

Spelmateriaal

- ▲ 1 Spelreglement
- ▲ 11 Voorwerpen
- ▲ 100 Herinneringskaarten
- ▲ 20 Beperkingskaarten
- ▲ 24 Raketfiches (16× 1 zegepunt, 8× 3 zegepunten)
- ▲ 1 Opbergtas

Spelconcept

Eén speler (met de rol van het kind) moet het tafereel dat op een herinneringskaart is afgebeeld nabootsen voor een andere speler van wie de ogen gesloten zijn (= de rol van 'opa'). Dat gebeurt enkel en alleen door voorwerpen in zijn/haar hand te leggen.

De andere spelers zien alleen de voorwerpen die in de hand worden gelegd (= de nabootsing) en moeten extra herinneringskaarten toevoegen die lijken te corresponderen met de nabootsing. Opa opent zijn ogen en moet tussen alle kaarten op tafel de juiste herinneringen vinden.

Spelvoorbereiding

Opmerking: Voor een spel met 2 of 3 spelers, moet je na het lezen van de algemene regels ook de aanpassingen aan het einde van de spelregels bekijken.

Je speelt het spel in teams van 2 of 3 spelers. Spelers van hetzelfde team moeten naast elkaar zitten. Begin met het vormen van de teams:

- ▲ 4, 6 of 8 spelers: opdelen in teams van telkens 2 spelers.
- ▲ 5 of 7 spelers: één van de teams heeft 3 spelers, de andere 2 spelers.

Deel 6 herinneringskaarten uit aan elk team. Deze kaarten vormen de handkaarten van het team (de teamhand).

De spelers van een team delen hun handkaarten. Leg de rest van de kaarten verdeckt (met de afbeelding naar beneden) aan de zijkant van de tafel en vorm zo een trekstapel.

Kies of loot welk team als eerste zal spelen. Dat wordt het actieve team.

Spelverloop

Een speelbeurt verloopt op de volgende manier:

- ▲ 1. Kies een herinneringskaart
- ▲ 2. Boots het tafereel op de kaart na via voorwerpen
- ▲ 3. Vertroebel de nagebootste herinnering
- ▲ 4. Bekijk het fotoalbum

1. Kies een herinneringskaart

Het actieve team legt de handkaarten opzij (ze worden deze speelbeurt niet gebruikt). Het actieve team kiest één van hun spelers als opa en een andere speler als kind. Het kind zal achtereenvolgens **2 herinneringskaarten** voor opa nabootsen met voorwerpen.

Het kind trekt 1 kaart van de trekstapel en toont deze kaart **noch aan opa noch aan de andere teams**. De herinneringskaart toont een tafereel waaraan het kind opa zal proberen te doen herinneren.

Opmerking: Als de kaart tijdens de eerste paar spelletjes te moeilijk lijkt of als men echt geen idee heeft hoe men deze kaart moet nabootsen: aarzel dan niet om de kaart te verwijderen en een nieuwe kaart te trekken.

Als de trekstapel is opgebruikt, schudt men alle kaarten in het spel om een nieuwe stapel te vormen. Vervolgens deel je een nieuwe set handkaarten aan elk team.

In de
Palm
van je
Hand



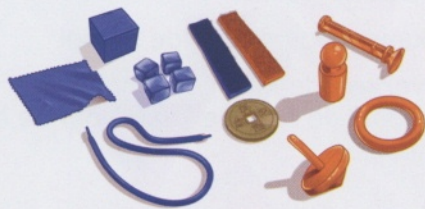
2. Bootst het tafereel op de kaart na via voorwerpen

Opa sluit zijn ogen en steekt zijn hand uit.



Opmerking: Opa moet zijn hand plat uitstrekken, met de handpalm naar boven, ongeveer 20 cm boven de tafel (op een manier dat ook de rug van zijn hand toegankelijk is). We raden aan om de elleboog op de tafel te laten rusten voor meer comfort.

Het kind moet het tafereel dat op de herinneringskaart is afgebeeld nabootsen op opa's hand. De kind-speler gebruikt elk object dat hij/zij wil om het tafereel van de herinneringskaart in opa's hand te laten aanvoelen. Het kind kan meerdere voorwerpen kiezen en deze naar eigen inzicht gebruiken.



Beperkingen bij het nabootsen:

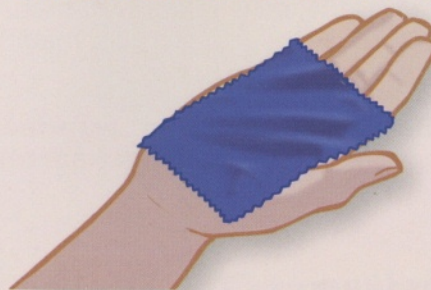
- ▲ Het kind mag de hand van opa **NOOIT rechtstreeks met de vingers aanraken!**
- ▲ Het kind mag niet op opa's hand tekenen of schrijven (tekenen = lijnen maken om een vorm of een woord te reproduceren).
- ▲ Het kind mag de schets niets zelf eerst op zijn eigen hand testen. **ALTIJD** meteen bij opa.
- ▲ Het kind en opa mogen tijdens deze fase niet praten. Het enige wat het kind aan opa kan vertellen, is hoe hij zijn hand moet plaatsen aan het begin van de nabootsing en wanneer het overschakelt naar het nabootsen van de tweede kaart.
- ▲ Het kind kan een nabootsing niet opnieuw starten, noch kan opa vragen om de nabootsing opnieuw te starten.
- ▲ Het kind moet zo het tafereel nabootsen dat de andere spelers kunnen zien wat het doet.

Tijdens deze fase moeten alle spelers van de andere teams goed in de gaten houden wat het kind nabootst.

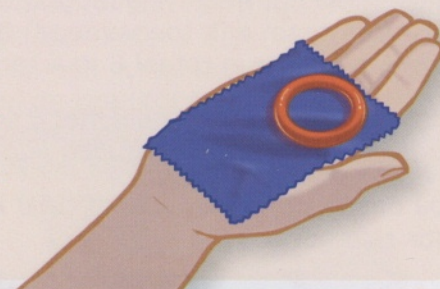
Voorbeeld: Het kind (de rol wordt gespeeld door een jongen) bootst deze kaart na en hij beslist om de volgende objecten te gebruiken in de schets.



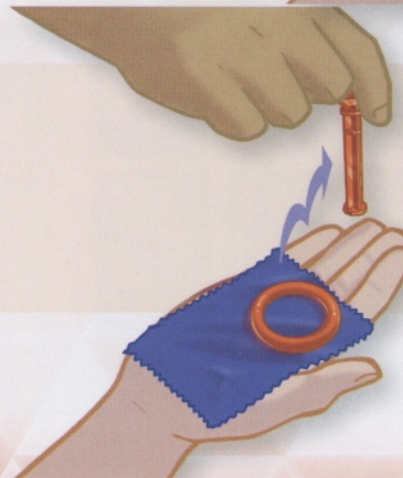
Hij legt het doekje over de handpalm van opa (wiens ogen gesloten zijn) zoals een strandlaken.



Dan legt hij de ring in de rechterbovenhoek van het doekje en drukt zachtjes zodat opa de ronde vorm kan voelen. Dit simuleert de hoed op het strandlaken.



Tot slot neemt het kind het pijltje en bootst de kleine voetstapjes na van het strandlaken naar de zee.



3. Vertroebel de nagebootste herinnering

Als het kind klaar is met de nabootsing, kondigt hij dit aan en legt de herinneringskaart verdekt (met de afbeelding naar beneden) op de tafel, zonder dat iemand deze kan zien.

Elk ander team kiest in het geheim 1 kaart uit hun teamhand en legt deze gedekt op de kaart voor het kind. Elk team moet een kaart kiezen die 'lijkt' op wat ze nagebootst zagen. Vervolgens trekt elk ander team een nieuwe kaart zodat ze terug 6 kaarten in de teamhand hebben.

Zodra dit is gebeurd, gaat het kind verder met de tweede nabootsing en voert opnieuw de stappen '1. Kies een herinneringskaart', '2. Boots het tafereel op de kaart na via voorwerpen', '3. Vertroebel de nagebootste herinnering' uit.

Opmerking: Als het actieve team uit 3 spelers bestaat, blijft dezelfde speler opa voor de tweede schets, maar gaat de rol van het kind naar de derde speler.

Ga verder met stap '4. Bekijk het fotoalbum' **wanneer het kind de tafereel van 2 herinneringskaarten heeft nagebootst.**

4. Bekijk het fotoalbum

Het kind vult de verdekte kaarten op de tafel (de 2 kaarten die het heeft nagebootst en de 2 kaarten die door elk ander team zijn toegevoegd) aan met kaarten van de stapel, zodat er in totaal 8 kaarten zijn.

Opmerking: In een spel met 8 spelers is dit niet nodig, omdat er al 8 kaarten zullen liggen.

Opa opent zijn ogen, schudt de 8 kaarten en legt ze open voor zich neer.



Door de kaarten aandachtig te observeren, moet hij de 2 kaarten vinden die het kind voor hem heeft nagebootst en ze ook nog in de juiste volgorde leggen. Hij duidt de 2 kaarten aan en omschrijft welke de eerste herinneringskaart is en welke de tweede is.

Terwijl opa nadenkt, kan hij zijn overwegingen hardop uiten, wat vaak interessant en grappig is voor de andere spelers. Het kind moet oppassen dat het niets onthult (moet een 'pokerface' opzetten en geen commentaar geven op wat het hoort) totdat opa zijn 2 kaarten heeft gekozen.

Zodra opa zijn keuze voor 2 kaarten heeft bevestigd, geeft het kind aan welke 2 herinneringskaarten hij daadwerkelijk heeft nagebootst.

Het actieve team scoort 1 punt per correct geraden herinneringskaart. De teams van de tegenpartij scoren 1 punt voor elk van hun misleidende kaarten die opa heeft gekozen (bijvoorbeeld als opa een misleidende kaart heeft gekozen, ontvangt dat team 1 punt).

De punten worden bijgehouden door raketfiches uit de voorraad te nemen, elke raketfiche is 1 punt waard.



Als opa een kaart koos die uit de stapel

kwam of de verkeerde kaart van het kind koos (bijvoorbeeld de tweede kaart voor de eerste), scoort niemand het punt.

Voorbeeld: Opa wijst naar een kaart en zegt dat hij denkt dat dit de eerste kaart is die is nagebootst, dan wijst hij naar een tweede kaart en zegt dat dit de tweede nabootsing is. Pas dan bevestigt het kind dat de eerste kaart klopt. Opa heeft echter niet de juiste kaart gevonden voor de tweede nabootsing. Hij wees naar een kaart die het andere team erin had gestopt. Het actieve team krijgt 1 raketfiche en het andere team krijgt ook 1 raketfiche.

5. Einde van de speelbeurt

Het volgende team in spelersvolgorde (met de wijzers van de klok mee) wordt het actieve team en een nieuwe speelbeurt kan starten. Als elk team 1 speelbeurt heeft uitgevoerd, worden de rollen van kind en opa binnen elk team gewisseld en begint een nieuwe spelronde.

Einde van het spel

Het spel eindigt als iedereen de rol van opa minstens één keer heeft gespeeld, wat neerkomt op twee speelbeurten per team.

OPMERKING: Als een team uit 3 spelers bestaat, kan men 3 spelrondes spelen in plaats van 2, zodat iedereen de rol van opa kan ervaren.

Het team met de meeste punten wint het spel. Als er een gelijkspel is, speel dan opnieuw!

Tutorial (een korte zelfstudie)

Voordat men met het eerste spel begint, neemt men de kaart 'het vakantiehuisje' en men legt deze open in het midden van de tafel. Deze kaart dient als tutorial. Hiermee kan men iedereen rond de tafel voorbeelden laten zien van verschillende mogelijke nabootsingen van dezelfde kaart. Elke speler kan oefenen met het nabootsen en het aanvoelen van de volgende situaties met de kaart van het vakantiehuisje:

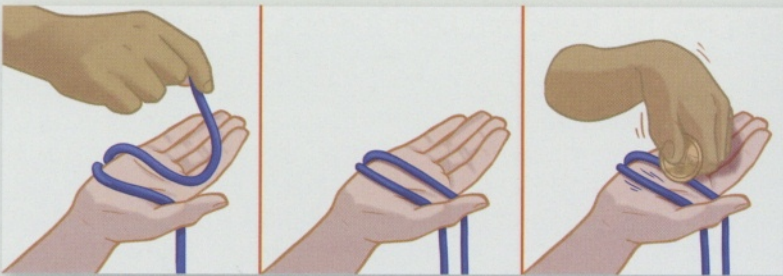
1. Boots de typemachine na

Plaats de 4 plastic blokjes in de hand van een speler en tik op deze blokjes alsof het typemachinetoetsen zijn (onthoud dat de vingers van het kind nooit de hand van opa mogen aanraken).



2. Boots de gitaar na

Neem de veter en haal deze door de vingers van een speler zodat er twee strakke 'gitaarsnaren' over zijn handpalm lopen en tokkel deze 'snaren' dan met de metalen munt zoals op een gitaar.

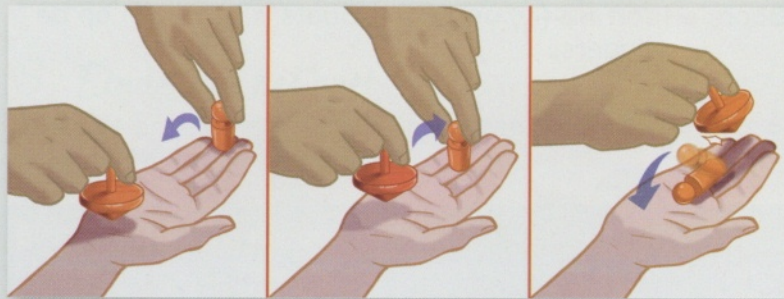


De kaart "Het Vakantiehuisje"



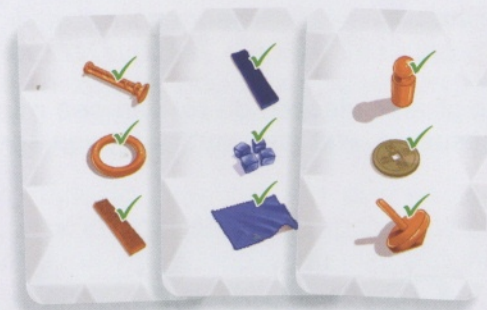
3. Boots het schaakspel na

Plaats de houten pion aan het ene uiteinde van de hand en plaats vervolgens de draaitol aan het andere uiteinde. Verplaats ze dan afwisselend telkens één 'vakje' vooruit naar elkaar toe, alsof ze op een schaakbord zouden staan. Eindig de beweging door de draaitol te gebruiken om de houten pion te 'slaan', waarbij men de houten pion omver gooit om te laten zien dat de 'koning' is geslagen.



Expertmodus

Als dit het eerste spel is voor sommige spelers, raden we aan om in de normale modus te spelen. Als iedereen eenmaal vertrouwd is met het spel en men met een hogere moeilijkheidsgraad wil spelen, raden we aan om de expertmodus te proberen. Deze modus introduceert de beperkingskaarten. Schud de beperkingskaarten aan het begin van het spel en leg ze als een gedekte stapel naast de herinneringskaarten. Tijdens stap '2. Boots het tafereel op de kaart na via voorwerpen', vóór hij met het nabootsen begint, trekt het kind in het geheim een beperkingskaart, die een restrictie aangeeft die hij moet respecteren bij het nabootsen van de herinnering (verplichting een specifiek object te gebruiken, alleen nabootsen op de vingers, alleen nabootsen op de rug van de hand... enzovoort). Na de eerste nabootsing legt het kind de beperkingskaart af en trekt een nieuwe voor de tweede nabootsing. Als de stapel is opgebruikt, schudt hij de afgelegde beperkingskaarten om een nieuwe stapel te vormen.



Boots **alleen na** (✓) met de aangeduide voorwerpen.



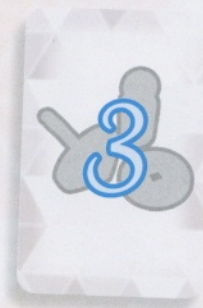
Gebruik **ten minste** (!) dit voorwerp.



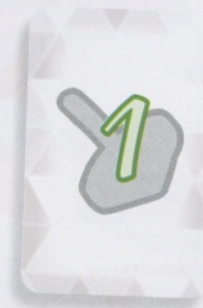
Boots **alleen na** (✓) op de vingers.



Boots **niet na** (✗) op de vingers.



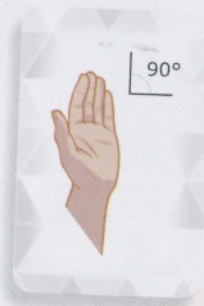
Gebruik **ten minste** 3 voorwerpen.



Gebruik slechts **één voorwerp** naar keuze.



Boots **alleen na** (✓) op rug van de hand.



Opa's hand moet **verticaal** staan.

- Bonusbiografie -

Men kan het leven van Léon (de opa die men in het spel speelt) in chronologische volgorde reconstrueren om zijn levensverhaal in de juiste volgorde te zetten. Om dit te doen, neemt men alle herinneringskaarten van de stapel en men legt ze met de beeldzijde naar boven op tafel in numerieke volgorde (elke kaart heeft een nummer van 1 tot 100 in de rechterbenedenhoek). Dit is hoe Léons leven zich ontvouwt, vanaf zijn geboorte tot vandaag...

Spelregelwijzigingen voor een spel met 2 spelers

De beide spelers spelen allebei samen, coöperatief. Hun doel is om zoveel mogelijk punten te behalen. Deel tijdens de spelvoorbereiding geen kaarten uit. Men speelt alle stappen van elke speelbeurt zoals gewoonlijk, maar in stap 3 'Vertroebel de nagebootste herinnering' voegt men 6 kaarten toe van de stapel om in totaal 8 kaarten te hebben.

Opmerking: Als beiden doorwinterde spelers zijn, kan men extra kaarten uit de stapel toevoegen (8, 10 of 12) voor een nog moeilijker spel!

Spelregelwijzigingen voor een spel voor 3 spelers of voor een individueel spel

Opmerking: Men kan deze spelregels gebruiken om met maximaal 5 spelers te spelen als men liever individueel speelt en niet in vaste teams. Wij raden echter aan om in teams te spelen als er meer dan 3 spelers zijn.

Men speelt niet meer in vaste teams en men scoort individueel punten. Deel tijdens de spelvoorbereiding 6 handkaarten uit aan elke speler. Elke speelbeurt speelt een speler het kind en de speler links van het kind speelt de opa. Ze vormen een tijdelijk team en spelen samen voor deze speelbeurt.

1. Kies een herinneringskaart

Het kind kiest één kaart uit de eigen herinneringskaarten om na te bootsen.

Het spel eindigt nadat elke speler twee keer opa is geweest.

Aan het einde van het spel worden de punten samengeteld:

- ▲ 0 – 1: Oeps... weet je zeker dat dit jouw doos met herinneringen is?
- ▲ 2 – 3: Niet verschrikkelijk, maar misschien moet je meer van je levensverhaal aan de familie vertellen.
- ▲ 4 – 5: Niet slecht, maar sommige van je anekdotes zijn nog onbekend.
- ▲ 6 – 7: Uitstekend! Je hebt een geweldig leven gehad en de familie weet het!
- ▲ 8: Ongelofelijk! Je hoeft je levensverhaal niet te vertellen: je nakomelingen doen het al voor jou!

2. Boots het tafereel op de kaart na via voorwerpen

Deze stap verloopt identiek aan het normale teamspel.

3. Vertroebel de nagebootste herinnering

Alleen de spelers die niet in het tijdelijke team zitten, plaatsen toegevoegde kaarten. Vul deze kaarten van de stapel aan om, zoals gewoonlijk, 8 kaarten te hebben.

4. Bekijk het fotoalbum

Kind en opa ontvangen elk 1 punt per kaart die opa correct vindt. De andere spelers krijgen 1 punt voor elke kaart die bij hen hoort en die opa kiest.

Als elke speler één keer opa heeft gespeeld, begint men een tweede ronde, maar men speelt nu met de buurman aan de rechterkant. Op deze manier wordt de rol binnen elk paar omgedraaid.

5. Einde van het spel

Elke speler telt individueel zijn punten en de speler met de meeste punten wint het spel.

CREDITS

Auteur: Timothée Decroix

Illustratoren: Pauline Détraz, Gaël Lannurien, Sabrina Miramon, Umeshu Lovers

Projectmanager: Grégory Oliver

Ontwerper: Benjamin Carayon

Vertaler: Herman Bellekens

Een woord van de ontwerper:

Opa, ik streef ernaar om de zaden te laten groeien die je in mij hebt geplant, in de voren die je hebt geploegd. Humor, dwaasheid en vriendelijkheid, liefde voor het leven en een voorliefde voor de anderen. Ik draag dit spel op aan het leven dat voorbijgaat. Om de banden tussen generaties levendig te houden.

"Au Creux de ta Main"™ / "In the palm of your Hand"™