

Klop, klop!

Een kloppend reactiespel voor 3 - 8 spelers
van 4 - 99 jaar.

Met een „grijpduel“ voor twee spelers.

Spelidee: Markus Nikisch

Illustraties: Eva Czerwenka

Speelduur: ca. 10 minuten



Het is nacht in het sprookjesbos... De drie biggetjes zitten gezellig in hun huisje. Opeens wordt er aan de deur geklopt!
„KLOP!“

„Hé, wie komt er zo laat nog op bezoek?“ vraagt het eerste biggetje verbaasd. „Misschien een grote boze reus?“ merkt het tweede biggetje op. „Of is het mijn vriendje de kabouter?“ denkt het derde biggetje. Dan wordt er opnieuw aan de deur geklopt.
„KLOP, KLOP!“

Kunnen jullie de biggetjes helpen? Ontdek wie er midden in de nacht aan de deur klopt!

Spelinhoud:

- 1 klopper
- 1 sprookjeskaart
- 15 grijpkaarten (tweezijdig bedrukt)
- 30 rode kabouterkaarten
- 30 blauwe reuzenkaarten (voor de profvariant)
- spelregels

Doel van het spel

Wie herkent als eerste welke sprookjesfiguren aan de deur kloppen en reageert het snelst?

Spelvoorbereiding

Leg de 15 grijpkaarten met de zijde waarop drie sprookjesfiguren staan afgebeeld, in het midden van de tafel. Ze moeten voor alle spelers goed bereikbaar zijn en op zekere afstand van elkaar liggen.

Schud vervolgens verdekt de kabouterkaarten en leg ze op een stapel aan de rand van de tafel. Houd de klopper en de sprookjeskaart klaar.

De reuzenkaarten worden alleen bij de profvariant gebruikt en blijven in de doos.

Spelverloop

De speler die als laatste aan een deur heeft geklopt, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de oudste speler.

Jij bent de eerste „deurklopper“. Leg de sprookjeskaart voor je neer en neem de klopper in je hand.

Trek de bovenste kabouterkaart van de stapel en bekijk ongezien de drie sprookjesfiguren aan de voorzijde.

Op de sprookjeskaart staan vijf sprookjesfiguren afgebeeld. Klop nu met de klopper op de drie figuren die ook op de dwergenkaart staan afgebeeld.

Belangrijk:

- Je mag bij het kloppen de volgorde en de snelheid zelf bepalen.

- Je moet één keer op iedere sprookjesfiguur kloppen. Als een bepaald sprookjesfiguur twee keer op de kabouterkaart staat afgebeeld, moet je ook twee keer op de bijbehorende afbeelding kloppen.

Zodra je op de derde en laatste sprookjesfiguur hebt geklopt, zoeken alle overige spelers tegelijk naar de bijbehorende grijpkaart in het midden van de tafel.

Wie hem ontdekt, legt snel zijn/haar hand erop. Als een andere speler denkt dat de juiste kaart nog niet is ontdekt, mag hij/zij verder zoeken.

Opgelet: Iedere speler mag maar één hand gebruiken en moet hem op de kaart leggen zodra hij/zij deze heeft aangeraakt.

Hebben alle spelers, behalve de „deurklopper“, hun hand op een kaart gelegd of is iedereen van mening dat de gezochte kaart al gevonden is? Dan wordt er gecontroleerd.

De controle:

De „deurklopper“ legt de kabouterkaart open op de tafel. Vergelijk hem met de kaarten waarop de spelers hun handen hebben gelegd!

- De speler die zijn/haar hand op de juiste kaart heeft gelegd, krijgt als beloning de kabouterkaart. De grijpkaart blijft in het midden van de tafel liggen.
- Als geen enkele speler zijn/haar hand op de juiste kaart heeft gelegd, krijgt ook niemand de kabouterkaart. De kaart wordt onderop de stapel gelegd.
- Als de „deurklopper“ verkeerd heeft geklopt, wordt de ronde overgedaan. De kabouterkaart wordt onderop de verdekte stapel gelegd en de „deurklopper“ trekt een nieuwe kabouterkaart.

Nieuwe ronde:

Daarna geeft de „deurklopper“, de klopper en de sprookjeskaart kloksgewijs aan de volgende speler.

Deze trekt vervolgens de bovenste kabouterkaart en er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra een van de spelers zijn vierde kabouterkaart behaalt. Hij/zij wint het spel en is de grootste kabouter aller tijden.

Profvariant

Afgezien van de volgende wijzigingen wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

De grijpkaarten worden met de zijde waarop vier sprookjesfiguren staan afgebeeld, in het midden van de tafel gelegd.

De kabouterkaarten blijven in de doos.

Speel nu met de 30 blauwe reuzenkaarten waarop vier sprookjesfiguren staan afgebeeld.

Wie neemt de uitdaging aan en wordt de grootste reus aller tijden?

Het grijpduel

Een sprookjesachtig spel voor twee snel reagerende spelers van 4 - 99 jaar.

Doel van het spel

Wie heeft na afloop van het duel de meeste kabouterkaarten buitgemaakt?

Spelvoorbereiding

De 15 grijpkaarten worden met de zijde waarop drie sprookjesfiguren staan afgebeeld, in het midden van de tafel gelegd. Ze moeten voor beide spelers goed bereikbaar zijn en op zekere afstand van elkaar liggen.

Schud de kabouterkaarten verdekt en deel 15 kaarten aan iedere speler uit. De spelers leggen hun kaarten op een stapel zonder ze te bekijken.

De reuzenkaarten, de sprookjeskaarten en de klopper worden niet gebruikt en blijven in de doos.

Spelverloop

Er wordt om de beurt gespeeld. De speler die het zachtst kan kloppen, mag beginnen. Kunnen jullie het niet eens worden? Dan begint de jongste speler.

Draai de bovenste kaart van je stapel om en leg hem in het midden op tafel. Doe het snel, zodat jij en je medespeler de kaart tegelijk te zien krijgen.

Nu moeten jullie proberen om de bijbehorende grijpkaart in het midden van de tafel te vinden en te hand erop leggen.

Opgelet: Iedere speler mag maar één hand gebruiken en moet hem op de kaart leggen zodra hij/zij deze heeft aangeraakt.

De speler die als eerste de juiste kaart heeft gevonden en zijn hand erop heeft gelegd, krijgt als beloning de kabouterkaart en legt deze open voor zich. De grijpkaart blijft in het midden liggen.

Belangrijk: Als geen enkele speler de juiste kaart heeft bedekt, krijgt niemand de kabouterkaart en gaat deze terug in de doos.

Vervolgens is de medespeler aan de beurt en draait de bovenste kabouterkaart van zijn/haar stapel om.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen zodra de laatste kabouterkaart is omgedraaid. Beide spelers leggen hun gewonnen kabouterkaarten op een stapel. De speler met de hoogste stapel wint het duel. Bij gelijkspel hebben jullie allebei gewonnen.

Profvariant

Afgezien van de volgende wijzigingen wordt volgens de regels van het basisspel gespeeld:

De grijpkaarten worden met de zijde waarop vier sprookjesfiguren staan afgebeeld, in het midden van de tafel gelegd.

De kabouterkaarten blijven in de doos.

Wie wint dit reuzenduel?

Toc, toc !

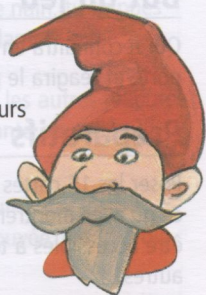
Un jeu de réaction « frappant » pour 3 à 8 joueurs
de 4 à 99 ans.

Avec une variante « duel ».

Idée : Markus Nikisch

Illustration : Eva Czerwenka

Durée de la partie : ca. 10 Minuten



Il fait nuit noire dans la forêt enchantée ! Les trois petits cochons
vaquent tranquillement à leurs occupations dans leur
maisonnette quand soudain on frappe à la porte : « TOC ! ».

« Qui peut bien venir aussi tard ? » se demande le premier petit
cochon. « C'est peut-être un terrible géant ! » suppose le
deuxième petit cochon. « Ou bien c'est mon petit ami le nain ! »
pense le troisième petit cochon. Et voilà qu'on frappe encore une
fois à la porte : « TOC, TOC ! ».

Est-ce que vous allez pouvoir aider les petits cochons ? Trouvez
qui frappe à la porte en pleine nuit s !

Contenu

- 1 battant de porte
- 1 carte de conte
- 15 cartes à attrapper (illustrées des deux côtés)
- 30 cartes nain de couleur rouge
- 30 cartes géant de couleur bleue (pour la variante pour experts)
- 1 règle du jeu

But du jeu

Qui reconnaîtra en premier quel personnage de conte frappe à la porte et réagira le plus vite ?

Préparatifs

Poser les 15 cartes à attraper au milieu de la table de manière à ce qu'elles montrent les trois personnages de conte. Elles doivent être accessibles à tous les joueurs et posées à écart les unes des autres.

Mélanger les cartes nain, faces cachées, et en faire une pile.

Poser la pile au bord de la table. Préparer le battant et la carte de conte.

Les cartes géant ne seront utilisées que pour la variante pour experts et sont laissées dans la boîte.

Déroulement de la partie

Le joueur qui a frappé en dernier à une porte commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence.

C'est toi qui frappe à la porte en premier. Pose la carte de conte devant toi et prends le battant dans la main.

Prends la carte nain du dessus de la pile et regarde discrètement les personnages de conte qui y sont dessinés.

Sur la carte de conte posée devant toi, on voit cinq personnages de conte. Avec le battant, frappe alors sur les trois personnages qui sont aussi dessinés sur la carte nain.

N.B. :

- Quand tu frappes, tu décides toi-même dans quel ordre et à quelle vitesse tu vas frapper.

- Pour chaque personnage de conte, tu frappes une fois. Si un personnage est dessiné deux fois sur la carte nain, tu frappes donc deux fois sur le personnage correspondant.

Dès que tu as frappé sur le dernier personnage, les autres joueurs se mettent tous à chercher la carte correspondante au milieu de la table.

Celui qui la trouve met vite sa main dessus. Si un autre joueur pense que la bonne carte n'a encore pas été trouvée, il a le droit de continuer à chercher.

Attention : On ne joue qu'avec une seule main et dès qu'on a touché une carte, on laisse sa main dessus.

Tous les joueurs, sauf celui qui frappe, ont leur main sur une carte ou pensent que la bonne carte a déjà été trouvée ? Alors, on vérifie.

Vérification :

Le joueur qui a frappé pose la carte nain sur la table de manière à voir l'illustration. Comparez-la aux cartes qui ont été « attrapées » par les joueurs.

- Le joueur qui a posé sa main sur la bonne carte prend la carte de nain en récompense. La carte à attraper reste dans le jeu.
- Si aucun joueur n'a trouvé la bonne carte, personne ne prend la carte de nain. Elle est glissée sous la pile.
- Si le joueur s'est trompé en frappant, on recommence le tour. La carte de nain est mise sous la pile retournée et le joueur qui frappe tire une nouvelle carte de nain.

Nouveau tour :

Le joueur qui a frappé passe le battant et la carte de conte au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui-ci tire la carte nain du dessus de la pile et un nouveau tour commence.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'un joueur récupère sa quatrième carte nain. Il gagne la partie et est le plus grand nain de tous les temps.

Variante pour joueurs bons observateurs

La partie se joue comme ci-dessus en tenant compte cependant des différences suivantes :

- Les cartes à attraper sont posées au milieu de la table de manière à montrer les quatre personnages de conte.
- Les cartes nain restent dans la boîte.
- On joue maintenant avec les 30 cartes géant de couleur bleue. Elles montrent chacune quatre personnages de conte.
- Qui va relever ce défi et devenir le plus grand géant de tous les temps ?

Le duel

Un jeu pour deux joueurs aux réactions super rapides, de 4 à 99 ans.

But du jeu

Qui aura récupéré le plus de cartes nain à la fin du duel ?

Préparatifs

Poser les 15 cartes à attraper au milieu de la table, face qui montre les trois personnages de conte tourné vers le haut. Elles doivent être bien accessibles aux deux joueurs et être posées à écart les unes des autres.

Mélanger les cartes nain, faces cachées, en distribuer 15 à chaque joueur. Chaque joueur les empile sans les regarder.

Les cartes de géant, la carte de conte et le battant ne sont pas nécessaires et sont laissés dans la boîte.

Déroulement de la partie

Jouez à tour de rôle. Le joueur qui saura frapper le moins fort commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Retourne la carte du dessus de ta pile et montre-la. Fais vite pour que vous voyiez la carte tous les deux en même temps.

Vous cherchez alors la carte correspondante au milieu de la table et posez votre main dessus.

Attention : On ne joue qu'avec une seule main et dès qu'on a touché une carte, on laisse sa main dessus.

Le joueur qui a trouvé la bonne carte en premier et qui a posé sa main dessus prend la carte nain en récompense et la pose devant lui, face visible. La carte à attraper reste dans le jeu.

N.B. : Si aucun joueur n'a « attrapé » la bonne carte, personne ne prend la carte nain. Elle est mise dans la boîte.

C'est ensuite au tour de l'autre joueur de retourner la carte du dessus de sa pile.

Fin de la partie

La partie est terminée quand la dernière carte nain a été retournée. Les deux joueurs empilent les cartes nain qu'ils ont récupérées. Celui qui a la plus grande pile remporte le duel. En cas d'égalité, ils gagnent tous les deux.

Variante pour joueurs bons observateurs

On joue comme dans le premier jeu, avec les différences suivantes :

Les cartes à attraper sont posées au milieu de la table, face qui montre quatre personnages de conte vers le haut. On joue maintenant avec les 30 cartes géant de couleur bleue. Les cartes nain sont laissées dans la boîte.

Qui va remporter ce duel des géants ?