



MET RASSE SCHREDEN



De verdraaide weg doorheen de chaos

Een te gek geheugenspel voor 2 tot 4 spelers van 5 tot 99 jaar.

Auteur: Marco Teubner · **Illustraties:** Timo Grubing · **Redactie:** Annemarie Wolke · **Duur van het spel:** ca. 20 minuten

Badeendjes? Wc-papier? Hotdog? Help, het ziet er hier net uit zoals bij de Hempels in de woonkamer! Het is een totale chaos en alles ligt verspreid over de grond. Hoe kun je daar nu iets terugvinden? Al helemaal niet als het hele gezin lui op de sofa ligt te lummelen. Hugo Hempel is de enige die zich met zijn erg lange benen en handige stappen een weg door de wanorde kan banen. De spelers helpen hem om, dankzij een goed overzicht en een

uitstekend geheugen, de gezochte voorwerpen te bereiken. *Maar let op:* ga niet op de voorwerpen van je medespelers staan, anders is je beurt voorbij! Onthoud goed de veilige weg door de wanorde en vergeet niet onmiddellijk 'Stop!' te roepen als een van je medespelers op je rommel stapte. **Het doel van het spel is om als eerste vier chaoskaarten te verzamelen.**



Spelinhoud

1 spelbord, 1 sofa, 1 tafel, 1 commode, 1 speelfiguur „Hugo Hempel“ (+ 2 siliconen voeten en 1 houten cilinder), 66 chaoskaarten, 4 kaarthouders, 1 handleiding

Vóór het eerste spel:

Maak de kartonnen onderdelen los en gooi de rest van het karton meteen weg. Maak ook de gleuven in het spelbord los. Plaats beide siliconen voeten onderaan en de houten cilinder bovenaan op de speelfiguur.



Spelvoorbereiding

Leg het spelbord in het midden van de tafel.

Maak de sofa, de tafel, de staanlamp en de commode.

Plaats de sofa, de tafel en de commode in de daartoe voorziene gleuven op het spelbord.

Meng de chaoskaarten.

Afhankelijk van het aantal spelers krijgt elke speler het volgende aantal kaarten:
bij 2 en 3 spelers: 8 chaoskaarten (speciale regel voor 2 spelers, zie pagina 9)
bij 4 spelers: 6 chaoskaarten

Alle spelers steken **de chaoskaarten in hun kaarthouder**, zodat de medespelers de kaarten niet kunnen zien.

De **overige kaarten leggen jullie klaar op het tafeltje** op het spelbord.

Houd de speelfiguur „Hugo Hempel“ en de staanlamp **klaar**.

Spelverloop

Je speelt om de beurt, kloksgewijs. Wie als laatste opgeruimd heeft, mag beginnen. Die speler krijgt de Hugo-figuur.

1. Chaoskaart omdraaien en staanlamp plaatsen

Draai de bovenste chaoskaart van de stapel om. Zet de staanlamp op het veld van het spelbord met hetzelfde voorwerp. Het doel van het spel is om minstens één voet van Hugo op het veld te zetten waarop de staanlamp staat.

2. Starttapijt bepalen

De speler rechts van jou bepaalt nu een hoek van het spelbord (geel, rood, groen of blauw tapijt) van waaruit Hugo Hempel zijn weg door de wanorde begint. Leg de genomen chaoskaart daar.

3. Hugo Hempels weg doorheen de chaos!

Verplaats Hugo Hempel: zet één voet van de figuur op het gekleurde tapijt/startveld en houd Hugo met twee vingers bovenaan de blauwe cilinder vast. Nu kun je Hugo als in een cirkel om zijn eigen as draaien en met zijn tweede voet op het volgende veld zetten.

Telkens wanneer hij een voet op een veld zet, vermeld je hardop het voorwerp dat op dat veld afgebeeld is.

Opgelet!

Je medespelers controleren bij elke stap of je op een van hun voorwerpen staat.

- Als het voorwerp niet van een medespeler of van jezelf is, mag je Hugo verder laten stappen.
- Als het voorwerp op de chaoskaart van een medespeler is afgebeeld, roept die speler „Stop!“. Hij/zij toont even de betreffende chaoskaart en steekt die vervolgens weer in de kaarthouder. Onthoud goed welke voorwerpen „geblokkeerd“ zijn. Je beurt is dan helaas voorbij en de volgende speler is aan zet. Hij/zij begint weer bij hetzelfde tapijt. Dat herhalen jullie tot een speler het doelveld bereikt heeft.

Opmerkingen

- Als een veld niet geblokkeerd is, mag je dat ook verschillende keren na elkaar betreden.
- De velden waarop de sofa, tafel en commode staan, mag je niet betreden. Met de figuur mag je de meubelstukken weliswaar aanraken, maar niet verschuiven.

Gelukt!

Als je met één voet van Hugo Hempel op het doelveld komt, is het je gelukt!

Als beloning krijg je de chaoskaart, die bij het starttapijt ligt en steek je die in je kaarthouder.

Leg nu een willekeurige andere kaart uit je kaarthouder open voor je neer.

Dat voorwerp is nu voor alle spelers geblokkeerd.

Als in de volgende ronde een speler op een veld komt, waarvan het voorwerp open voor een willekeurige speler ligt (dus ook voor hemzelf!), mag elke speler „Stop!“ roepen.

Volgend voorwerp

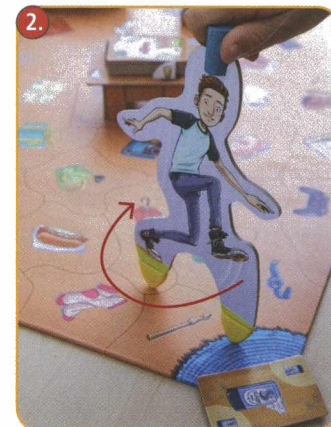
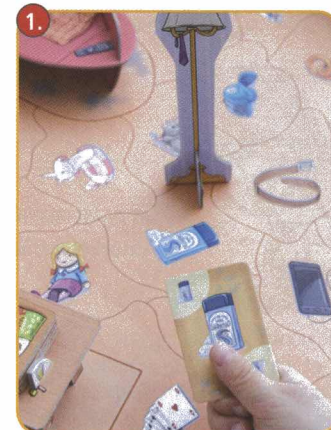
Nu is de volgende speler aan zet. Hij/zij draait de bovenste chaoskaart van de afneemstapel om en zet de staanlamp op het bijbehorende doelveld. De speler rechts bepaalt welk van de vier tapijten het startveld is. Nu baant Hugo Hempel zich opnieuw een weg door de chaos!

Einde van het spel

Als een speler zijn vierde chaoskaart voor zich legt, is het spel meteen gedaan. Hij/zij wint het spel en is heer en meester in Hempels chaos!

Spel met twee spelers:

Bij het spel met twee, steken jullie bij de spelvoorbereiding 8 chaoskaarten in een van de overige kaarthouders en zetten jullie die zo naast het spelbord dat jullie de voorwerpen allebei goed kunnen zien. De 8 velden van het spelbord waarop deze voorwerpen afgebeeld zijn, zijn voor beide spelers geblokkeerd. Als een speler toch met de figuur op een van deze velden komt, roept zijn medespeler „Stop!“ en is hij/zij aan de beurt.





FAMILLE BRIC-À-BRAC

Quelle pagaille !



Un jeu de mémoire très amusant pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Auteur : Marco Teubner · **Illustration :** Timo Grubing · **Rédaction :** Annemarie Wolke · **Durée du jeu :** env. 20 minutes

Un canard de bain ? Du papier toilette ? Un hot dog ? Mais quelle pagaille ! Chez les Bric-à-brac, il règne le désordre le plus total, et les objets sont éparpillés partout par terre. Comment s'y retrouver ? En plus, toute la famille est avachie sur le canapé. Seul, Hugo, le fils de cette drôle de famille réussit, du haut de ses longues jambes, à se frayer un chemin au milieu de cette pagaille. En gardant une vue d'ensemble et avec une bonne mémoire, les

joueurs l'aident à retrouver les objets dont il a besoin. *Mais attention !* Ne le laisse pas marcher sur les objets des autres joueurs, sinon tu passes aussitôt ton tour ! Frayez-vous un chemin à travers ce chaos et n'oubliez pas de crier « Stop » dès qu'un autre joueur trébuche sur vos objets. **Le but du jeu est d'être le premier à réunir quatre cartes « pagaille ».**

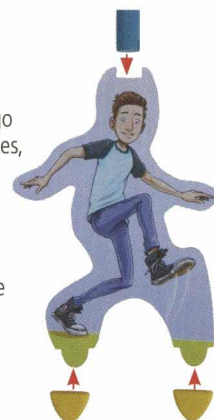


Contenu du jeu

1 plateau de jeu, 1 canapé, 1 table, 1 commode, 1 lampadaire, 1 figurine du fils Hugo (+ 2 pieds en silicone et 1 cylindre en bois), 66 cartes « pagaille », 4 réglettes à cartes, 1 règle du jeu

Avant la première partie :

Retirez les pièces en carton de leur cadre, que vous pouvez aussitôt jeter. Évidez les fentes du plateau de jeu. Insérez les deux pieds en silicone sous la figurine et le cylindre en bois au-dessus.



Préparation du jeu

Posez le plateau de jeu au milieu de la table.

Assemblez le canapé, la table, le lampadaire et la commode.

Insérez le canapé, la table et la commode **dans les fentes prévues à cet effet sur le plateau de jeu.**

Mélangez les cartes « pagaille » et distribuez-les suivant le nombre de joueurs, comme suit :

pour 2 ou 3 joueurs : 8 cartes « pagaille » (voir règle spéciale pour 2 joueurs à la page 7)

pour 4 joueurs : 6 cartes « pagaille »

Tous les joueurs placent **leurs cartes « pagaille » sur leur réglette** à l'abri du regard des autres joueurs.

Les **cartes restantes** forment une pioche **sur la table basse** du plateau de jeu.

Mettez à disposition la figurine du fils Bric-à-brac et le lampadaire.

Déroulement du jeu

Le jeu se joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Le dernier joueur à avoir rangé commence. Tu prends la figurine d'Hugo Bric-à-brac.

1. Retourner une carte « pagaille » et placer le lampadaire

Tire une carte « pagaille » dans la pioche. Place le lampadaire sur la case du plateau de jeu représentant le même objet que cette carte. Ton objectif est de poser au moins un pied du fils Bric-à-brac sur la case où se trouve le lampadaire.

2. Choisir le tapis de départ

Le joueur à ta droite choisit maintenant un coin du plateau de jeu (tapis jaune, rouge, vert ou bleu) depuis lequel Hugo Bric-à-brac tracera sa route à travers le chaos. Dépose la carte « pagaille » tirée à côté du tapis sélectionné.

3. Guider Hugo à travers le chaos

Déplace Hugo comme un compas. Pose un pied de la figurine sur la case départ (= tapis coloré) et tiens fermement entre tes deux doigts le cylindre bleu fixé sur la figurine. Tu peux maintenant faire pivoter Hugo, comme un compas, sur son axe et poser son second pied sur une autre case. A chaque fois que tu poses un pied sur une case, tu énonces à voix haute le nom de l'objet représenté sur cette case.

Attention !

Les autres joueurs vérifient à chaque pas si tu marches sur un de leurs objets.

- Si l'objet sur lequel le garçon a marché n'appartient ni à un autre joueur ni à toi, tu peux continuer à le faire avancer.
- Si l'objet figure sur la carte « pagaille » d'un autre joueur, celui-ci crie : « Stop ! » Il montre rapidement la carte « pagaille » correspondante, puis la replace sur sa réglette à cartes. Essaie de bien mémoriser ces objets qui bloquent le passage. Malheureusement, ton tour est alors terminé, et c'est au tour du joueur suivant. Il commence sur le même tapis. L'opération se répète jusqu'à ce que l'un d'entre vous atteigne la case d'arrivée.

Remarques

- Le fils Bric-à-brac peut marcher plusieurs fois sur la même case, à condition qu'elle ne bloque pas son passage.
- Il ne peut pas marcher sur les cases occupées par le canapé, la table et la commode. Il peut toucher les meubles, mais pas les déplacer.

Tu as réussi !

Dès que le fils Bric-à-brac pose un pied sur la case d'arrivée, tu as réussi ! Tu obtiens la carte « pagaille » qui se trouve près du tapis de départ. Tu la places sur ta réglette à cartes. Maintenant, pose n'importe quelle autre carte de ta réglette à cartes face visible devant toi. Cet objet est désormais bloqué pour tous les joueurs ! Durant les tours suivants, si Hugo marche sur une case dont l'objet est face visible devant n'importe quel joueur (même celui qui déplace la figurine !), n'importe quel joueur peut s'écrier : « Stop ! »

Objet suivant

C'est au tour du joueur suivant. Il tire une nouvelle carte « pagaille » dans la pioche et place le lampadaire sur la case d'arrivée correspondante. Le joueur à sa droite choisit un des quatre tapis comme case de départ. Et voilà que le fils Bric-à-brac se fraie à nouveau un chemin au milieu du chaos !

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un joueur pose une quatrième carte « pagaille » devant lui. Tu remportes la partie et tu règnes sur le désordre des Bric-à-brac !

Jeu à deux :

Lorsque vous jouez à deux, préparez le jeu en plaçant 8 cartes « pagaille » sur une des deux réglettes à cartes restantes et placez-la à côté du plateau de jeu de façon à ce que les deux joueurs puissent bien voir les objets. Les 8 cases du plateau de jeu sur lesquelles ces objets sont représentés constituent des barrages pour les deux joueurs. Si un joueur fait marcher la figurine sur une de ces cases, l'autre joueur s'écrie « Stop ! » et c'est à son tour de jouer.

