

Les Gratounets

Un jeu de devinettes et d'écoute monstrueusement original pour 3 à 4 Gratounets malins de 5 à 99.

Auteur : Wolfgang Lehmann
Illustration : Raimund Frey
Durée de la partie : 15 - 20 minutes



FRANÇAIS

Attention l'équipe de chantier des Gratounets ! Lâchez vos tartines de confiture et ouvrez grand vos oreilles : comme vous le savez tous, Gratouncity est devenue trop petite, et il faut l'agrandir. Pour cela, le chef de chantier vous donne avec le grattophone des instructions sur ce qu'il va vous falloir pour construire de nouvelles maisons et usines à confiture dans votre quartier. Il gratte - crieetsch, craaatsch, creeeck, craaack - des images sur son grattophone et vous tendez vos oreilles. Avec les cartes à deviner, vous essayez de découvrir ce que le chef de chantier a gratté. C'était un marteau ou une horloge ? Lorsqu'un Gratounet a entendu le bon objet, il peut agrandir son quartier d'un bâtiment. Le Gratounet qui a fini son quartier le premier devient le nouveau maire de Gratouncity !

Contenu du jeu

5 points adhésifs, 1 règle du jeu

50 cartes de missions
(25 faciles : jaunes,
25 difficiles : bleues)



25 plaquettes Maison
+ 5 plaquettes Pause

1 stylo-
gratteur



1 grattophone



5 plaquettes Gratounets



4 paravents



3 cartes à deviner

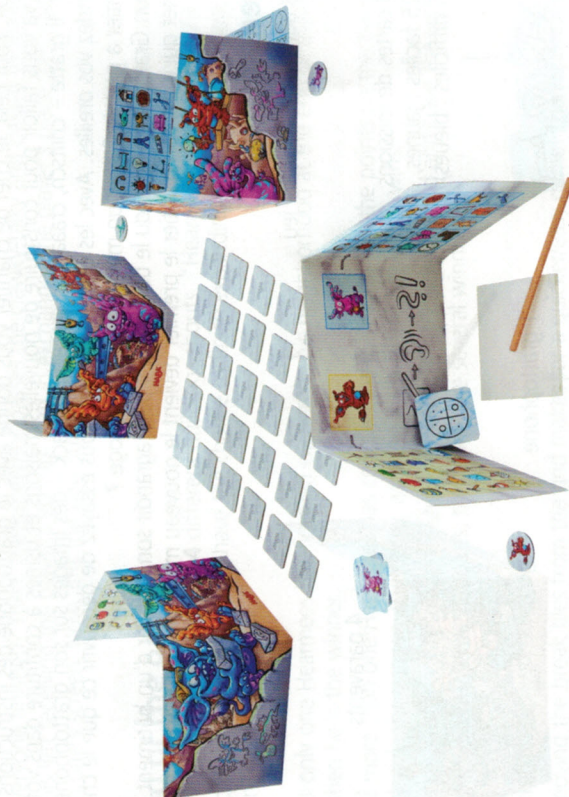
Avant la première partie

Prenez quatre des cinq points adhésifs et collez-les dans les 4 coins sur le côté lisse du grattophone. Le point adhésif restant est remis dans la boîte, il servira de réserve.

Préparation du jeu

Gratounet débutant ou professionnel ? Il y a deux niveaux de difficulté : les cartes jaunes vous indiquent des images plus faciles, les bleues des images plus difficiles. Décidez du niveau de difficulté avant de commencer à jouer. Mélangez les cartes de missions de la couleur correspondante et empilez-les face cachée. Mélangez les plaquettes Maison et les plaquettes Pause faces cachées et disposez-les sous la forme d'une grille de 6 x 5. Chaque joueur prend un paravent et choisit une plaquette Gratounet. Le joueur avec les plus grandes oreilles est le premier chef de chantier, il prend le stylo-gratteur et le grattophone. Les autres sont des Gratounets au premier tour. Ils prennent chacun une carte à deviner et la placent derrière leur paravent de manière à ce que la couleur du niveau de difficulté choisi soit placé vers le haut.

Les accessoires de jeu non utilisés sont remplacés dans la boîte.



Déroulement du jeu

Jouez dans le sens des aiguilles d'une montre. Chaque tour se décompose en deux phases : **Gratter – Ecouter – Poser** et peut-être **développer Gratounicity**.

Phase 1 : Gratter – Ecouter – Poser

Le chef de chantier prend la carte de mission du dessus et la pose derrière son paravent pour être le seul à la voir. Les Gratounets se concentrent bien sur les images de leur carte à deviner ! Lorsqu'ils sont prêts, le chef de chantier prend le stylo-gratteur et gratte l'image de la carte de mission sur le grattophone.

Voici les règles à suivre :

Règles du grattage pour les durs d'oreille

- Ne gratte pas une image trop petite ! Utilisez toute la surface du grattophone.
- Ne gratte pas trop vite ! Plus c'est lent, plus c'est identifiable - Trait après trait et point après point.
- Reproduis exactement le nombre et le type de lignes et de points de la carte de mission.
- Lorsqu'il y a des points sur la carte de mission, reproduis-les de manière bien audible en tapant sur le grattophone.
- C'est toi qui décide de l'ordre dans lequel tu grattes les lignes, les courbes et les points.

Exemple :

2 cercles, 2 traits et 4 points, ce ne peut être que l'horloge !



Les Gratounets tendent l'oreille : combien pouvez-vous entendre de lignes, de courbes ou de points et lesquels ? Posez, sur la carte à deviner, votre plaquette Gratounet sur l'objet qui vous semble avoir été gratté par le chef de chantier.

Si vous n'êtes pas sûr de ce que le chef de chantier a gratté, demandez-lui de gratter l'image encore une seconde et dernière fois sur le grattophone.

A présent, tous les Gratounets doivent avoir posé leur plaquette Gratounet. Vous soulevez vos paravents. Le chef de chantier pose alors sa carte de mission devant son paravent de manière à ce qu'elle soit visible pour tous, et vérifie qui a raison :

• Un - ou même plusieurs – Gratounets ont deviné correctement ?

Youpi ! Ceux qui ont bien deviné et le chef de chantier ont le droit de découvrir une plaquette Maison chacun à leur tour. Le chef de chantier commence.

• Aucun Gratounet n'a deviné ?

Vous avez tous mal entendu ! Ni les Gratounets, ni le chef de chantier n'ont le droit de retourner une plaquette Maison.

Phase 2 : Développer Gratounicity

Chaque joueur essaie de construire son quartier aussi vite que possible. Pour cela, vous devez avoir une plaquette Maison de chacun des 5 types de bâtiments de couleurs différentes. Mais attention : les plaquettes Maisons valent des points Gratounets de valeurs différentes.



Après avoir retourné une plaquette Maison, vérifie bien :

- Tu n'as pas encore ce type de bâtiment ? Alors tu peux prendre la plaquette Maison et la poser devant toi face visible.
- Lorsque tu découvres un type de bâtiment que tu as déjà, tu peux comparer le nombre de Gratounets dessinés dessus. Conserve la plaquette avec le plus grand nombre de Gratounets. L'autre plaquette Maison est reposée sur la table face cachée.
- As-tu retourné une plaquette Pause ? Pas de chance, tu n'as pas le droit de construire de maison pendant ce tour. Retourne à nouveau la plaquette Pause face cachée.

Tous les joueurs ont fini ? Alors, le chef de chantier et le joueur qui le suit échangent le grattophone et la carte à deviner et les placent derrière leur paravent. C'est alors au tour du nouveau chef de chantier de gratter.

Fin de la partie

Le premier qui a rassemblé 4 bâtiments de couleurs différentes crie alors : « Stop tous les Gratounets ! ». Seuls les joueurs qui ont le droit de retourner une plaquette ont encore l'occasion d'agrandir leur quartier. Ensuite, le jeu est terminé.

- Si à la fin de la partie, un seul Gratounet a terminé la construction de son quartier, il est le gagnant.
- Si à la fin de la partie, plusieurs Gratounets ont terminé la construction de leur quartier, c'est la somme des points Gratounets figurant sur la plaquette qui détermine le gagnant. Le joueur avec un quartier complet et qui possède le plus de points Gratounets a gagné.
- Si plusieurs Gratounets ont terminé en même temps la construction de leur quartier et qu'ils ont le même nombre de points Gratounets, il y a plusieurs gagnants.

Variante : Construction rapide

Le jeu sera plus court/facile, si vous retirez du jeu les plaquettes Pause. Les Gratounets ne font alors pas de pause pendant la construction et vous terminerez vos quartiers plus rapidement.

De Hoorzels



Een monsterachtig leuk luister- en zoekspel voor 3 - 4 slimme Hoorzels van 5 - 99 jaar.

Auteur: Wolfgang Lehmann

Illustraties: Raimund Frey

Speelduur: 15 - 20 minuten

Hoorzeelbouwploeg, let op! Leg jullie boterhammen met jam weg en luister goed! Zoals jullie weten, is Hoorzelstad veel te klein geworden en moet ze worden uitgebreid. Daarom laat de opzichter via zijn krasfoon weten wat jullie nodig hebben om in jullie stadsdeel nieuwe huizen en jamfabrieken te bouwen. Hij kraast - krrrrtsss, kraaak, schraap - tekeningen op zijn krasfoon en jullie spitsen jullie oren. Met de tipkaarten proberen jullie te achterhalen wat de opzichter getekend heeft. Was het een hamer of toch een klok?

Telkens als een Hoorzel het juiste voorwerp heeft gevonden, krijgt hij de mogelijkheid om een gebouw aan zijn stadsdeel toe te voegen. De Hoorzel die zijn stadsdeel als eerste heeft afgewerkt, wordt de nieuwe burgemeester van Hoorzelstad!

Inhoud van het spel

5 kleefpads, spelregels



4 schermen



1 kraspen

1 krasfoon

50 opgavekaarten (25 gemakkelijke = geel, 25 moeilijke = blauw)



25 huisplaatjes
+ 5 pauzeplaatjes



3 tipkaarten



5 Hoorzeelplaatjes

Vóór het eerste spel

Neem vier van de vijf kleeftips en plak die in de hoeken op de gladde onderkant van de krasfoon. De resterende kleeftip is reserve en gaat terug in de doos.

Voorbereiding van het spel

Zijn jullie beginnende of professionele Hoorzels? Het spel kan op twee moeilijkheidsniveaus worden gespeeld. Op de gele kaarten staan gemakkelijkere tekeningen en op de blauwe moeilijkere. Beslis voor jullie beginnen te spelen, welke moeilijkheidsgraad jullie kiezen. Meng de opgavekaarten van de overeenkomstige kleur en leg ze verdekt in een stapel klaar. Meng verdekt de huisplaatjes met de pauzeplaatjes en leg ze in een rechthoek van 6 x 5. Elke speler neemt een scherm en kiest een Hoorzelplaatje. De speler met de grootste oren is de eerste opzichter en krijgt de krasfoon met de kraspen. De anderen zijn in de eerste ronde Hoorzels. Ze nemen elk een tipkaart en leggen die zo achter hun scherm, dat de kleur van de gekozen moeilijkheidsgraad naar boven gericht is. Het overvallige spelmateriaal gaat terug in de doos.



Verloop van het spel

Jullie spelen kloksgewijs om de beurt. Elke speelronde bestaat uit twee fasen: **krassen – luisteren – leggen** en dan evt. **Hoorzelstad uitbreiden**.

Fase 1: kraspen – luisteren – leggen

De opzichter neemt de eerste opgavekaart en legt die achter zijn scherm neer, zodat alleen hij hem kan zien. De Hoorzels concentreren zich goed op de tekeningen op hun tipkaart. Als iedereen klaar is, neemt de opzichter de kraspen en krast hij de tekening van de opgavekaart op de krasfoon.

Daarbij gelden de volgende regels:

Krasregels om naar te luisteren

- Kras de tekening niet te klein! Gebruik het volledige oppervlak van de krasfoon.
- Kras niet te snel! Langzamer is duidelijker: lijn per lijn en punt per punt.
- Houd je exact aan het aantal en de soort lijnen en punten op de opgavekaart.
- Als op de opgavekaart punten staan, moet je goed hoorbaar op de krasfoon tikken.
- De volgorde waarin je de lijnen, bogen en punten krasst, mag je zelf kiezen.

Voorbeeld:

2 cirkel, 2 lijnen en 4 punten –
dat kan toch alleen de klok zijn!



De Hoorzels spitsen de oren. Hoeveel lijnen, bogen en punten kunnen jullie horen? Leg je Hoorzelplaatje op de tipkaart op de tekening die de opzichter volgens jou heeft gekrast.

Weet je niet zeker wat de opzichter gekrast heeft? Dan mag je hem vragen om de tekening nog één laatste keer op de krasfoon te kraspen.

Daarna moeten alle Hoorzels hun Hoorzelplaatje op de tipkaart gelegd hebben. Doe nu jullie scherm weg. De opzichter legt zijn opgavekaart voor iedereen zichtbaar voor zijn scherm en controleert wie het juist heeft gehoord

• Hebben één of meer Hoorzels het juist?

Hoera! Dan mag iedereen die het juist heeft geraden, alsook de opzichter om de beurt een huisplaatje omdraaien. De opzichter begint.

• Heeft geen enkele Hoorzel het juist?

Dan hebben jullie niet goed geluisterd! Niemand mag een huisplaatje omdraaien. Ook de opzichter niet!

Fase 2: Hoorzelstad uitbreiden

Iedereen probeert om zijn stadsdeel zo snel mogelijk op te bouwen. Daarvoor moet je telkens één huisplaatje van de 5 verschillende, met kleur gemarkeerde, soorten gebouwen verzamelen. Maar let op: de verschillende huisplaatjes zijn een verschillend aantal Hoorzelpunten waard.



Draai een huisplaatje om en controleer dan het volgende:

- Heb je dat type gebouw nog niet? Dan mag je het huisplaatje nemen en zichtbaar voor je neerleggen.
- Als je een plaatje omdraait met een gebouw dat je al hebt, kun je het aantal Hoorzels op de plaatjes vergelijken. Houd het plaatje waarop meer Hoorzels zijn afgebeeld. Het andere huisplaatje wordt opnieuw verdekt op de tafel gelegd.
- Heb je een pauzeplaatje omgedraaid? Dan heb je pech: in deze ronde mag je geen huis bouwen. Draai het pauzeplaatje weer om

Zijn alle spelers klaar? Dan wisselen de opzichter en de volgende speler hun krasfoon en tipkaart uit en leggen ze alles klaar achter hun scherm. Nu is de nieuwe opzichter aan de beurt om te krassen.

Einde van het spel

Wie als eerste **4** gebouwen met verschillende kleuren heeft verzameld, roept luid: "Alle Hoorzels, stop!". Alleen de spelers die nog een plaatje mogen omdraaien, hebben nog een kans om hun stadsdeel uit te breiden. Dan is het spel ten einde

- Als na de laatste ronde slechts één Hoorzel zijn stadsdeel heeft afgewerkt, is hij de winnaar.
- Als na de laatste ronde meerdere Hoorzels hun stadsdeel hebben afgewerkt, is de som van de Hoorzelpunten op de verzamelde plaatjes beslissend. De speler met een compleet stadsdeel én de meeste Hoorzelpunten is de winnaar.
- Als na de laatste ronde meerdere Hoorzels hun stadsdeel afgewerkt en hetzelfde aantal Hoorzelpunten verzameld hebben, zijn er meerdere winnaars

Variant: snel bouwen

Het spel wordt korter en gemakkelijker, als de pauzeplaatjes worden verwijderd. Dan kunnen de Hoorzels tijdens hun bouwwerkzaamheden geen pauze nemen en zijn hun stadsdelen sneller afgewerkt.