



Die Kinderspiele



Der Kampf zwischen Karneval und Fasten

Cartzzles sind Bilder, die du erst einmal durch das Übereinanderlegen von Karten puzzelst (mit oder ohne Vorlage, ganz nach Belieben). Danach startest du erneut, dieses Mal mit zusätzlichen Aufgaben.

Diese Box enthält 2 Cartzzles aus 50 Karten

(1 Bild auf der Vorderseite, 1 Bild auf der Rückseite):

Die Kinderspiele (Vorderseite) **und** ***Der Kampf zwischen Karneval und Fasten*** (Rückseite).

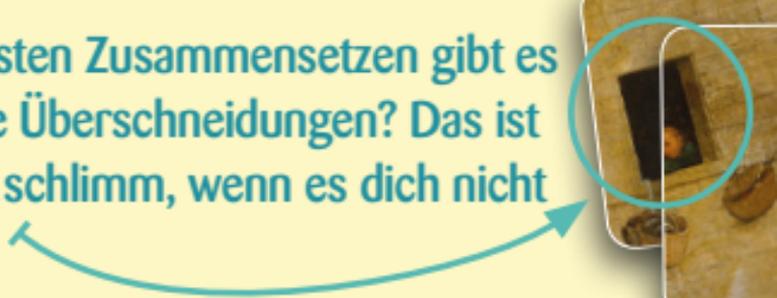
Außerdem im Spiel enthalten:

- 1 Karte mit beiden Vorlagen
- 1 Aufgabenkarte für *Die Kinderspiele*
- 1 Aufgabenkarte für *Der Kampf zwischen Karneval und Fasten*
- 1 Hilfekarte und diese Anleitungskarte

**Der Schlüssel zum Erfolg heißt
Fingerspitzengefühl!**



Ein paar Tipps

- Einige Elemente unterscheiden sich von Karte zu Karte (z. B. durch Art, Farbe, Form), obwohl diese Karten am selben Ort angelegt werden können? Das ist ganz normal!
- Beim ersten Zusammensetzen gibt es seltsame Überschneidungen? Das ist nicht so schlimm, wenn es dich nicht stört ... 
- Achte auf jedes kleine Detail, um den besten Winkel fürs Anlegen der Karten zu finden.
- Trainiere deine Geschicklichkeit und finde gute Techniken wie du die Karten legen, halten und vorsichtig verschieben kannst. Eine Spielmatte eignet sich gut als Unterlage.

Die Kinderspiele

(Pieter Bruegel der Ältere)

Das Solo-Spiel

Beginne bei jeder Aufgabe ganz von vorne.

1. Setze das Bild von Pieter Bruegel dem Älteren aus den 50 Karten zusammen.
2. Der König der Spiele schickt seine Narren, um sicherzustellen, dass alle spielen! Man erkennt sie an ihren **bunten Hüten**. Dieser Hinweis hilft dir, die **9 Hofnarren** auftauchen zu lassen.
3. Alle spielen – also sollte man **niemanden in den Fenstern** sehen!
4. Der König will, dass **6 Spiele** gespielt werden, die es im 16. Jahrhundert noch nicht gab: **Quarto** (Blaise Muller – Gigamic), **Jungle Speed** (Thomas Vuarchex & Pierric

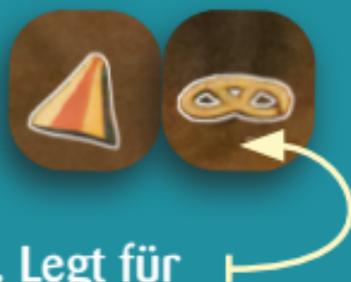


Die Kinderspiele – Aufgaben

Yakovenko – Asmodée), **Jenga** (Hasbro), **Tick Tack Bumm** (Juan Rodriguez et Sylvie Barc – Piatnik), **Catch the Moon** (Juan Rodriguez et Fabien Riffaud – Kosmos), sowie **[kosmopoli:t]** (Florent Toscano & Julien Prothière – Jeux Opla/HUCH!).

Das Duell-Spiel

Sortiert die Karten nach den Symbolen auf der Rückseite. Legt für jeden Spieler einen Stapel bereit. Die 4 Karten mit beiden Symbolen werden für diese Variante nicht benötigt. Jeder Spieler zieht 3 Karten von seinem Stapel. Auf ein Zeichen legt ihr eure erste Handkarte aus und legt danach möglichst schnell passende Karten weiter an. Zieht stets Karten nach, so dass ihr wieder 3 Karten auf der Hand habt. Gelegte Karten dürft ihr aber nicht mehr zurücknehmen. Wer als Erster sein halbes Cartzzle vollendet, hat gewonnen!



Der Kampf zwischen Karneval und Fasten

(Pieter Bruegel der Ältere)

Antwerpen – 1559.

Traditionell standen Karneval und Fastenzeit einander symbolisch und bildlich gegenüber.

Das Solo-Spiel

1. Setze einfach (weißt du, was Ironie ist?) dieses Bild von Bruegel aus allen Karten zusammen.
2. Schaffst du es, dass keines dieser beiden Symbole zu sehen ist? Das ist natürlich schon wesentlich schwieriger!



Der Kampf zwischen Karneval und Fasten

Das Duell-Spiel

Sortiert die Karten nach den Symbolen, die in den Ecken zu sehen sind.



oder



Auf 4 Karten sind beide Symbole zu sehen: Verwendet sie, um daraus die Spalte in der Mitte zu legen.

Sortiert die restlichen Karten nach den Symbolen in zwei Stapel. Jeder Spieler erhält einen Stapel.

Jeder Spieler legt mit seinen Karten eine Seite des Gemäldes. Wer seine Seite als Erster fertiggestellt hat, gewinnt – allerdings nur, wenn sein Symbol nirgends zu sehen ist!

Willst du mehr wissen?

Auf unserer Webseite findest du Informationen über P. Bruegel d. Ä. und die Spiele im Gemälde ...



[https://hutter-trade.com/
cartzzle-klassik-die-kinderspiele-exklusiv/](https://hutter-trade.com/cartzzle-klassik-die-kinderspiele-exklusiv/)



Hast du dich im Bild verirrt?
Brauchst du etwas Hilfe? Wir haben ein
paar Tipps und Lösungen auf der Webseite
des Spiels für dich zusammengestellt.

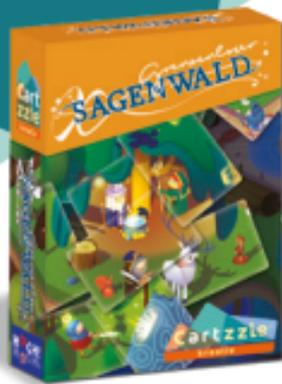
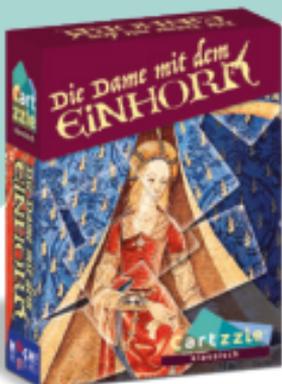
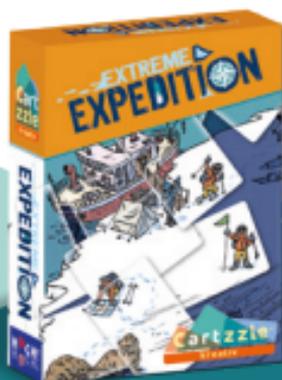
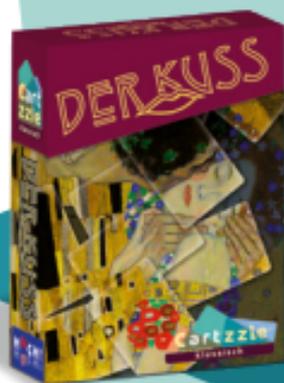
© 2021 Jeux Opla
www.jeux-opla.fr

© 2022 HUCH!
www.hutter-trade.com

Übersetzung:
Birgit Irgang, Silvia Herzog

The logo for HUCH! features the word 'HUCH!' in a bold, sans-serif font. The letters 'H' and 'U' are white, while the 'C' and 'H' are blue. The exclamation mark is white. The letters are arranged in two rows: 'H U' on top and 'C H!' on the bottom. The background is a dark blue square.

Willst du mehr haben?



Die Kollektion