

TASTE



of Italia

Een spel van Christophe Gonthier
geïllustreerd door Tony Rochon
Aangepast voor Delhaize door Act in
games
Voor 2 tot 4 eetlustige vanaf 8 jaar



Snel, snel, want binnen enkele minuten sluit het warenhuis! Je moet ervoor zorgen dat je alle benodigde ingrediënten vindt zonder iets te vergeten. De hele familie wordt ingezet om voor sluitingstijd al het nodige voedsel terug te brengen voor het Italiaans menu van vanavond. Geen tijd om te treuzelen dus!

Doel van het spel:

Samen een menukaart in de door de zandloper toegekende tijd kunnen samenstellen.

Materiaal:

- 33 tegels met verschillende vormen (4 grote vierkante tegels, 13 rechthoekige tegels, 8 kleine vierkante tegels en 8 L-vormige kaarten)
- 10 «menu» kaarten
- 1 zandloper
- 1 houten disc
- 1 rode «winkelmand» sticker (moet geplakt worden op de houten disc)

Vorbereiding:

Elke speler legt om beurten een tegel in het midden van de tafel. Elke tegel moet met een volledige kant gehecht worden aan minstens één andere tegel en zo een homogeen geheel vormen zonder gaten. Dat vormt uw markt. Het moet toegankelijk zijn voor alle spelers in het midden van de tafel.

Plaats de pion «winkelmand» op de tegel «Delhaize». Meng al de kaarten «voeding» en plaats ze omgekeerd, op de kant van de tafel. Toon een eerste speler aan, de koerier (bijvoorbeeld de jongste). Hou U klaar!



Verloop van een tour:

De eerste loopjongen draait de eerste kaart van het pak om. Hierop zijn vier soorten voedsel afgebeeld. Hij kiest er één van en kondigt zijn keuze luidop aan. Tegelijkertijd keert hij de zandloper om. In stilte zoekt iedereen met zijn ogen een gekleurde weg die leidt naar de mosselen. Elke tegel bestaat uit verschillende hoeken en verschillende gekleurde kanten. Om van de ene naar de andere ruit te gaan, is men verplicht dezelfde kleur te volgen en dit mentaal.

Enkel de loopjongen mag het traject valideren dat tot het gewenste voedsel zal leiden.

Alle andere spelers mogen de loopjongen helpen want het is in ieders belang, maar ze mogen het enkel mondeling doen! Als ze de oplossing voor hem vinden, kunnen ze dus proberen om hem de weg uit te leggen, maar zonder hun vinger te gebruiken! Zodra de loopjongen de weg gevonden heeft, verplaatst hij de pion van een tegel naar de andere en valideert zo elke stap tot hij de winkelmand op het gevonden voedsel neerzet.

Hij beslist dan om al dan niet de zandloper om te keren. Het valideren van het gevonden levensmiddel is het enige moment waarop de zandloper kan worden omgekeerd. De speler links van hem wordt dan de loopjongen en kiest luidop een van de overblijvende gerechten op de «menu» kaart. Intussen is het weer verboden om de zandloper om te keren. Het traject moet nu de plaats waar de winkelmand aangekomen is verbinden met het nieuwe voedsel dat gekozen werd door de loopjongen. Ga zo door tot de validatie van een volledige menu kaart.

Als een speler een «Delhaize» tegel bereikt heeft hij 3 mogelijkheden :

- **OFWEL** gebruikt hij die zoals om het even welke andere tegel en doorkruist hij die met dezelfde kleur ;
- **OFWEL** gebruikt hij die als een «shortcut» en kan hij rechtstreeks vanuit een andere «Delhaize» tegel vertrekken en verdergaan met dezelfde kleur;
- **OFWEL** gebruikt hij die als een «regenboog» en verandert hij van kleur. Hij kan dus de tegel binnenkomen met een kleur en hem verlaten met een andere kleur. In dat geval moet hij de twee kleuren aankondigen om de verandering effectief te maken. Bijvoorbeeld: «Ik heb de Puri gevonden met groen en rood»



Het is toegelaten om achtereenvolgens meerdere effecten te combineren op verschillende «Delhaize» tegels.

Als de zandloper leegloopt voordat het voedsel is gevalideerd, is het spel voor iedereen verloren. Herbegint dan en kijk of u niet meer geluk hebt met een andere menu kaart.

Variant voor groep ervaren loopjongens: het is verboden om de zandloper om te keren. U moet de 4 levensmiddelen vinden voordat de zandloper leeg is. De zandloper wordt alleen omgekeerd als een volledige menu kaart gevalideerd wordt, en u gaat dan verder met de volgende kaart.

Variant voor 1 enkele speler: u speelt alleen tegen de zandloper. U moet dus een volledig menu samenbrengen volgens de hierboven verklaarde regels

Einde van het spel:

Een spel wordt gespeeld in evenveel rondes als er spelers zijn. Een ronde stemt overeen met een menu kaart.

Als u beschikt over het spel 1 «Taste of Belgium» en/of spel 2 «Taste of India», dan kunt u de tegels van de spelen mengen, en uw speelparcours naar wens vergroten. Gebruik 2 of 3 «winkelmand» pionnen en plaats ze op afzonderlijke «Delhaize» tegels naar keuze. Zodra een levensmiddel wordt onthuld, zoekt de speler zijn weg vanaf de «winkelmand» pion van zijn keuze. Alle andere regels zijn dezelfde.

De achterkant van de ruiten vormen een deel van een grootte puzzel die gerealiseerd kan worden indien men de 4 spelen verzameld heeft. Deze grootte puzzel kan men alleen maar maken indien men al de 4 spelen heeft. Wees aandachtig voor volgende acties in uw favoriete warehouse.

In uw volgende verzamelspel «Taste of China», opent China zijn deuren en laat u de regel ontdekken van de «multi- winkelmanden», wat nog meer spanning in het spel brengt.



Act in games is een uitgever van gezelschapsspelen, gespecialiseerd in de uitgave van deze spelen op maat van bedrijven. Hij ontwikkelt gezelschapsspelen met als doel deze te gebruiken in alle interne en externe communicatie. Het spel wordt gebruikt om een imago of boodschap te versterken.

www.actingames.be
actingames.be@gmail.com

Vogelvoederhuisje met een plastic fles!

Twee vliegen in een klap voor moeder natuur! Met dit vernuftig vogelhuisje hergebruik je lege flessen en bied je een oase voor de vogels.

Materiaal:

1 plastic fles, 50 cm koord, 2 houten lepels, 1 mes.

Handleiding:

- Prik de fles door bij de hals, en trek de koord door dit gat.
- Prik de fles door op 3 cm van de basis. Een van de gaten moet breder zijn: dat is waarlangs de vogels zullen eten.
- Druk de houten lepel door de fles, met de steel die via het kleine gaatje uitsteekt.
- Herhaal deze operatie op 8 cm van de basis maar draai de fles zodat de lepels niet boven elkaar komen.
- Zodra de fles gevuld en gesloten is, hang je ze aan een boomtak! Met een beetje geduld zal je kunnen zien hoe de vogels plezier beleven door zich te komen voeden aan je creatie.



TASTE



Italia

Un jeu de Christophe Gonthier adapté
pour Delhaize par Act in games
et illustré par Tony Rochon
Pour 1 à 6 gourmets à partir de 8 ans



Vite, vite, il ne reste que quelques minutes avant la fermeture du grand magasin ! Il faut vous organiser pour rassembler tous les ingrédients nécessaires et ne rien oublier. Toute la famille se mobilise pour ramener tous les aliments nécessaires au menu italien du soir avant la fermeture du magasin. Pas question de flâner !

But du jeu :

Réussir ensemble une carte menu dans le temps imparti par le sablier.

Matériel :

- 33 tuiles de formes différentes (4 grandes tuiles carrées, 13 tuiles rectangulaires, 8 petites tuiles carrées et 8 tuiles en L)
- 10 cartes « menu »
- 1 sablier
- 1 pion en bois
- 1 autocollant « panier » (à coller sur le disque en bois)

Préparation :

A tour de rôle, chaque joueur place une tuile au centre de la table. Chaque tuile doit être collée, par un bord entier, avec au moins une autre tuile et former un ensemble homogène et sans trou. Voilà votre marché. Il doit être accessible par tous les joueurs au centre de la table.

Veillez à ce que les tuiles « Delhaize » ne soient pas sur un bord. Mélangez toutes les cartes « aliment » et placez-les, en une pile face cachée, sur le bord de la table. Désignez un premier joueur, le coursier (le plus jeune par exemple). Il place le pion « panier » sur une des tuiles « Delhaize » de son choix. Tenez vous prêts !



Déroulement d'un tour :

Le premier coursier retourne la première carte du paquet. Elle montre 4 aliments. Il en choisit un qu'il annonce à voix haute. Au même moment, il retourne le sablier. En silence, les joueurs cherchent des yeux le chemin de la couleur continue qui les mènera à l'aliment. Chaque tuile est composée d'angles et de bords de couleurs différentes. Pour passer d'une tuile à l'autre, il faut obligatoirement suivre une couleur identique et ce, mentalement.

Le coursier et lui seul peut valider le chemin qui le mènera jusqu'à l'aliment recherché.

Tous les autres joueurs peuvent aider le coursier - c'est dans l'intérêt de tous - mais ils ne peuvent le faire qu'oralement ! S'ils trouvent le chemin avant lui, ils peuvent donc tenter de le lui indiquer par des explications verbales mais sans

s'aider de leur doigt ! Dès que le coursier a trouvé, il déplace le pion panier d'une tuile à l'autre validant chaque étape et dépose le panier sur l'aliment trouvé. Il décide alors de retourner ou pas le sablier. La validation d'un aliment est le seul moment où le sablier peut-être retourné. Le joueur à sa gauche devient alors le coursier et annonce un des aliments restants sur la carte « menu ». Il ne peut plus toucher au sablier. Le chemin doit maintenant relier l'endroit où le panier a terminé sa course jusqu'au nouvel aliment annoncé par le 2^{ème} coursier. Et ainsi de suite jusqu'à validation d'une carte menu complète.

Le passage par une tuile « Delhaize » offre 3 possibilités :

- SOIT je l'utilise comme n'importe quelle autre tuile en la traversant avec une même couleur;
 - SOIT je l'utilise comme un « raccourci » et je peux ressortir directement par une autre tuile « Delhaize » et continuer mon chemin avec la même couleur ;
 - SOIT je l'utilise comme un « arc-en-ciel » et je change de couleurs en la traversant. Je peux donc « entrer » avec une couleur et sortir avec une autre. Dans ce cas, il faut annoncer les deux couleurs pour exercer le pouvoir.
- Il est permis de combiner plusieurs effets à la suite sur des tuiles « Delhaize » différentes.



Si le sablier se vide avant qu'un aliment ne soit validé, c'est perdu pour tout le monde. Réorganisez-vous et retentez votre chance avec une nouvelle carte menu.

Variante pour groupe de coursiers expérimentés : il est interdit de retourner le sablier. Vous devez trouver les 4 aliments dans le temps imparti par la durée du sablier. Le sablier est retourné une fois un menu validé et vous enchaînez les cartes menu.

Variante 1 seul joueur : vous jouez seul contre le sablier. Vous devez donc réaliser un menu complet selon les mêmes règles qu'expliquées précédemment.

Fin de partie :

Une partie se joue en autant de manches qu'il y a de joueurs. Une manche correspond à une carte menu.

Si vous avez le jeu 1 « Taste of Belgium » et/ou le jeu 2 « Taste of India », vous pouvez mélanger les tuiles et agrandir ainsi le parcours de jeu. Utilisez alors les 2 ou 3 pions « panier » et placez-les séparément sur 1 tuile « Delhaize ». Dès qu'un aliment est révélé, le joueur cherche son chemin à partir du pion « panier » de son choix. Toutes les autres règles sont identiques.

Le verso des tuiles reprend les parties d'un puzzle géant à découvrir au fur et à mesure que vous collectionnez les 4 jeux. Le puzzle n'est entièrement réalisable qu'avec les 4 jeux assemblés.

Restez donc attentifs aux prochaines actions dans votre magasin préféré.

Dans votre prochain jeu à collectionner « Taste of China », la Chine vous ouvre ses portes et vous fait découvrir la règle du « multi-paniers » offrant encore plus de tensions au jeu.



Act in games est une maison d'édition de jeux de société, spécialisée dans l'édition de jeux sur mesure pour les entreprises. Elle développe des jeux afin de communiquer sur les aspects liés à la communication interne et externe. Elle utilise le jeu pour valoriser une image ou un message.

www.actingames.be
actingames.be@gmail.com

Une mangeoire pour oiseaux avec une bouteille en plastique !

Faites d'une pierre deux coups pour la nature! Cette astucieuse mangeoire donne une seconde vie à vos bouteilles tout en créant une oasis pour les oiseaux.

Matériel :

1 bouteille en plastique, 50cm de ficelle, 2 cuillères en bois, 1 cutter.

Marche à suivre :

- Transpercez la bouteille au niveau du goulot, faites-y passer la ficelle.
- Transpercez la bouteille à 3 cm de la base. Un des trous doit être plus large: c'est par là que les oiseaux mangeront.
- Faites-y passer la cuillère en bois: le manche dépasse du petit trou.
- Répétez l'opération à 8 cm de la base en tournant la bouteille: cette cuillère n'est pas juste au-dessus de l'autre.
- Une fois la bouteille remplie et close, suspendez-la à une branche d'arbre! Avec un peu de patience vous pourrez observer le plaisir des oiseaux à se nourrir sur votre oeuvre.

