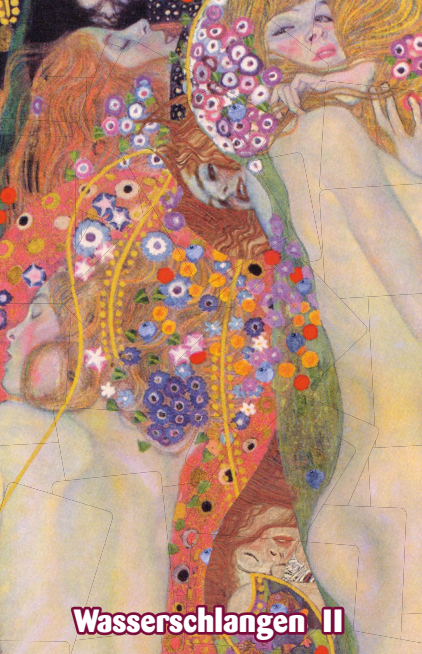




Der Kuss



Wasserschlangen II

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):

Der Kuss (Vorderseite)
und *Wasserschlangen II* (Rückseite).


Außerdem im Spiel enthalten:

- 1 Karte mit beiden Vorlagen
- 1 Aufgabenkarte für *Der Kuss*
- 1 Aufgabenkarte für *Wasserschlangen II*
- 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.

Der Kuss

(Gustav Klimt)

Wien (Österreich), 1908. Du bist der Maler Gustav Klimt und stellst dein berühmtestes Werk fertig: Der Kuss. All das Gold, das dein Gemälde bedeckt, ist an seinem Platz, aber die Farben verschiedener Elemente könnten sich vielleicht noch ändern ...

Die Aufgaben

Beginne für jede Aufgabe von vorne.

1. Lege dein Bild unter Verwendung aller Karten, ohne dir über eventuell seltsame Farbüberschneidungen Gedanken zu machen.
2. Gar keine gute Idee, diese schwarzen Donuts ...



Der Kuss – Aufgaben



Vor allem, weil diese Art von Fettgebäck erst in fünfzig Jahren erfunden wird! Lass sie alle verschwinden. Es darf **kein einziger schwarzer Donut** zu sehen sein!



3. Vergiss die Donuts. Und statt brauner wären **schwarze Rechtecke** viel schöner! Beginne noch einmal ganz von vorne!



4. Los, dieses Mal bist du dir sicher: **keine schwarzen Donuts UND nur schwarze Rechtecke!**
Nur Mut, dann hast du's geschafft!

Wasserschlangen II

(Gustav Klimt)

Gustav, du stehst vor einem neuen Kunstwerk und hast viele Fragen ...

Du musst ganz von vorne anfangen, um jede Aufgabe zu meistern.

- 1. Stelle dein Bild aus allen Karten zusammen, ohne dich um eventuell seltsame Farbüberschneidungen oder überraschende Formen zu kümmern.**
- 2. Konzentriere dich auf die weiblichen Gesichter. Es ist offensichtlich, dass eine ausgewogene Balance des Gemäldes hergestellt ist, wenn genau 4 Gesichter zu sehen sind!**



Wasserschlangen II – Aufgaben

3. Diese fließende Wasserwelt ist auch sehr blumenreich – aber diese leuchtend roten Blumen sind wirklich eine Schande ... Sie sollen alle verschwinden! Keine einzige leuchtend rote Blume, bitte!



4. Auch die Fauna sollte sich in einem optischen Gleichgewicht befinden. Sorge dafür, dass man keine blauen Fische sieht – dann ist dieses Werk perfekt und fertig ...



Willst du mehr wissen?

Auf unserer Webseite findest du Informationen über die Liebe und die Kunst des Donuts ...



[https://hutter-trade.com/
cartzzle-klassik-der-kuss-exklusiv/](https://hutter-trade.com/cartzzle-klassik-der-kuss-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 'H' and 'U' are white, while the 'C' and 'H!' are blue. The 'U' is positioned above the 'C', and the 'H!' is positioned to the right of the 'C'. The entire logo is set against a dark blue rectangular background.

HUCH!

Willst du mehr haben?



Die Kollektion