

1, 2, 3... ik kom!

Een spannend memoriespel met als thema verstoppertje spelen voor 2 - 4 spelers van 5 - 99 jaar.

Spelidee: Norbert Berger
Illustraties: Dorothea Cüppers
Speelduur: ca. 15 minuten

Belust op avontuur zwerven Tim en zijn vrienden door de straten. Als ze opeens voor een openstaand traliehek met zicht op een reusachtig park staan, krijgt Tim een idee: „We gaan verstoppertje spelen en ik moet jullie zoeken!“ Snel wordt met het spel begonnen.

Verstopplaatsen zijn er genoeg, maar Lena's benen zijn nog te zien en zijn dat niet de haren van Felix die boven de stapel hout uitsteken? Waar zit Ida nu eigenlijk verstopt?
Tim roept: „1, 2, 3... ik kom!“ en gaat op zoek naar zijn vrienden.

Spelinhoud

- 8 verstopplaatsen (kaarten)
- 40 kaarten met kinderen
- 1 zandloper spelregels



Spelidee

In iedere ronde zoekt een andere speler de verstopte kinderen. Voordat het zoeken begint, legt hij/zij vijf kaarten voor zich neer en probeert de kenmerken van de afgebeelde kinderen in het geheugen te prenten. Vervolgens doet hij/zij zijn/haar ogen dicht terwijl de medespelers de afbeeldingen van de kinderen met verstoppplaatsen bedekken. Nu zijn er alleen nog kleine gedeeltes van de kinderen zichtbaar. Als de zoeker zich per kind twee verborgen kenmerken kan herinneren, krijgt hij/zij de bijpassende kaart als beloning. Het doel van het spel is om de meeste kaarten te verzamelen.

Spelvoorbereiding

Schud de kaarten en leg ze verdekt op een stapel in het midden van de tafel. Houd de verstoppplaatsen en de zandloper klaar.

Spelverloop

Er wordt kloksgewijs om de beurt gespeeld. Wie als laatste verstoptje heeft gespeeld, mag beginnen. Als jullie het niet eens kunnen worden, begint de oudste speler. Hij/zij is de eerste zoeker.

De zoeker draait vijf kaarten om en legt ze voor zich op een rij. De medespelers draaien de zandloper om.

De zoeker bekijkt de afgebeelde kinderen heel goed en probeert de volgende kenmerken in zijn/haar geheugen te prenten:

- met hoofddeksel of zonder hoofddeksel
- met bril of zonder bril
- met korte of lange mouwen
- met lange broek, korte broek of rok
- met schoenen of zonder schoenen

Andere kenmerken tellen niet!

Zodra de zandloper is leeggelopen, roepen de medespelers: „Stop!“

De zoeker sluit zijn/haar ogen terwijl de medespelers vijf verstoppplaatsen pakken en op de kaarten leggen. Hierbij moeten de onderzijden van de verstoppplaatsen en de kinderkaarten precies op elkaar liggen.



kinderen zonder verstoppplaatsen



kinderen met verstoppplaatsen

Daarna roepen de medespelers met z'n allen: „Verstopt!“.
Nu mag de zoeker zijn/haar ogen weer open doen en zegt:
„1, 2, 3... ik kom!“.

Nu moet hij/zij één van de vijf kaarten aanwijzen en **twee kenmerken** noemen die door de verstoppplaats worden bedekt. Als de zoeker meer dan twee kenmerken noemt, geldt altijd de eerstgenoemde.



Voorbeeld:

„De jongen heeft een korte broek en draagt geen schoenen.“ („Bril“ en „zonder hoofddeksel“ zijn in deze beurt geen geldige kenmerken, omdat ze niet zijn bedekt.)

Vervolgens draaien jullie de verstopplaats om en controleren of de twee genoemde kenmerken juist zijn.

- **Goed?**

Geweldig! De zoeker pakt de kaart en legt deze voor zich.

- **Fout?**

Helaas! De kaart wordt uit het spel genomen.

Als de zoeker van alle vijf kaarten twee kenmerken heeft genoemd, is de volgende speler aan de beurt. Hij/zij draait de bovenste vijf kaarten van de stapel om, legt ze voor zich op een rij en er begint een nieuwe ronde.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als iedere speler twee keer zoeker is geweest. De speler met de meeste kaarten wint. Bij gelijkspel zijn er meerdere winnaars.

Variante voor beroepszoekers

Als jullie het spel al verschillende keren hebben gespeeld, kunnen jullie de moeilijkheidsgraad verhogen doordat...

... jullie per kaart drie kenmerken moeten noemen

of

... de beurt van de zoeker onmiddellijk is afgelopen als hij/zij een verkeerd kenmerk noemt.

De auteur



Norbert Berger geboren in 1955, is leraar aan een gymnasium in Coburg waar hij les geeft in de vakken Duits en Frans. Bovendien schrijft hij schoolboeken voor verschillende uitgeverijen. *1, 2, 3... ik kom!* is zijn eerste spel dat is uitgegeven.

Dit spel draag ik op aan mijn zonen Dominik, Erik en Frederik.

De illustratrice



Dorothea Cüppers – Na haar studie in Aken en Kassel woont Dorothea Cüppers in Kassel en werkt daar al meer dan 20 jaar als freelance illustratrice, vooral voor uitgeverijen van kinderboeken. Inmiddels heeft ze zo'n 90 kinder- en jeugdboeken, hobby- en knutselboeken, schoolboeken, speelgoed en spellen vormgegeven. Voor HABA heeft ze ten slotte de meeneemspellen van de serie *Planeet der zintuigen* geïllustreerd.

Deze illustraties draag ik op aan mijn petekind Jana.

1, 2, 3, ... j'arrive !

Un passionnant jeu de mémoire et d'observation,
version « cache-cache » Pour 2 à 4 joueurs de 5 à 99 ans.

Idée : Norbert Berger
Illustration : Dorothea Cüppers
Durée de la partie : env. 15 minutes

Tim et sa bande de copains se promènent dans les rues en quête d'aventures. Lorsqu'ils se retrouvent soudain face à un portail ouvert donnant sur un immense parc, Tim a une idée : « On va jouer à cache-cache et c'est moi qui vous cherche ». Et la partie commence.

Dans le parc, il y a plein d'endroits pour se cacher, mais là on voit les pieds de Léna dépasser de derrière l'arbre. Et là-bas, ne voit-on pas les cheveux de Félix dépasser du tas de bois ? Où est cachée Ida ? Tim compte jusqu'à trois et se met à les chercher.

Contenu du jeu

- 8 cachettes (cartes)
- 40 cartes représentant des enfants
- 1 sablier
- 1 règle du jeu



Idée

A chaque tour, c'est un autre joueur qui cherche les enfants cachés. Avant de commencer, il pose cinq cartes devant lui et mémorise les éléments caractéristiques à chaque enfant représenté. Ensuite, il ferme les yeux pendant que les autres joueurs posent les cachettes sur les enfants. Maintenant, on n'aperçoit plus qu'une partie des enfants. Si le joueur se souvient de deux éléments caractéristiques par enfant, il récupère la carte correspondante en récompense. Le but du jeu est de récupérer le plus de cartes possible.

Préparatifs

Mélanger les cartes et empiler les au milieu de la table, faces cachées. Préparer les cachettes et le sablier.

Déroulement de la partie

Jouer à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. Celui qui a joué à cache-cache en dernier a le droit de commencer. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus âgé qui commence. C'est lui qui cherche en premier.

Il retourne cinq cartes et forme une rangée devant lui. Les autres joueurs retournent le sablier.

Le joueur observe bien les enfants représentés sur les cartes et essaye de se souvenir des caractéristiques suivantes. Ont-ils... :

- quelque chose sur la tête ?
- des lunettes ?
- des manches longues ou courtes ?
- un pantalon, un short ou une jupe ?
- des chaussures ?

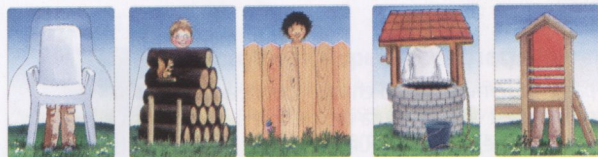
Les autres caractéristiques ne comptent pas !

Quand le temps est écoulé, les autres joueurs disent « stop ! ».

Le joueur ferme les yeux pendant que les autres joueurs prennent cinq cachettes et les posent sur les cartes. Le bord inférieur de la cachette et celui de la carte doivent bien coïncider.



Les enfants ne sont pas cachés



Les enfants sont cachés par les cachettes

Les joueurs annoncent alors tous ensemble : « Ça y est, ils sont cachés ! ». Le joueur rouvre les yeux et dit : « 1, 2, 3 ... j'arrive ! ».

Il indique alors une carte parmi les cinq et doit nommer **deux éléments caractéristiques** à l'enfant qui sont couverts par la cachette. Si le joueur annonce plus de deux caractéristiques, on ne tient compte que des deux premières.



Exemple :

« Le garçon a un short et n'a pas de chaussures ».
(les caractéristiques « lunettes » et « rien sur la tête » ne comptent pas ici car elles ne sont pas cachées.)

Ensuite, on retire la cachette et vérifie si les deux caractéristiques mentionnées sont bonnes.

• **Correct ?**

Super ! Le joueur récupère la carte et la pose devant lui.

• **Faux ?**

Dommage ! La carte est retirée du jeu.

Quand le joueur a annoncé deux caractéristiques pour chacune des cinq cartes, c'est au tour du joueur suivant. Il prend les cinq cartes supérieures de la pile, forme une rangée devant lui et joue son tour.

Fin de la partie

La partie se termine quand chaque joueur a joué deux tours. Le gagnant est celui qui aura récupéré le plus de cartes. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

Variante pour « pros »

Quand vous aurez déjà joué plusieurs fois, vous pourrez augmenter le niveau de difficulté comme suit :

... il faudra nommer trois caractéristiques par carte

ou

... le joueur sera éliminé dès qu'il se sera trompé en nommant les caractéristiques.

L'auteur



Norbert Berger né en 1955, est professeur dans un lycée à Cobourg. Il enseigne l'allemand et le français et est également l'auteur de manuels pour enseignants publiés chez différents éditeurs de livres scolaires. *1, 2, 3 ... j'arrive !* est le premier jeu qu'il ait publié.

Ce jeu est dédié à mes fils, Dominik, Erik et Frederik.

L'illustratrice



Dorothea Cüppers – Depuis la fin de ses études à Aix-la-Chapelle et Kassel, Dorothea Cüppers vit à Kassel où elle travaille depuis plus de 20 ans comme illustratrice free-lance, principalement pour des éditeurs de livres pour enfants. Depuis lors, elle a illustré environ 90 livres pour enfants et jeunes, livres de bricolage et de créativité, livres scolaires, jouets et jeux. Pour HABA, elle a dernièrement illustré les jeux de la série intitulée *La planète des sens*.

Ces illustrations sont dédiées à ma filleule Jana.