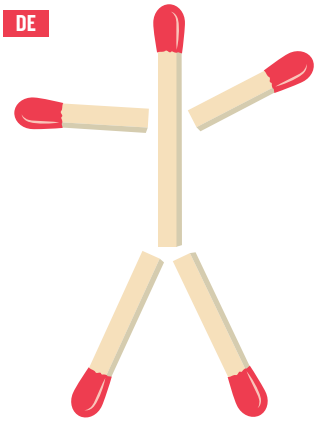
DE



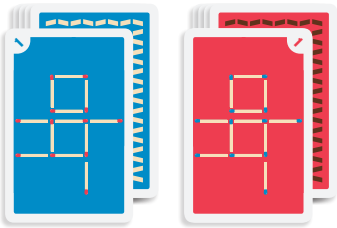
STICKMAN

GAME. SET. **MATCH.**

2–6 Spieler
6–99 Jahre
15 Minuten

INHALT

96 Karten
48 blau **48** rot



15 Streichhölzer
3 blau, **3** rot, **3** grün, **3** rosa, **3** gelb

HELVETIQ

Author: Christoph Cantzler & Anja Wrede
© HELVETIQ
Alle Rechte vorbehalten
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

Batch #: HSMTK1705001
Gestaltet in der Schweiz
Hergestellt in Polen

⚠WARNUNG:
ERSTICKUNGSGEFAHR
Kleine Teile. Nicht für Kinder unter 3 Jahren.

DAS SPIEL

Die Karten zeigen Strichmännchen, die aus Streichhölzern bestehen. Ein Spieler zeichnet die Strichmännchen auf den Rücken der anderen Spieler. Die anderen Spieler raten, welche Strichmännchen sie gespürt haben. Das ist nicht einfach, denn die Strichmännchen haben sehr ähnliche Formen… und es gilt nicht nur, sich die Formen zu merken, aus denen ein Strichmännchen besteht, sondern auch die Richtung, in die eine Form gezeichnet worden ist.

Mit diesem Spiel trainierst du ganz nebenbei mit viel Spaß auch deine Wahrnehmung und dein Gedächtnis.

VORBEREITUNG

- Sucht die roten und blauen Karten von **1 bis 24** heraus. Legt alle anderen Karten beiseite.
- Trennt die Karten nach Farbe: Mischt die roten und die blauen Karten und legt sie als getrennte, verdeckte Stapel bereit.
- Jeder Spieler bekommt 2 Streichhölzer einer Farbe und legt sie vor sich ab. Die Spieler stehen auf.

SO WIRD GESPIELT

Ein Spieler ist der Zeichner, der ein Strichmännchen auf die Rücken der anderen Spieler zeichnet. Der Zeichner nimmt eine rote Karte vom Stapel, geht im Uhrzeigersinn von Spieler zu Spieler und zeichnet das abgebildete Strichmännchen nacheinander auf die Rücken der anderen Spieler.

AUFGEPASST

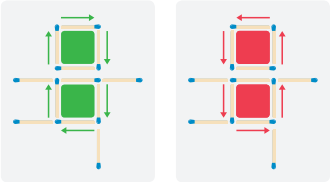
Der Zeichner zeichnet nicht nur die Streichhölzer, sondern markiert auch den «Zündkopf» des Streichholzes, indem er dort etwas stärker drückt. Er beginnt immer mit dem Ende eines Streichholzes und endet immer mit dem «Zündkopf». Einige Strichmännchen sind sehr ähnlich – der Zeichner bemüht sich, klar zu zeichnen, damit alle Spieler die kleinen Unterschiede erspüren können.

HINWEIS

Einfacher wird das Erkennen und Merken, wenn du versuchst, die Streichhölzer als Pfeile zu spüren/zu sehen, mit den «Zündköpfen» als Pfeilspitzen.

Alle Köpfe der Strichmännchen sind quadratisch. Einige Körper haben eine dreieckige Form. Formen und Bilder lassen sich leichter merken als abstrakte Striche.

Du kannst also versuchen, dir die Strichmännchen als Quadrate und Dreieicke in unterschiedlichen Farben zu merken. Z.B.: Quadrat im Uhrzeigersinn = grünes Quadrat, Quadrat gegen den Uhrzeigersinn = rotes Quadrat.



Nachdem der Zeichner Strichmänchen auf alle Rücken gemalt hat, legt er die rote Karte verdeckt auf seinem Platz ab. Alle Spieler setzen sich auf ihre Plätze. Der Zeichner nimmt den Stapel mit den blauen Karten und legt alle Karten offen auf dem Tisch aus.

DIE RICHTIGE KARTE MARKIEREN

Zwei Runden lang platzieren die Spieler nun je eines ihrer Streichhölzer auf zwei verschiedene Karten. Aber nur das Streichholz, das auf der richtigen Karte liegt, wird am Ende einen Punkt bringen… das andere is wertlos.

Erste Runde:
Der Spieler links vom Zeichner beginnt und legt eines seiner Streichhölzer auf eine beliebige blaue Karte. Er entscheidet selbst, ob er es auf die Karte, von der er meint, es sei die richtige, oder auf eine andere Karte legt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

Zweite Runde:
Der letzte Spieler der ersten Runde beginnt die zweite Runde und platziert sein zweites Streichholz. Die anderen Spieler folgen nacheinander – nun in Richtung gegen den Uhrzeigersinn.

AUFGEPASST

- Der Zeichner legt kein Streichholz ab.
- Jeder Spieler kann nur ein Streichholz pro Karte ablegen, das zweite Streichholz muss auf eine andere Karte gelegt werden. Ein Streichholz muss auf eine falsche Karte gelegt werden… versucht ruhig zu bluffen und die anderen Spieler zu verwirren!
- Es dürfen mehrere Streichhölzer verschiedener Farben auf einer Karte liegen.
- Nach der zweiten Runde deckt der Zeichner die rote Karte auf.

DIE WERTUNG

Jedes Streichholz, das auf der richtigen Karte liegt, zählt einen Punkt für den Spieler.

Der Zeichner bekommt einen Punkt für jedes Streichholz, das auf der richtigen Karte liegt und zwei Punkte, wenn zwei oder mehr Streichhölzer auf der richtigen Karte liegen.

Schreibt alle Punkte auf.

Die nächste Runde beginnt. Der Spieler links vom vorherigen Zeichner ist der neue Zeichner.

ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler zweimal der Zeichner war. Der Spieler, der dann die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt.

REGELVARIANTE: GIB WEITER, WAS DU GESPÜRT HAST!

Ein Spiel für zwei Teams.

VORBEREITUNG

- Sucht die Karten mit den Ziffern von **19 bis 48** heraus. Legt alle Streichhölzer bereit.
- Legt alle anderen Karten beiseite. Trennt die Karten nach Farbe: Mischt die roten und die blauen Karten und legt sie als getrennte, verdeckte Stapel bereit.
- Jedes Team stellt sich in einer Reihe hintereinander auf. Der Spieler, der ganz hinten steht, ist Spieler 1 und beginnt das Spiel.

SO WIRD GESPIELT

Spieler 1 nimmt eine rote Karte vom Stapel und zeichnet das abgebildete Strichmänchen auf den Rücken von Spieler 2, der vor ihm steht. Spieler 2 zeichnet das gespürte Strichmännchen auf den Rücken von Spieler 3… und so geht es weiter, bis der vorderste Spieler der Reihe ein Strichmännchen auf den Rücken gezeichnet bekommen hat. Dieser Spieler nimmt sich den blauen Stapel und sucht die Karte heraus, die er als die richtige Karte vermutet.

Spieler 1 zeigt die rote Karte. Ist das Motiv identisch? Dann war das Team erfolgreich und bekommt ein gelbes Streichholz als Punkt.

Der vorderste Spieler geht anschließend ans Ende der Reihe und beginnt die neue Runde, indem er eine neue rote Karte zieht. Das geschieht auch, wenn ein Team keinen Punkt bekommen hat.

ENDE DES SPIELS

Das Team, das zuerst 6 Streichhölzer hat, gewinnt.