

EINDE

VAN HET

SPEL

Het spel eindigt na maximaal 4 rondes. Het spel eindigt echter vroegtijdig als je vóór de vierde ronde al teveel strafpunten hebt verzameld.

Je wint als je maximaal evenveel strafpunten hebt als er spelers zijn (je mag bijvoorbeeld maximaal 5 strafpunten hebben in een spel met 5 spelers).

Je verliest als je meer strafpunten hebt verzameld dan er spelers zijn.

REGELS

VOOR

2 & 3 SPELERS

Iedere speler pakt twee kaarten en tekent beide begrippen op zijn tekenbord. Je mag geen aanwijzingen geven welke lijnen bij welk begrip horen. In een spel met 2 spelers schud je 4 extra kaarten mee voordat het raden begint. In een spel met 3 spelers schud je 6 extra kaarten mee. Bij het raden draaien spelers om de beurt een kaart om, totdat alle spelers twee kaarten hebben weggestemd. Het spel eindigt weer na maximaal 4 rondes en ook de andere regels blijven onveranderd.



CREDITS

Spelontwikkeling: 7 Bazis

Bureau: White Castle Games

Verpakkingsontwerp: Eva Hook

Productmanagement: Bella-Marie Tüshaus, Hilko Drude

Layout en druk: Ramona Gaar, reclamebureau Rypka GmbH, www.rypka.at

Nederlandse vertaling: Demi Avontuur-Bartels, Stefan Meeuwsen

Alle rechten voorbehouden.

Frechverlag bedankt iedereen die dit spel getest heeft.

Enkele van jullie tekeningen zijn verwerkt in dit spel.

Herkennen jullie ze?

4e editie 2025

© 2025 frechverlag GmbH, Dieselstraße 5, 70839 Gerlingen,
onderdeel van Penguin Random House Verlagsgruppe GmbH,
München, Duitsland.



TOPP



KRAKEL
ORAKEL

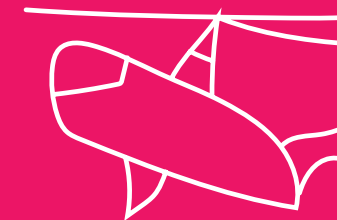
SPELREGELS

De tekeningen zijn verwarrend
en raadselachtig, maar met een beetje fantasie
zien jullie wel wat er bedoeld wordt... toch?

In dit coöperatieve spel staan de tekeningen er al –
jullie hoeven ze alleen nog uit de lijnenchaos tevoorschijn te toveren!

Teken de begrippen van de kaarten door alleen
de stippellijnen te gebruiken.

Zodra de tijd om is en iedereen klaar is met tekenen,
gaan jullie raden. Weten jullie alle begrippen te raden?



INHOUD

TEKENBORDEN



STIFTEN

8X

8X

KAARTEN

(de witte helft bevat makkelijke begrippen, de zwarte helft bevat moeilijke begrippen)



240X



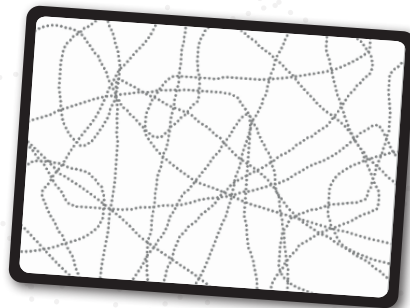
Daarnaast heb je een **TIMER** nodig (bijvoorbeeld op je telefoon) om de tijd te stoppen zodra de twee minuten voorbij zijn.

VOORBEREIDING

Bepaal gezamenlijk of jullie met de makkelijke of moeilijke begrippen willen spelen. Schud de kaarten en maak hiervan een gedekte trekstapel.

Tijdens het eerste spel raden we aan om de makkelijke begrippen te gebruiken (de begrippen op de helft met de witte achtergrond).

Iedere speler pakt een tekenbord en een stift. Kies welke kant van je tekenbord je wilt gebruiken en leg het bord met die kant naar boven.



2

SPELVERLOOP

Je speelt 4 rondes. Iedere ronde bestaat uit twee fasen: tekenen (tegelijkertijd een tekening maken) en raden (om de beurt).

TEKENEN

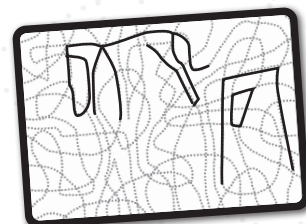
1. Iedere speler pakt een kaart van de stapel en bekijkt het begrip op de afgesproken helft. Leg de kaart daarna gedekt voor je neer.

2. Zodra iedereen weet welk begrip ze moeten tekenen, zet je de timer aan.

3. Je hebt nu 2 minuten om je begrip op je tekenbord te tekenen.

Daarbij geldt het volgende:

- Je mag alleen op de stippellijnen tekenen.
- Je mag stoppen waar je wil.
- Je mag je stift van het bord optillen om verschillende dingen op het bord te tekenen.
- Je mag geen letters of cijfers tekenen.
- Je mag zelf kiezen welke kant van het bord je gebruikt en wat de boven- en onderkant is.



4. Zodra je klaar bent met tekenen, draai je jouw bord om zodat iedereen jouw kunstwerk kan zien. Om te laten weten in welke richting jouw tekening moet worden bekeken, leg je de stift bij de onderzijde van je bord. Als de tijd om is, moet iedereen stoppen met tekenen.

Daarna is het tijd om te raden.

RADEN

De speler die als laatste een kunstwerk heeft bekeken, is de startspeler in de eerste ronde. In de volgende rondes begint steeds de speler links van de vorige startspeler (met de klok mee).

1. Verzamel zonder te kijken de kaarten van alle spelers. Pak het aantal kaarten dat gelijk is aan het aantal spelers van de trekstapel en voeg ze toe aan de kaarten van de spelers. Schud deze kaarten en leg ze open in het midden van de tafel.

2. Spelers kiezen om de beurt een kaart om weg te stemmen, waarvan zij denken dat het begrip van deze kaart niet op een van de bordjes is getekend:

- Om een kaart weg te stemmen, draai je deze om.
- Iedereen moet zelfstandig kiezen. De andere spelers mogen geen advies of suggesties geven!
- Als de kaart met jouw begrip wordt weggestemd, houd je dat voor nu geheim!

Nadat iedereen een kaart heeft omgedraaid, mag iedere speler onthullen welk begrip ze getekend hebben.

3. Leg alle kaarten die open liggen, maar waarvan niemand een begrip getekend heeft, op een aparte stapel. Dit is de stapel met strafpunten. Zo kun je tijdens het spelen in de gaten houden hoeveel strafpunten er zijn verzameld.

Leg de overige kaarten van deze ronde terug in de doos. Wis je tekening van het bord en geef de bordjes met de klok mee door. Jullie zijn nu klaar voor een nieuwe ronde.

VOORBEELD

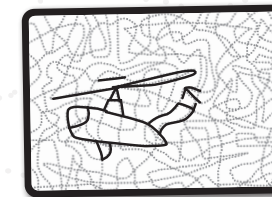
SENNA



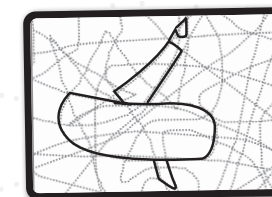
JESSE



DEMI



CHRIS



STRAFPUNTEN-STAPEL



Senna, Chris, Jesse en Demi spelen met de makkelijke begrippen. Na de tekenfase begint Senna met raden. Ze draait de kaart met het begrip „Motor“ om, want die lijkt het meeste op het begrip „Fiets“ dat zij zelf heeft getekend. Demi draait „Reuzenrad“ om, Chris „Wesp“ en Jesse „Waterlelie“. Van de vier begrippen die nog op tafel liggen, zijn er drie goed: „Fiets“, „Helikopter“ en „Zeilboot“. Jesse had echter het begrip „Reuzenrad“ getekend en niet „Pizza“, dus de spelers krijgen daarvoor een strafpunt. Ze leggen de kaart met „Pizza“ apart neer om de strafpuntenstapel te beginnen.

3

4