

# Schalkse schelmen

Een schelms voel- en geheugenspel voor 2-4 aardmannetjes van 4-99 jaar.

**Auteur:** Hans Baumgartner

**Illustraties:** Thies Schwarz

**Speelduur:** ca. 15 minuten

Joepie! Kom naar ons in het speelgoedwonderland! Wij aardmannetjes zijn dol op speelgoed en jatten alles wat we in handen krijgen. Hier groeien teddyberen als bloemen en hangen hobbelpaarden aan de bomen. Hihhi! Je moet gewoon je hand uitsteken en pakken wat je pakken kunt!!! Verzamel speelgoed in verschillende vormen en kleuren, want wij aardmannetjes maken het graag bont. Ontbreekt er nog iets? Een blauwe auto misschien? Of een groene pop! Het is niet zo gemakkelijk om het overzicht te houden. Laat je niet in de war brengen en let goed op! Misschien ligt in het donkere aardmannetjeshol wel het speelgoed dat je nodig hebt. Of als je geluk hebt, kun je het stuk dat je zoekt, van je buur jatten. Wie er als eerste in slaagt om vier stukken speelgoed met allemaal verschillende vormen en kleuren te verzamelen, wordt operaardman en wint de dolle speelgoedjacht.

## Inhoud van het spel

1 aardmannetjeshol (= bodem van de doos en inlegstuk), 20 stukken speelgoed (4 teddyberen, 4 auto's, 4 poppen, 4 hobbelpaarden, 4 bonbons, telkens in de kleuren roze, groen, blauw en oranje), 1 dobbelsteen met symbolen, 4 verzamelkaarten, 1 hangslotkaart, 1 spelbord, 1 rotsplaat, 1 zak, 1 spelhandleiding

NEDERLANDS



## Voorbereiding van het spel

Neem al het spelmateriaal uit de doos en plaats de bodem van de doos in het midden van de tafel. Bedek het aardmannetjeshol (bodem van de doos met inlegstuk) met het spelbord. Al het speelgoed gaat in de zak. Neem één willekeurig stuk speelgoed uit de zak, toon het aan iedereen en laat het in het aardmannetjeshol vallen. Iedereen moet proberen om goed te onthouden welk stuk speelgoed het was. Bedek nu de ingang van het aardmannetjeshol met de rotsplaat. Dan neemt elke speler een verzamelkaart en legt die voor hem op de tafel. Overtollige verzamelkaarten heb je niet nodig. Houd de dobbelsteen en de hangslotkaart klaar.



## Verloop van het spel

Er wordt kloksgewijs gespeeld. De slordigste speler mag beginnen en gooit met de dobbelsteen. Het symbool op de dobbelsteen zegt wat je moet doen:

- **Zakje:** Neem zonder te kijken een stuk speelgoed uit de zak. Als je nog geen stuk speelgoed met deze vorm **of** kleur op je verzamelkaart hebt, mag je het houden en op je kaart leggen.



Als je wel al een stuk speelgoed met deze vorm of kleur hebt, moet je het stuk dat je uit de zak hebt genomen, in het aardmannetjeshol gooien. Toon het aan al je medespelers, schuif de rotsplaat opzij en laat het in het aardmannetjeshol vallen. Dan leg je de rotsplaat opnieuw over de ingang van het hol.

- **Vraagteken:** Denk goed na: ligt in het hol een stuk speelgoed dat je op je verzamelkaart kunt gebruiken?



- **Ja?** Zeg welke vorm en kleur het speelgoed heeft. Alle medespelers kijken mee, terwijl jij de rotsplaat opzijschuift en het spelbord optilt. Als het juiste stuk speelgoed inderdaad in het hol ligt, mag je het nemen.  
Als je verkeerd was, heb je pech. Leg het spelbord weer op het inlegstuk en de rotsplaat op de ingang van het hol.

- **Nee?** Als je denkt dat er geen gepast stuk speelgoed in het hol ligt, moet je er eentje uit de zak nemen. Dat moet je dan aan iedereen tonen en in het aardmannetjeshol gooien door de rotsplaat even opzij te schuiven.

- **Hand:** Jat bij een van je medespelers een stuk speelgoed dat je kunt gebruiken. Als niemand een gepast stuk speelgoed heeft, heb je pech.



- **Hangslot:** Neem de hangslotkaart en leg hem op jouw speelgoedverzameling. Nu kan geen enkele andere speler nog een stuk speelgoed van jouw verzamelkaart jatten. Je mag de hangslotkaart houden, tot een andere speler met de dobbelsteen het hangslotsymbool gooit en hij de kaart krijgt, of tot je zelf met de dobbelsteen opnieuw het hangslot gooit. Dan moet je de hangslotkaart wegnemen en naast het aardmannetjeshol leggen.



Vervolgens is de volgende speler aan de beurt om met de dobbelsteen te gooien.

### Belangrijke aardmannetjesregels

- Er moet altijd ten minste één stuk speelgoed in het hol liggen. Als je het laatste stuk speelgoed uit het hol neemt, moet je direct een nieuw uit de zak nemen, het aan iedereen tonen en het in het aardmannetjeshol laten vallen.
- Als je iets uit de zak mag nemen en de zak is leeg, heb je pech.

### Einde van het spel

Het spel eindigt, als een speler op zijn verzamelkaart vier stukken speelgoed met elk een verschillende vorm én kleur heeft verzameld. Deze speler wint de dolle speelgoedjacht en mag als opperaardman wild door het speelgoedwonderland dansen.



Voorbeeld

# Drôles de lutins !

Un jeu de toucher et de mémoire follement amusant pour 2 à 4 lutins de 4 à 99 ans.

**Auteur :** Hans Baumgartner

**Illustration :** Thies Schwarz

**Durée de la partie :** env. 15 minutes

Viens vite nous rejoindre au pays merveilleux des jouets ! Nous sommes de drôles de lutins... En effet, nous sommes passionnés par les jouets et nous attrapons tout ce qui nous tombe sous la main. Ici, les nounours poussent comme des fleurs et les chevaux à bascule poussent sur les arbres. Vous n'avez qu'à tendre la main et à attraper ce que vous touchez !!! Il vaut mieux que vous ramassiez des jouets de différentes formes et couleurs, car nous préférons tout ce qui est très coloré. Vous manque-t-il quelque chose ? Une petite voiture bleue ? Ou bien une poupée verte ? Pas si simple que ça de se souvenir de tout alors ne vous laissez pas distraire et faites bien attention ! Peut-être y aura-t-il encore dans la caverne obscure des lutins un jouet dont vous avez besoin. Ou bien, si vous avez de la chance, vous pourrez le récupérer chez votre voisin. Celui qui récupérera le plus vite quatre jouets de formes et couleurs différentes devient le chef des drôles de lutins et remporte cette folle course aux jouets.

## Contenu du jeu

1 caverne des lutins (= fond de la boîte + plateau intermédiaire), 20 jouets (4 nounours, 4 petites voitures, 4 poupées, 4 chevaux à bascule, 4 bonbons – un de chaque couleur rose, vert, bleu et orange), 1 dé à symboles, 4 cartes de dépôt, 1 carte cadenas, 1 plateau de jeu, 1 plaquette rocher, 1 petit sac, 1 règle du jeu



## Préparatifs

Sortez tous les accessoires de la boîte et posez le fond de la boîte au milieu de la table. Recouvrez la caverne des lutins (fond de la boîte + plateau intermédiaire) avec le plateau de jeu. Mettez tous les jouets dans le sac et tirez-en un au hasard, montrez-le à tous les joueurs et déposez-le dans la caverne. Chacun essaie de se souvenir de ce jouet. Ensuite, bouchez l'entrée de la caverne des lutins avec la plaquette rocher. Chaque joueur prend une carte de dépôt et la pose devant lui sur la table. Les cartes en trop ne sont pas utilisées. Préparez le dé et la carte cadenas.

FRANÇAIS



## Déroulement de la partie

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus désordonné commence en lançant le dé. Le symbole du dé indique les actions à exécuter :

- **Petit sac :** Tire un jouet du sac sans regarder dedans. Si tu n'as encore pas de jouet de cette forme ou de cette couleur sur ta carte de dépôt, tu le gardes et le poses sur ta carte.



Si tu as déjà un jouet de cette forme ou de cette couleur, tu dois déposer ce jouet dans la caverne des lutins. Montre le jouet à tous les autres joueurs, glisse la plaquette rocher sur le côté et mets le jouet dans la caverne des lutins. Remets la plaquette rocher sur l'entrée de la caverne.

- **Point d'interrogation :** Réfléchis bien : Y-a-t-il dans la caverne un jouet que tu peux poser sur ta carte ?



- **Oui ?** Dis le nom du jouet en indiquant sa forme et sa couleur. Tu fais glisser sur le côté la plaquette rocher et soulève le plateau de jeu pour que les autres joueurs vérifient. Si ce jouet est vraiment dans la caverne, tu as le droit de le récupérer. Si tu ne t'es pas bien souvenu, dommage ! Remets le plateau de jeu à sa place et fais glisser la plaquette rocher sur l'entrée de la caverne.

- **Non ?** Si tu penses que dans la caverne aucun jouet ne convient, tu en tires un du sac, le montres à tous les autres joueurs et le déposes dans la caverne en faisant pivoter la plaquette rocher.

- **Main :** Tu as le droit de récupérer auprès de l'un des joueurs un jouet qu'il te faut pour compléter ta collection. Si personne n'a de jouet qui convient, tu n'as pas de chance.



- **Cadenas :** Prends la carte cadenas et pose-la sur les jouets que tu as récupérés. A partir de maintenant, aucun joueur n'a le droit de prendre un des jouets posés sur ta carte. Tu gardes la carte cadenas jusqu'à ce qu'un autre joueur obtienne ce symbole en lançant le dé et récupère donc la carte, ou jusqu'à ce que tu obtiennes de nouveau ce symbole sur le dé. Dans ce cas, tu dois redonner le cadenas et le poser à côté de la caverne des lutins.



C'est ensuite au tour du joueur suivant de lancer le dé.

## Règles importantes imposées par les lutins :

- Il doit toujours y avoir au moins un jouet dans la caverne. Si tu récupères le dernier jouet posé dans la caverne, tu dois tout de suite en tirer un autre du sac. Tu le montres à tous les joueurs et le laisses tomber dans la caverne.
- Si tu dois tirer un jouet du sac et si le sac est vide, tu n'as pas de chance !

## Fin de la partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré quatre jouets différents sur sa carte de dépôt, dont les couleurs et les formes diffèrent chacune les unes des autres. Ce joueur gagne cette folle course aux jouets et devient le chef des drôles de lutins. Il se met alors à danser comme un fou au beau milieu de ce merveilleux pays des jouets.



Exemple

FRANÇAIS