

# STICKMAN

GAME. SET. MATCH.

 **2-6** Spieler

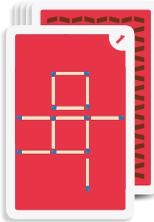
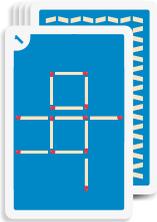
 **6-99** Jahre

 **15** Minuten

## INHALT

**96** Karten  
**48** blau

**48** rot



**15** Streichhölzer

**3** blau, **3** rot, **3** grün, **3** rosa, **3** gelb



## HELVETIQ

Author: Christoph Cantzler & Anja Wrede  
© HELVETIQ  
Alle Rechte vorbehalten  
Côtes de Montbenon 30  
CH-1003 Lausanne

Batch #: HSMTK1705001  
Gestaltet in der Schweiz  
Hergestellt in Polen

## ⚠️ WARNUNG:

ERSTICKUNGSGEFAHR

Kleine Teile. Nicht für Kinder unter 3 Jahren.

## DAS SPIEL

Die Karten zeigen Strichmännchen, die aus Streichhölzern bestehen. Ein Spieler zeichnet die Strichmännchen auf den Rücken der anderen Spieler. Die anderen Spieler raten, welche Strichmännchen sie gespürt haben. Das ist nicht einfach, denn die Strichmännchen haben sehr ähnliche Formen... und es gilt nicht nur, sich die Formen zu merken, aus denen ein Strichmännchen besteht, sondern auch die Richtung, in die eine Form gezeichnet worden ist.

Mit diesem Spiel trainierst du ganz nebenbei mit viel Spaß auch deine Wahrnehmung und dein Gedächtnis.

## VORBEREITUNG

- Sucht die roten und blauen Karten von **1 bis 24** heraus. Legt alle anderen Karten beiseite.
- Trennt die Karten nach Farbe: Mischt die roten und die blauen Karten und legt sie als getrennte, verdeckte Stapel bereit.
- Jeder Spieler bekommt 2 Streichhölzer einer Farbe und legt sie vor sich ab. Die Spieler stehen auf.

## SO WIRD GESPIELT

Ein Spieler ist der Zeichner, der ein Strichmännchen auf die Rücken der anderen Spieler zeichnet. Der Zeichner nimmt eine rote Karte vom Stapel, geht im Uhrzeigersinn von Spieler zu Spieler und zeichnet das abgebildete Strichmännchen nacheinander auf die Rücken der anderen Spieler.

## AUFGEPASST

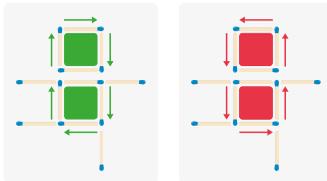
Der Zeichner zeichnet nicht nur die Streichhölzer, sondern markiert auch den «Zündkopf» des Streichholzes, indem er dort etwas stärker drückt. Er beginnt immer mit dem Ende eines Streichholzes und endet immer mit dem «Zündkopf». Einige Strichmännchen sind sehr ähnlich – der Zeichner bemüht sich, klar zu zeichnen, damit alle Spieler die kleinen Unterschiede erspüren können.

## HINWEIS

*Einfacher wird das Erkennen und Merken, wenn du versuchst, die Streichhölzer als Pfeile zu spüren/zu sehen, mit den «Zündköpfen» als Pfeilspitzen.*

*Alle Köpfe der Strichmännchen sind quadratisch. Einige Körper haben eine dreieckige Form. Formen und Bilder lassen sich leichter merken als abstrakte Striche.*

*Du kannst also versuchen, dir die Strichmännchen als Quadrate und Dreiecke in unterschiedlichen Farben zu merken. Z.B.: Quadrat im Uhrzeigersinn = grünes Quadrat, Quadrat gegen den Uhrzeigersinn = rotes Quadrat.*



Nachdem der Zeichner Strichmännchen auf alle Rücken gemalt hat, legt er die rote Karte verdeckt auf seinem Platz ab. Alle Spieler setzen sich auf ihre Plätze. Der Zeichner nimmt den Stapel mit den blauen Karten und legt alle Karten offen auf dem Tisch aus.

## DIE RICHTIGE KARTEN MARKIEREN

Zwei Runden lang platzieren die Spieler nun je eines ihrer Streichhölzer auf zwei verschiedene Karten. Aber nur das Streichholz, das auf der richtigen Karte liegt, wird am Ende einen Punkt bringen... das andere ist wertlos.

## Erste Runde:

Der Spieler links vom Zeichner beginnt und legt eines seiner Streichhölzer auf eine beliebige blaue Karte. Er entscheidet selbst, ob er es auf die Karte, von der er meint, es sei die richtige, oder auf eine andere Karte legt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

## Zweite Runde:

Der letzte Spieler der ersten Runde beginnt die zweite Runde und platziert sein zweites Streichholz. Die anderen Spieler folgen nacheinander – nun in Richtung gegen den Uhrzeigersinn.

## AUFGEPASST

- Der Zeichner legt kein Streichholz ab.
- Jeder Spieler kann nur ein Streichholz pro Karte ablegen, das zweite Streichholz muss auf eine andere Karte gelegt werden. Ein Streichholz muss auf eine falsche Karte gelegt werden... versucht ruhig zu bluffen und die anderen Spieler zu verwirren!
- Es dürfen mehrere Streichhölzer verschiedener Farben auf einer Karte liegen.
- Nach der zweiten Runde deckt der Zeichner die rote Karte auf.

## DIE WERTUNG

Jedes Streichholz, das auf der richtigen Karte liegt, zählt einen Punkt für den Spieler.

Der Zeichner bekommt einen Punkt für jedes Streichholz, das auf der richtigen Karte liegt und zwei Punkte, wenn zwei oder mehr Streichhölzer auf der richtigen Karte liegen.

Schreibt alle Punkte auf.

Die nächste Runde beginnt. Der Spieler links vom vorherigen Zeichner ist der neue Zeichner.

## ENDE DES SPIELS

Das Spiel endet, wenn jeder Spieler zweimal der Zeichner war. Der Spieler, der dann die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt.

## REGELVARIANTE:

### GIB WEITER, WAS DU GESPÜRT HAST!

Ein Spiel für zwei Teams.

## VORBEREITUNG

- Sucht die Karten mit den Ziffern von **19 bis 48** heraus. Legt alle Streichhölzer bereit.
- Legt alle anderen Karten beiseite. Trennt die Karten nach Farbe: Mischt die roten und die blauen Karten und legt sie als getrennte, verdeckte Stapel bereit.
- Jedes Team stellt sich in einer Reihe hintereinander auf. Der Spieler, der ganz hinten steht, ist Spieler 1 und beginnt das Spiel.

## SO WIRD GESPIELT

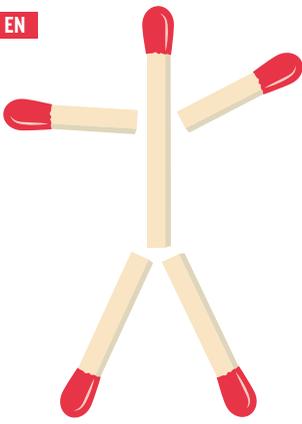
Spieler 1 nimmt eine rote Karte vom Stapel und zeichnet das abgebildete Strichmännchen auf den Rücken von Spieler 2, der vor ihm steht. Spieler 2 zeichnet das gespürte Strichmännchen auf den Rücken von Spieler 3... und so geht es weiter, bis der vorderste Spieler der Reihe ein Strichmännchen auf den Rücken gezeichnet bekommen hat. Dieser Spieler nimmt sich den blauen Stapel und sucht die Karte heraus, die er als die richtige Karte vermutet.

Spieler 1 zeigt die rote Karte. Ist das Motiv identisch? Dann war das Team erfolgreich und bekommt ein gelbes Streichholz als Punkt.

Der vorderste Spieler geht anschließend ans Ende der Reihe und beginnt die neue Runde, indem er eine neue rote Karte zieht. Das geschieht auch, wenn ein Team keinen Punkt bekommen hat.

## ENDE DES SPIELS

Das Team, das zuerst 6 Streichhölzer hat, gewinnt.

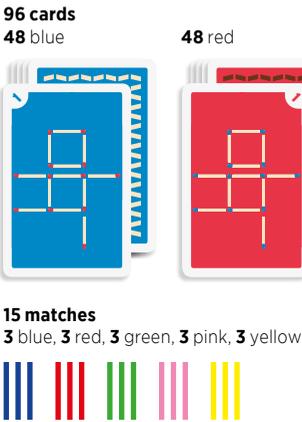


# STICKMAN

GAME. SET. MATCH.

-  2-6 players
-  6-99 years
-  15 minutes

## CONTENTS



## HELVETIQ

Author: Christoph Cantzler & Anja Wrede  
© HELVETIQ  
All rights reserved  
Côtes de Montbenon 30  
CH-1003 Lausanne

Batch #: HMBTK1606001  
Designed in Switzerland  
Made in Poland

**⚠ WARNING:**  
CHOKING HAZARD  
Small parts. Not for children under 3 yrs.

## THE GAME

Each card shows a different stickman built out of matches. One player draws the shapes on the other players' backs. The other players guess which shapes they felt. It's not easy, because the stickmen are very similar...and you have to memorize not only the shapes, but the directions of the drawing too.

In this game, you have fun while training your perception and memory.

## PREPARATION

- Take the red and the blue cards numbered from **1 to 24**. Put all other cards aside.
- Separate the cards: shuffle all red and blue cards separately and prepare two hidden stacks.
- Each player gets two matches of a color and places them at their place. The players get up.

## HOW TO PLAY

One player is the painter who paints a stickman on the other players' back. The painter takes a red card and draws the stickman on the other players' backs one after the other, moving clockwise.

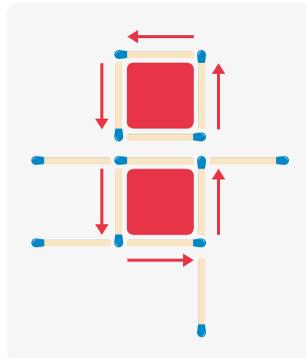
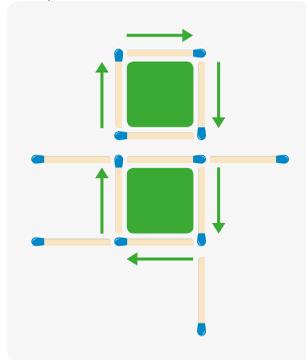
## WATCH OUT

The painter does not only draw the matches, but marks the "head" of the match with added pressure, always starting with the wooden end and ending with the head of each match. Some stickmen are very similar – the painter has to draw clearly and the players have to pick out the slight differences.

## HINT

*It is easier when you try to feel/see the matches as arrows.*

*All heads of the stickmen have a square shape. Some of their bodies have triangular shapes: Memorizing shapes and pictures is easier than lines. You might try to memorize squares and triangles in different colors: clockwise direction = green square, counterclockwise = red square.*



the blue cards and puts them face up side by side on the table.

## IDENTIFYING THE RIGHT CARD

During two rounds, players place their two matches on two different blue cards. But only one match will count ... and the other one will be worthless...

### First round:

The player on the painter's left is first to place a match on a blue card. He decides whether to put it on the card he thinks is the right one, or on a wrong card. The other players follow in clockwise direction.

### Second round:

The last player of the first round is the first player in the second round to lay a match. The other players follow in counterclockwise direction.

## WATCH OUT:

- The painter does not lay any matches.
- Players can only place one of their two matches on a same card. The second match has to be placed on another card. One match will be placed on a wrong card, so try to bluff and confuse the other players!
- There can be matches of all different colours on a card.
- Then the painter turns the red card face up.

## SCORING

Each match found on the right card is worth one point. The painter scores one point for any match on the right card.

Write down all points.

Next Round: The next player moving clockwise from the painter becomes the new painter.

## END OF THE GAME

Play until every player was the painter two times. The player with the highest number of points at the end wins the game.

## VARIANT RULE: PASS ON WHAT YOU FEEL!

A Game for 2 teams.

## PREPARATION

- Get all matches and the cards **19 to 48** ready. Put all other cards aside. Separate the cards: shuffle all red and all blue cards separately and prepare two hidden stacks.
- Each team stands in a queue, one player behind the other.
- The player at the end of the queue is the one to start the game (Player 1).

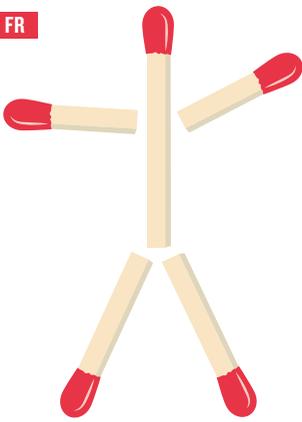
## HOW TO PLAY

- Player 1 takes a red card and draws the stickman on the 2<sup>nd</sup> player's back.
- Player 2 draws the stickman on the back of player 3... and so on until the player at the front of the queue.
- This player goes through the blue cards, chooses and shows the card he thinks is the right one.
- Player 1 shows the red card.
- Did the team succeed? If so, they get a match of any color. It counts as a point.
- The front player then moves to the back of the queue and starts the next turn by taking a new red card.
- If one of the teams did not get a point, the move still needs to happen.

## END OF THE GAME

The first team to have 6 points (= 6 matches) wins the game.

When the painter has drawn the stickman on everyone's back, he sets the red card face down in front of him. All players sit down. Then he takes



# STICKMAN

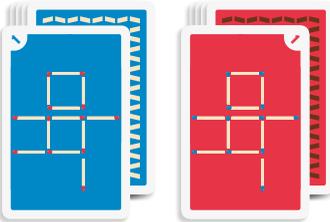
GAME. SET. MATCH.

-  **2-6** joueurs
-  **6-99** ans
-  **15** minutes

## MATÉRIEL

**96** cartes  
**48** bleues

**48** rouges



**15** allumettes

**3** bleues, **3** rouges, **3** vertes, **3** roses, **3** jaunes



## HELVETIQ

Auteurs: Christoph Cantzler + Anja Wrede  
© HELVETIQ  
Tous droits réservés.  
Côtes de Montbenon 30  
1003 Lausanne, Suisse

Batch #: HSMTK1705001  
Conçu en Suisse  
Fabriqué en Pologne

**⚠ ATTENTION:**  
DANGER D'ÉTOUFFEMENT  
Petits éléments. Ne convient pas aux  
enfants de moins de 3 ans.

## LE JEU

Les cartes représentent des bonhommes construits avec des allumettes. Un joueur dessine les bonhommes sur le dos d'un des autres joueurs. Les autres joueurs doivent deviner quelles formes ils ont senti. Ce n'est pas facile, car les bonhommes se ressemblent... et que vous devez aussi, en plus des formes, mémoriser la direction des allumettes.

Dans ce jeu, vous pourrez vous amuser tout en développant la mémoire et le sens d'observation.

## MISE EN PLACE

- Prenez les cartes rouges et cartes bleues numérotées de **1 à 24**. Mettez les autres de côté.
- Séparez les cartes rouges et les cartes bleues en deux piles. Mélangez chaque pile et posez-la face cachée.
- Chaque joueur reçoit deux allumettes d'une même couleur qu'il place devant lui. Les joueurs se tiennent debout derrière leur chaise.

## PENDANT LE JEU

Un joueur est nommé dessinateur. Celui-ci prend une carte rouge au hasard et regarde secrètement le bonhomme qui y figure. Il dessine ce bonhomme sur le dos de chacun des joueurs, l'un après l'autre dans le sens des aiguilles d'une montre.

## ATTENTION

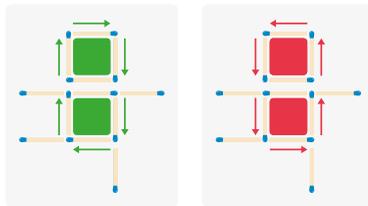
Le dessinateur ne dessine pas uniquement les allumettes, mais il met aussi en évidence les têtes de chaque allumette en ajoutant une pression sur le dos des autres joueurs. Il commence toujours en dessinant le corps en bois de l'allumette et termine avec la tête. Certains bonhommes sont similaires, le dessinateur doit alors dessiner clairement et mettre en évidence les légères différences.

## REMARQUE

*Il est plus facile de réussir à ce jeu lorsqu'on essaie de voir/sentir les allumettes comme des flèches.*

*La tête des bonhommes a la forme d'un carré. Certains corps ont la forme d'un triangle: mémoriser des formes et des images est plus aisé que mémoriser des lignes.*

*Vous pouvez tenter de mémoriser les carrés et les triangles dans différentes couleurs : dans le sens des aiguilles d'une montre = carré vert / dans le sens inverse des aiguilles d'une montre = carré rouge.*



Quand le dessinateur a dessiné le bonhomme sur le dos de chaque joueur, il pose la carte rouge face cachée devant lui. Tous les joueurs s'assoient. Le dessinateur prend ensuite les cartes bleues et les dispose face visible sur la table.

## IDENTIFIER LA BONNE CARTE

Pendant deux tours, les joueurs placent leurs deux allumettes sur deux cartes bleues différentes. Mais seulement une allumette pourra rapporter des points.

## Premier tour:

Le joueur à la gauche du dessinateur est le premier à placer son allumette sur une carte bleue. Il décide soit de la mettre sur la carte qu'il pense être la bonne, ou pas. Les autres joueurs suivent dans le sens des aiguilles d'une montre.

## Deuxième tour:

Le dernier joueur du premier tour est le premier joueur à poser une allumette. Les autres joueurs suivent dans le sens inverse des aiguilles d'une montre.

## ATTENTION

- le dessinateur ne pose aucune allumette.
- les joueurs peuvent seulement placer une de leurs deux allumettes sur la même carte. La deuxième allumette doit être placée sur une carte différente. Une des allumettes sera placée sur une mauvaise carte pour bluffer et embrouiller les autres joueurs.
- il peut y avoir des allumettes de toutes les couleurs sur la même carte.

Le dessinateur tourne ensuite la carte rouge face visible.

## LES POINTS

Chaque allumette posée sur la bonne carte rapporte un point au joueur l'ayant posée. Le dessinateur remporte un point par allumette sur la bonne carte.

Notez tous les points.

Prochain tour: le prochain assis à gauche du dessinateur devient le nouveau dessinateur.

## FIN DE LA PARTIE

Jouez jusqu'à ce que chacun ait pu être le dessinateur deux fois. Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie l'emporte.

## VARIANTE POSSIBLE: TRANSMETTEZ CE QUE VOUS RESSENTEZ!

Un jeu pour deux équipes.

## MISE EN PLACE

- Préparez les cartes de **19 à 48** et toutes les allumettes. Mettez toutes les autres cartes de côté. Séparez les cartes rouges et les cartes bleues en deux piles. Mélangez chaque pile et posez-la face cachée.
- Chaque équipe se tient en file, les uns derrière les autres.
- Le joueur à la fin de la file est le premier à dessiner (Joueur 1).

## COMMENT JOUER?

Le joueur 1 prend une carte rouge et dessine le bonhomme sur le dos du second joueur. Le joueur 2 dessine le bonhomme sur le dos du joueur 3... et ainsi de suite jusqu'au joueur à la fin de la file. Ce joueur prend les cartes bleues et montre la carte qui selon lui est la bonne. Le joueur 1 dévoile la carte rouge, restée secrète.

L'équipe a-t-elle réussi? Si oui, elle reçoit une allumette, ce qui équivaut à un point.

Le joueur en début de file rejoint ensuite la fin de la file et commence le prochain tour en prenant une nouvelle carte rouge.

## FIN DE LA PARTIE

La première équipe à atteindre 6 points gagne la partie.