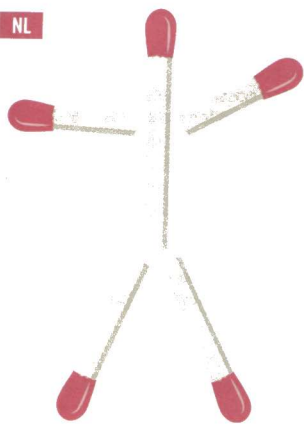




STICKMAN

GAME. SET. MATCH.



2-6 spelers



6-99 jaar



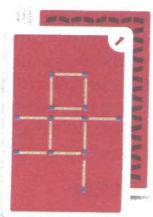
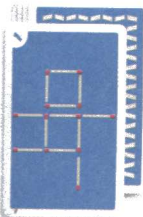
15 minuten

INHOUD

96 kaarten

48 blauwe

48 rode



15 lucifers

3 blauwe, 3 rode, 3 groene, 3 roze, 3 gele



HELVETIQ

Author: Christoph Cantzler & Anja Wrede

© HELVETIQ

All rights reserved

Côtes de Montbenon 103

CH-1003 Lausanne

Batch #: HSMTK1705001

Designed in Switzerland

Made in Poland

WAARSCHUWING:

VERSTIKKINGSGEVAAR

kleine deeltjes, niet voor kinderen onder 3 jaars.

HET SPEL

De kaarten tonen stokpoppetjes die uit lucifers bestaan. Eén speler tekent de stokpoppetjes op de rug van de andere spelers. De andere spelers moeten raden welke stokpoppetjes zij gevoeld hebben. Dat is niet makkelijk, want de stokpoppetjes hebben allemaal vrijwel identieke vormen... en het gaat er niet alleen om de vormen te voelen waaruit een stokpoppetje bestaat, maar ook de richting waar het lucifertje in getekend is.

Met dit spel heb je zowel een heleboel lol, maar je traint ook nog eens jouw waarnemingsgevoel en geheugen.

VOORBEREIDING

- Neem alle kaarten met nummer 1 tot 24 uit de stapel. Leg alle andere kaarten opzij.
- Sorteert de kaarten op kleur: Schud de rode en de blauwe kaarten en leg ze als twee aparte stapels overdekt opzij.
- Elke speler krijgt van een enkele kleur 2 lucifers en legt deze voor zich neer. De andere spelers staan op.

ZO WORDT HET GESPEELD

Eén speler is de tekenaar, de aangewezen persoon die een stokpoppetje op de rug van de andere spelers tekent. De tekenaar neemt een rode kaart van de stapel, gaat met de klok mee van speler tot speler en tekent het afgebeelde stokpoppetje bij de een na de ander op de rug van de andere spelers.

LET OP

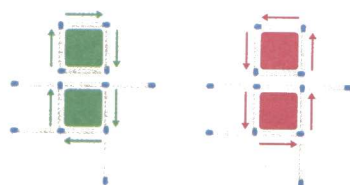
De tekenaar tekent niet alleen de lucifers, maar geeft aan waar de «kop» van de lucifer is door wat harder te duwen. Hij/zij begint altijd met het uiteinde van een lucifer en eindigt met de «kop». Sommige stokpoppetjes lijken heel veel op elkaar – de tekenaar doet zijn best duidelijk te tekenen, hierdoor kunnen alle spelers de kleine verschillen merken.

AANWIJZING

De vormen zijn makkelijker te herkennen en voelen als probeert je de lucifers als pijlen te voelen/je voor te stellen, met de «koppen» als pijlpunten.

Alle hoofden van de stokpoppetjes zijn vierkant. Sommige lichamen hebben een driehoekige vorm: vormen en beelden zijn eenvoudiger waar te nemen dan abstracte lijnen.

Je kunt ook proberen de stokpoppetjes voor te stellen als vierkanten en driehoeken in verschillende kleuren. Bijv.: vierkant met de klok mee = groen vierkant, vierkant tegen de klok in = rood vierkant.



Als de tekenaar de stokpoppetjes op alle ruggen heeft getekend, legt hij de rode kaart gedekt voor zich neer. Alle spelers gaan zitten. De tekenaar neemt de stapel met de blauwe kaarten en legt alle kaarten open naast elkaar op tafel.

DE JUISTE KAART IDENTIFICEREN

Gedurende twee ronden plaatsen de speler ieder twee van hun lucifers op twee verschillende kaarten. Maar alleen de lucifer die op de juiste kaart ligt zal uiteindelijk een punt opleveren... de andere is levert geen punten op.

Eerste ronde:

De speler links van de tekenaar begint en legt één van zijn/haar lucifers op een willekeurige blauwe kaart. Hij/zij beslist zelf of hij/zij het op de kaart legt waarvan hij/zij denkt dat het de juiste is of op een andere. De andere spelers volgen met de klok mee.

Tweede ronde:

De laatste speler van de eerste ronde begint de tweede ronde en plaatst zijn/haar tweede lucifer. De andere spelers volgen – nu tegen de wijzers van de klok in.

LET OP

- De tekenaar legt geen lucifer neer.
- Elke speler kan slechts één lucifer per kaart neerleggen, de tweede lucifer moet op een andere kaart gelegd worden. Eén lucifer moet dus op een verkeerde kaart gelegd worden... probeer dus te bluffen en de andere spelers in de war te brengen!
- Meerdere lucifers van verschillende kleuren mogen op een kaart liggen.
- Na de tweede ronde draait de tekenaar de rode kaart om.

DE PUNTENTELLING

Elke lucifer die op de juiste kaart ligt telt als één punt voor de speler.

De tekenaar scoort één punt voor elke treffer op de juiste kaart.

De volgende ronde begint. De speler links van de eerdere tekenaar is de nieuwe tekenaar.

HET EINDE VAN HET SPEL

Speel totdat elke speler twee keer tekenaar is geweest. De speler met de meeste punten aan het einde van het spel wint.

VARIATIES GEEF DOOR WAT JE GEVOELD HEBT!

Een spel voor twee teams.

VOORBEREIDING

- Neem alle kaarten genummerd van 19 tot 48 uit de stapel.
- Leg alle andere kaarten opzij. Sorteert de kaarten op kleur: Schud de rode en de blauwe kaarten en leg ze als twee aparte stapels overdekt opzij.
- Elke team stelt zich op in een rij met de spelers achter elkaar. De speler die achteraan staat is speler 1 en begint het spel.

ZO WORDT HET GESPEELD

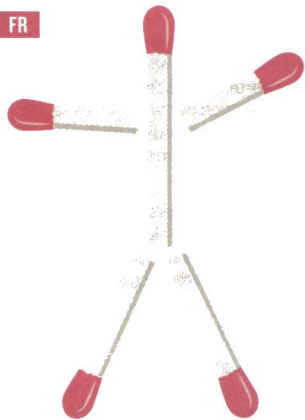
Speler 1 neemt een rode kaart van de stapel en tekent het afgebeelde stokpoppetje op de rug van speler 2 die voor hem staat. Speler 2 tekent het gevoelde stokpoppetje op de rug van speler 3... en zo gaat het verder, tot bij de voorste speler van de rij een stokpoppetje op de rug getekend is. Deze speler pakt de blauwe stapel en zoekt de kaart eruit waarvan hij/zij vermoedt dat het de juiste is.

Speler 1 toont de rode kaart. Is de opmaak identiek? Dan was het team succesvol en krijgt een gele lucifer als punt.

De voorste speler gaat daarna achteraan de rij staan en begint de nieuwe ronde, door een nieuwe rode kaart te trekken. Dat gebeurt ook als een team geen punt heeft gekregen.

HET EINDE VAN HET SPEL

Het team dat als eerste 6 lucifers heeft, wint.



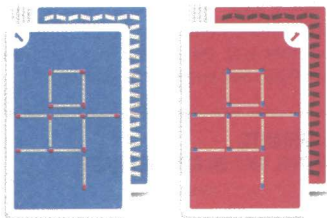
STICKMAN

GAME. SET. MATCH.

- 2-6 joueurs
- 6-99 ans
- 15 minutes

MATÉRIEL

96 cartes
48 bleues 48 rouges



15 allumettes
3 bleues, 3 rouges, 3 vertes, 3 roses, 3 jaunes



HELVETIQ

Auteurs: Christoph Cantzler + Anja Wrede
© HELVETIQ
Tous droits réservés.
Côtes de Montbenon 30
1003 Lausanne, Suisse

Batch #: HSMTK1705001
Conçu en Suisse
Fabriqué en Pologne

⚠ ATTENTION:
DANGER D'ÉTOUFFEMENT
Petits éléments. Ne convient pas aux
enfants de moins de 3 ans.

LE JEU

Les cartes représentent des bonhommes construits avec des allumettes. Un joueur dessine les bonhommes sur le dos d'un des autres joueurs. Les autres joueurs doivent deviner quelles formes ils ont senti. Ce n'est pas facile, car les bonhommes se ressemblent... et que vous devez aussi, en plus des formes, mémoriser la direction des allumettes.

Dans ce jeu, vous pourrez vous amuser tout en développant la mémoire et le sens d'observation.

MISE EN PLACE

- Prenez les cartes rouges et cartes bleues numérotées de **1 à 24**. Mettez les autres de côté.
- Séparez les cartes rouges et les cartes bleues en deux piles. Mélangez chaque pile et posez-la face cachée.
- Chaque joueur reçoit deux allumettes d'une même couleur qu'il place devant lui. Les joueurs se tiennent debout derrière leur chaise.

PENDANT LE JEU

Un joueur est nommé dessinateur. Celui-ci prend une carte rouge au hasard et regarde secrètement le bonhomme qui y figure. Il dessine ce bonhomme sur le dos de chacun des joueurs, l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.

ATTENTION

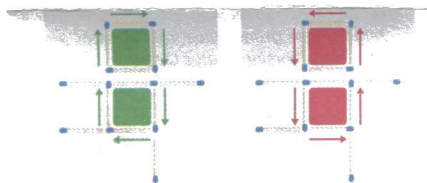
Le dessinateur ne dessine pas uniquement les allumettes, mais il met aussi en évidence les têtes de chaque allumette en ajoutant une pression sur le dos des autres joueurs. Il commence toujours en dessinant le corps en bois de l'allumette et termine avec la tête. Certains bonhommes sont similaires, le dessinateur doit alors dessiner clairement et mettre en évidence les légères différences.

REMARQUE

Il est plus facile de réussir à ce jeu lorsqu'on essaie de voir/sentir les allumettes comme des flèches.

La tête des bonhommes a la forme d'un carré. Certains corps ont la forme d'un triangle: mémoriser des formes et des images est plus aisé que mémoriser des lignes.

Vous pouvez tenter de mémoriser les carrés et les triangles dans différentes couleurs : dans le sens des aiguilles d'une montre = carré vert / dans le sens inverse des aiguilles d'une montre = carré rouge.



Quand le dessinateur a dessiné le bonhomme sur le dos de chaque joueur, il pose la carte rouge face cachée devant lui. Tous les joueurs s'assoient. Le dessinateur prend ensuite les cartes bleues et les dispose face visible sur la table.

IDENTIFIER LA BONNE CARTE

Pendant deux tours, les joueurs placent leurs deux allumettes sur deux cartes bleues différentes. Mais seulement une allumette pourra rapporter des points.

Premier tour:

Le joueur à la gauche du dessinateur est le premier à placer son allumette sur une carte bleue. Il décide soit de la mettre sur la carte qu'il pense être la bonne, ou pas. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

Deuxième tour:

Le dernier joueur du premier tour est le premier joueur à poser une allumette. Les autres joueurs suivent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

ATTENTION

- le dessinateur ne pose aucune allumette.
- les joueurs peuvent seulement placer une de leurs deux allumettes sur la même carte. La deuxième allumette doit être placée sur une carte différente. Une des allumettes sera placée sur une mauvaise carte pour bluffer et embrouiller les autres joueurs.
- il peut y avoir des allumettes de toutes les couleurs sur la même carte.

Le dessinateur tourne ensuite la carte rouge face visible.

LES POINTS

Chaque allumette posée sur la bonne carte rapporte un point au joueur l'ayant posée. Le dessinateur remporte un point par allumette sur la bonne carte.

Notez tous les points.

Prochain tour: le prochain assis à gauche du dessinateur devient le nouveau dessinateur.

FIN DE LA PARTIE

Jouez jusqu'à ce que chacun ait pu être le dessinateur deux fois. Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie l'emporte.

VARIANTE POSSIBLE: TRANSMETTEZ CE QUE VOUS RESSENTEZ!

Un jeu pour deux équipes.

MISE EN PLACE

- Préparez les cartes de **19 à 48** et toutes les allumettes. Mettez toutes les autres cartes de côté. Séparez les cartes rouges et les cartes bleues en deux piles. Mélangez chaque pile et posez-la face cachée.
- Chaque équipe se tient en file, les uns derrière les autres.
- Le joueur à la fin de la file est le premier à dessiner (Joueur 1).

COMMENT JOUER?

Le joueur 1 prend une carte rouge et dessine le bonhomme sur le dos du second joueur. Le joueur 2 dessine le bonhomme sur le dos du joueur 3... et ainsi de suite jusqu'au joueur à la fin de la file. Ce joueur prend les cartes bleues et montre la carte qui selon lui est la bonne. Le joueur 1 dévoile la carte rouge, restée secrète.

L'équipe a-t-elle réussi? Si oui, elle reçoit une allumette, ce qui équivaut à un point.

Le joueur en début de file rejoint ensuite la fin de la file et commence le prochain tour en prenant une nouvelle carte rouge.

FIN DE LA PARTIE

La première équipe à atteindre 6 points gagne la partie.