

Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels

Potzblitz[★]

4439

Cor Blimey • A tâtons • Bliksems



Potzblitz!

Ein rasantes Fühlspiel für 2 – 4 Spieler von 4 – 99 Jahren.

Spielidee: Marianne Hartz & Michael Schacht

Illustration: Heike Wiechmann

Spieldauer: ca. 10 Minuten



Spielinhalt:

4 x 12 Fühlteile aus Holz

4 Säckchen

12 doppelseitig bedruckte Kärtchen

1 Spielanleitung

Am Spieltisch geht es lustig zu: Alle Kinder wühlen in ihren Säckchen und versuchen, möglichst schnell das richtige Fühlteil zu finden.

Spielziel:

Wer flink reagiert und schnell das gesuchte Fühlteil aus dem Säckchen ziehen kann, sammelt viele Kärtchen und gewinnt das Spiel.

Spielvorbereitung für 3 und 4 Kinder:

Jedes Kind nimmt sich ein Säckchen und legt 12 verschiedene Fühlteile hinein.

Anschließend zieht es die Schnur des Säckchens ein wenig fester. Die Öffnung soll so groß sein, dass die eigene Hand bequem in das Säckchen greifen kann.

Die Kärtchen werden in der Tischmitte bereitgelegt. Die Seite mit den Schweinchen liegt oben. Die auf der Rückseite abgebildeten Fühlteile spielen in dieser Variante keine Rolle.

Spielen nur zwei Kinder, kann die Variante im Anschluss der Anleitung gespielt werden.

Spielverlauf:

Das jüngste Kind beginnt: Es ist der erste Grabbelmeister.

Es zieht ein Fühlteil seiner Wahl aus seinem Säckchen und zeigt es den anderen Kindern.

Die anderen Kinder sind die Sucher: Sie greifen in ihre Säckchen und versuchen, genau dieses Fühlteil möglichst schnell zu ertasten und herauszuziehen.

das gesuchte
Fühlteil finden

12 verschiedene
Fühlteile pro
Säckchen

Grabbelmeister:
Fühlteil zeigen,
Sucher: das ge-
suchte Teil erfüh-
len und aus dem
Säckchen ziehen

- **Achtung:**
Beim Suchen darf nicht in das Säckchen geschaut werden!

Der Sucher, der glaubt, das gesuchte Fühlteil gefunden zu haben, zieht es schnell hervor und ruft: „Potzblitz!“
Alle anderen müssen nun aufhören zu suchen und ihre Hände aus dem Säckchen nehmen.

**Richtig?
Belohnung**

- **Wenn dieser Sucher das richtige Fühlteil** in der Hand hält, so bekommt er ein Kärtchen.

**Falsch?
Die anderen
suchen weiter**

- **Hat er jedoch ein falsches Fühlteil** hervorgezogen, so erhält er keine Belohnung. Er darf in dieser Runde nicht mehr weitersuchen. Die anderen suchen jedoch so lange weiter, bis der nächste Sucher „Potzblitz!“ ruft. Dann wird wieder geschaut, ob das richtige Fühlteil gefunden wurde.

- **Findet kein Sucher das richtige Fühlteil**, erhält der Grabbelmeister am Ende der Runde ein Belohnungskärtchen.

**Fühlteile zurück
ins Säckchen,
neue Runde**

Anschließend legen alle Kinder ihre Fühlteile zurück in ihr Säckchen. Eine neue Runde beginnt.
Der Sucher, der gerade das Kärtchen bekommen hat, ist nun der neue Grabbelmeister.
Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

Tipp: Ihr könnt auch vereinbaren, das hervorgezogene Fühlteil schnell auf den Tisch zu legen. Das Geräusch zeigt dann, wer am schnellsten war.

**Wer hat die
meisten
Kärtchen?**

Spielende:

Das Spiel endet, sobald keine Kärtchen mehr in der Mitte liegen. Das Kind, das die meisten Kärtchen gesammelt hat, gewinnt.
Haben mehrere Kinder gleich viele Kärtchen? Dann gibt es mehrere Gewinner.

Variante ab 2 Spielern

In dieser Spielvariante sind alle Spieler die Sucher.

Spielvorbereitung:

Die Kärtchen werden mit den Abbildungen der einzelnen Fühlteile nach unten abgelegt, gemischt und gestapelt. Jedes Kind bekommt ein Säckchen mit 12 verschiedenen Fühlteilen.

Spielverlauf:

Das älteste Kind beginnt. Es deckt das oberste Kärtchen auf. Jetzt können alle Kinder sehen, welches Fühlteil gefunden werden muss.
Derjenige, der es als Erstes findet, bekommt das Kärtchen als Belohnung und darf es vor sich ablegen.

Der Sucher, der gerade das Kärtchen bekommen hat, darf das nächste Kärtchen aufdecken. Das Spiel setzt sich wie beschrieben fort.

Spielende:

Das Spiel endet, sobald keine Kärtchen mehr in der Mitte liegen. Das Kind, das die meisten gesammelt hat, gewinnt.
Haben mehrere Kinder gleich viele Kärtchen? Dann gibt es mehrere Gewinner.

Weitere Spielvariante:

- Hat ein Sucher ein falsches Fühlteil aus dem Säckchen gezogen, endet die Runde sofort.
- Alle anderen Kinder bekommen ein Kärtchen.
- Grabbelmeister bleibt das Kind aus der vergangenen Runde.

Tipp:

- Bei kleinen Kindern kann auch mit weniger Fühlteilen gespielt werden.

Cor Blimey!

A terrifically rapid tactile game for 2 – 4 players aged 4 to 99.

Author of the game: Marianne Hartz & Michael Schacht
Illustrations: Heike Wiechmann
Length of the game: 10 minutes approx.

Contents:

- 4 x12 wooden tac-tiles
- 4 little bags
- 12 little cards printed on both sides
- 1 set of game instructions



Around the table, the players are having lots of fun: everybody is rummaging in their bags, trying to find the right piece as quickly as possible.

Aim of the game:

Whoever reacts rapidly and quickly pulls the piece searched for out of the bag, can collect lots of cards thus winning the game.

Preparation of the game for 3 and 4 players:

Each player takes a **bag** and puts **12 different tac-tiles** in it. Then they pull the cord of the bag until there remains an opening big enough for one's hand to rummage and grab inside it. The **little cards** are placed, with the side showing a little pig face up, in the centre of the table, ready to be used. The backside of the cards showing the pieces to be looked for, are of no importance in this variant.

If there are only two players, they can play the variant explained at the end of the game instructions.

How to play:

The youngest player starts: and is the first grabbing master. They pull one **piece of their choice out of the bag** and show it to the other players.

The other players are the searchers: They reach into the bag and try to **find by touch exactly the same piece and pull it out.**

find the piece searched for

12 different pieces per bag

grabbing master: show piece

searcher: find by feeling the piece and pull out of the bag

- **Watch out:**
You are not allowed to look into the bag while searching!

The searcher who thinks they have found the right piece pulls it quickly out of the bag and yells: „Cor Blimey“!
The others have to stop searching and take their hands out of the bag.

Right: reward

- **If the searcher holds the right piece** in their hand, they get a little card from the centre.

Wrong: the others go on searching

- **If the searcher pulls out a wrong piece**, they don't get any reward and drop out for this round. The remaining players go on searching until the next player yells: "Grabber-grabbing". Again check that the piece pulled out is correct.
- **If nobody finds the right piece**, the grabbing master gets a little card as a reward at the end of the round.

pieces back into the bag, new round

Then all the players put their pieces back into the bag. A new round starts. The player, who just got the little card, now becomes the grabbing master. The game proceeds as described.

Hint: You can also agree to lay the pulled out piece quickly down on the table, so that the noise indicates who was the quickest.

End of the game:

Who has the most cards?

The game ends as soon as there are no more cards in the centre. The player, who has collected most little cards, wins the game. If several players have the same amount of cards, all of them are winners.

Variant for two and more players:

In this variant all players are searchers.

Preparation:

The cards are put with the pictures showing the pieces face down, shuffled and piled up. Each player gets a little bag with 12 different pieces.

How to play:

The oldest player starts uncovering the little card on top of the pile. Now all players look to see which piece has to be found. The one who finds it first, gets the little card as a reward and puts it in front of them.

The searcher who just has got the little card is the next one to uncover a little card. The game proceeds as described before.

End of the game:

The game ends as soon as there are no more cards in the centre.

The player, who has collected most cards, wins the game.

If there are more players with the same amount of cards, those players are all winners.

Further variant:

- If a searcher has pulled out of the bag a wrong piece, the round ends immediately.
- The other players all get a little card.
- The grabbing master of the previous round uncovers another card.

Hint:

- For little children, the game can be played with fewer tac-tile pieces.

Jeu Habermas no. 4439

A tâtons

Un rapide jeu de reconnaissance tactile pour 2 à 4 joueurs âgés de 4 à 99 ans.

Idée du jeu: Marianne Hartz & Michael Schacht

Illustration: Heike Wiechmann

Durée du jeu: env. 10 minutes

Contenu:

4 x 12 pièces tactiles en bois

4 petits sacs

12 petites cartes imprimées des deux côtés

1 règle du jeu



Autour de la table, on va bien rigoler: tous les enfants fouillent dans leur petit sac et essaient le plus rapidement possible de trouver la bonne pièce en bois.

But du jeu:

Celui qui réagit vite et peut sortir rapidement la bonne pièce de son petit sac, récupère beaucoup de cartes et peut gagner le jeu !

Préparatifs d'un jeu pour 3 ou 4 enfants :

Chaque enfant prend un petit sac et le remplit de 12 pièces différentes à reconnaître.

Ensuite, il doit resserrer un peu la corde du sac, l'ouverture devant seulement permettre à une main de fouiller dans le sac.

Les petites cartes sont posées au milieu de la table, la face sur laquelle se trouvent les petits cochons devant être visibles. Dans cette variante, on n'utilisera pas l'illustration qui se trouve au verso et qui représente des pièces à découvrir.

Si deux enfants jouent, il faut suivre la variante qui se trouve à la fin de cette règle.

Déroulement du jeu :

L'enfant le plus jeune commence, c'est le premier maître.

Il prend la pièce de son choix dans son sac et la montre aux autres joueurs. Les autres joueurs sont les chercheurs : ils fouillent dans leur sac et essaient de reconnaître au toucher la pièce montrée. Ils la sortent rapidement du sac.

trouver la bonne
pièce rapidement

12 pièces de
reconnaissance
tactile dans
chaque petit sac

Maître :montrer
la pièce à cher-
cher, chercheurs :
fouiller, trouver la
pièce et la sortir
du sac

- **Attention** : en cherchant, il ne faut surtout pas regarder dans le sac !

Le chercheur qui croit avoir retrouvé la bonne pièce l'extraie rapidement du sac et crie « A tâtons, à tâtons! Je te tiens! ».

Tous les autres doivent s'arrêter immédiatement de chercher et retirer leur main de leur sac.

C'est la bonne ? Récompense

- **Si ce chercheur tient la bonne pièce** dans la main, il reçoit une carte en récompense.

C'est la mauvaise ? Les autres continuent à chercher !

- **S'il a découvert la mauvaise pièce**, il ne reçoit aucune récompense. Dans cette partie, il n'a plus le droit de chercher. Les autres continuent à fouiller jusqu'à ce qu'un autre joueur crie « A tâtons, à tâtons! Je te tiens! » ! On regarde alors à nouveau si la bonne pièce a bien été trouvée !

- **Si aucun joueur n'a trouvé la pièce**, à la fin du tour, le maître reçoit une carte en récompense.

remettre les pièces dans le sac, nouvelle partie

Ensuite, tous les joueurs remettent les objets dans leur sac. Une nouvelle partie peut commencer.

Le chercheur qui vient de gagner une carte devient le maître.

Le jeu se poursuit comme décrit précédemment.

Conseil : vous pouvez aussi décider de poser sur la table la pièce retirée du sac. En la posant, le bruit vous permettra de déterminer plus facilement celui qui a été le plus rapide.

Fin du jeu :

Le jeu se termine dès qu'il n'y a plus de cartes au milieu.

L'enfant qui a récupéré le plus de cartes a gagné.

Si plusieurs enfants ont le même nombre de cartes, ils ont alors tous gagné !

Qui a le plus de cartes ?

Variante pour deux joueurs :

Dans cette variante, tous les joueurs sont « chercheurs ».

Préparatifs :

Les cartes sont retournées de façon à ce que les dessins qui représentent les pièces soient cachés. Elles sont ensuite mélangées et empilées. Chaque enfant joue avec un sac et 12 pièces différentes à reconnaître.

Déroulement du jeu :

Le plus âgé commence. Il retourne la première carte de la pile. Tous les

joueurs peuvent maintenant voir ce qu'ils doivent découvrir.

Celui qui trouve le premier reçoit une carte en récompense et la pose devant lui.

Le chercheur qui vient de gagner une carte a le droit de retourner la prochaine carte de la pile. Le jeu se déroule comme décrit précédemment.

Fin du jeu :

Le jeu se termine dès qu'il n'y a plus de cartes au milieu. Celui qui en a récupéré le plus gagne ! Si les deux joueurs ont le même nombre de cartes, ils gagnent les deux !

Une autre variante possible :

- Si le chercheur a retiré du sac la mauvaise pièce, la partie se termine aussitôt.
- Tous les joueurs remportent une carte.
- Le joueur qui était le maître au tour précédent le reste.

Conseil :

- Pour les tout-petits, vous pouvez jouer avec moins d'objets.

Bliksems!

Een bliksemsnel tastspel voor 2 – 4 spelers van 4 – 99 jaar.

Spelidee: Marianne Hartz & Michael Schacht

Illustraties: Heike Wiechmann

Speelduur: ca. 10 minuten

Spelinhoud:

4 x 12 houten taststukken

4 zakjes

12 dubbelzijdig bedrukte kaartjes

1 spelregels



Aan de speeltafel gaat het er vrolijk aan toe: alle kinderen woelen in hun zakjes en proberen zo snel mogelijk het juiste taststuk te vinden.

Doel van het spel:

Wie snel reageert en vlug het gevraagde taststuk uit het zakje tevoorschijn kan halen, verzamelt een heleboel kaartjes en wint het spel.

Spelvoorbereiding voor 3 en 4 kinderen:

Elk kind pakt een zakje en doet er 12 verschillende taststukken in. Vervolgens trekt het 't snoer van het zakje een beetje strakker aan. De opening moet groot genoeg zijn, dat je eigen hand met gemak in het zakje kan grijpen.

De kaartjes worden in het midden op tafel klaargelegd. De kant met het varkentje ligt naar boven. De op de achterkant afgebeelde taststukken spelen bij deze variant geen rol.

Spelen er slechts twee kinderen mee, dan kan de variant zoals aan het eind van de spelregels beschreven worden gevolgd.

Spelverloop:

Het jongste kind begint. Het is als eerste de grabbelmeester.

Het haalt een taststuk naar keuze uit zijn zakje tevoorschijn en laat het aan de andere kinderen zien.

De andere kinderen zijn de zoekers: ze grijpen nu in hun zakjes en proberen zo snel mogelijk op de tast precies hetzelfde stuk te vinden en tevoorschijn te halen.

het gezochte
taststuk vinden

12 verschillende
taststukken per
zakje

grabbelmeester:
taststuk laten
zien
zoeker: het
gevraagde stuk
vinden en uit het
zakje halen

- **Opgelet:** Tijdens het zoeken mag niet in het zakje gekeken worden!

De zoeker die denkt dat hij het gevraagde taststuk gevonden heeft, haalt het snel tevoorschijn en roept: „Bliksems!“.

Alle anderen moeten nu ophouden met zoeken en hun handen uit de zakjes halen.

**Goed?
Beloning**

- Als deze zoeker het juiste taststuk in zijn hand houdt, dan krijgt hij een kaartje.

**Fout?
De anderen
zoeken verder**

- Heeft hij echter een verkeerd taststuk tevoorschijn gehaald, dan krijgt hij geen beloning. Hij mag in deze ronde niet meer verder zoeken. De anderen zoeken evenwel net zo lang verder, tot de volgende zoeker "grabbelkrabbel!" roept. Dan wordt opnieuw gekeken of het juiste taststuk gevonden is.

- Als geen enkele zoeker het juiste taststuk vindt, krijgt de grabbelmeester aan het einde van de ronde een kaartje als beloning.

**taststukken terug
in het zakje,
nieuwe ronde**

Vervolgens doen alle kinderen hun taststukken weer terug in het zakje.

Er begint een nieuwe ronde.

De zoeker, die eerder het kaartje had gekregen, is nu de nieuwe grabbelmeester.

Het spel gaat verder zoals eerder beschreven.

Tip: Jullie kunnen ook afspreken om het tevoorschijn gehaalde taststuk snel op tafel te leggen. Het geluid geeft dan aan, wie het snelste was.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, zodra er geen enkel kaartje meer in het midden ligt.

Het kind dat de meeste kaartjes heeft verzameld, heeft gewonnen.

Als verschillende kinderen evenveel kaartjes hebben, dan zijn er ook meerdere winnaars.

Variant vanaf 2 spelers

Bij deze spelvariant zijn alle spelers de zoekers.

Spelvoorbereiding:

De kaartjes worden met de afbeeldingen van de verschillende taststukken naar beneden gelegd, geschud en op een stapel gelegd. Elk kind krijgt een zakje met 12 verschillende taststukken.

Spelverloop:

Het oudste kind begint. Het draait het bovenste kaartje om. Nu kunnen alle kinderen zien, welk taststuk er moet worden gevonden.

Degene die het als eerste vindt, krijgt als beloning het kaartje en mag het voor zich neerleggen.

De zoeker die zojuist het kaartje gekregen heeft, mag het volgende kaartje omdraaien. Het spel verloopt verder zoals eerder beschreven.

Einde van het spel:

Het spel is voorbij, zodra er geen enkel kaartje meer in het midden ligt.

Het kind dat de meeste kaartjes heeft verzameld, heeft gewonnen.

Als verschillende kinderen evenveel kaartjes hebben, dan zijn er ook meerdere winnaars.

Verdere spelvarianten:

- Heeft een van de zoekers een verkeerd taststuk uit de zak getrokken, dan is de ronde direct voorbij.
- Alle andere kinderen krijgen een kaartje.
- Het kind uit de vorige ronde blijft de grabbelmeester.

Tip:

- Bij kleine kinderen kan ook met minder taststukken worden gespeeld.