà été cité au cours de la partie. La main passe d'un joueur au suivant. Lorsque c'est à nouveau à votre tour, relancez **n'importe quel** dé. Si un joueur ne trouve pas de mot, il perd un jeton.

**Le gagnant** est le dernier joueur auquel il reste un jeton.