SPEED ART
FONDATION BEYELER

Un jeu de réaction palpitant autour de l'art et des artistes de la Fondation Beyeler
de Christian Fiore et Knut Happel

Règle du jeu

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 8 ans
Durée de la partie : env. 20 – 30 minutes

Contenu :

70 cartes d'art : *recto, verso*

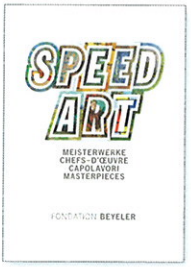
2 cartes récapitulatives

30 jetons

1 buzzer

8 insignes pour la version expert

1 brochure d'accompagnement



Préparation de la partie : Les 70 cartes d'art sont battues et placées au centre de la table, recto vers le haut, facilement accessibles à tous les joueurs. Elles serviront de pioche. Le buzzer doit être lui aussi placé au centre de la table, facilement accessible à tous. Les 30 jetons (toutes les couleurs ont la même valeur 1 jeton = 1 point) sont préparés et servent de réserve collective.

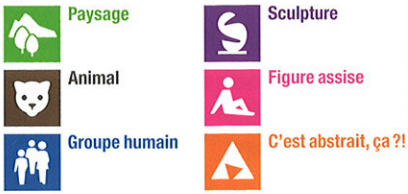
Important : Il faut veiller à ce qu'aucun joueur ne voie le verso des cartes !

Déroulement de la partie *(Exemple 1)* : En commençant par le plus âgé, tous les joueurs à tour de rôle et dans le sens des aiguilles d'une montre prennent une carte d'art sur la pioche. Chacun la pose bien en vue et en ligne à côté de la précédente, à droite de la pioche.

Au cours d'une manche, on dévoile constamment de nouvelles cartes. Une partie se déroule en plusieurs manches. Une manche dure jusqu'à ce qu'un joueur ait trouvé 3 cartes d'une même catégorie, ou jusqu'à ce que tous les joueurs se soient trompés.

Dès qu'un joueur pense reconnaître trois cartes appartenant à la même catégorie dans la série de cartes exposées, première carte de la pioche comprise, il appuie sur le buzzer. Il montre aux autres joueurs les 3 cartes dont il pense qu'elles vont ensemble et il les retourne toutes. Les autres peuvent alors vérifier si les catégories indiquées au verso des cartes sont bien les mêmes.

Catégories : Les cartes d'art présentent des œuvres appartenant à différentes catégories :



Si la supposition du joueur est juste *(Exemple 2)*, il retire les cartes concernées de la ligne et les range sur une pile de défausse. Il prend un jeton dans la réserve. Les autres cartes de la série restent en place et la partie se poursuit par une nouvelle manche. Le joueur qui a dévoilé les cartes pose la nouvelle carte. Les autres joueurs continuent toujours à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Si la supposition du joueur est fausse *(Exemple 3)*, les trois cartes concernées sont remises à l'endroit. *Les joueurs qui le souhaitent peuvent cependant regarder brièvement les informations figurant au verso des cartes pour les mémoriser.* Le joueur qui s'est trompé ne participe pas à la manche suivante, mais il continue à retourner une carte quand c'est son tour. La manche se poursuit ainsi.

Fin de la partie : La partie est terminée dès qu'un joueur a rassemblé 7 jetons. Il a alors gagné.

Exemple 1

Tim prend une carte sur la pioche et la place au bout de la ligne. Les autres joueurs ne trouvent aucune concordance.

Anne pose la carte suivante.

Exemple 2

Tim actionne le buzzer, énonce sa supposition et retourne les 3 cartes en question.

La supposition de Tim est juste ! Les trois cartes correspondent bien à la catégorie citée (Paysage).
Tim pose les cartes sur la pile de défausse et prend un **jeton.** La manche suivante commence : Tim pose une nouvelle carte au bout de la ligne. Anne dévoile la carte suivante, puis c'est au tour de Marie, etc.

Exemple 3

Tim actionne le buzzer, énonce sa supposition et retourne les 3 cartes en question.

La supposition de Tim est malheureusement fausse ! Il remet les cartes à l'endroit et la partie reprend :
Tim pose une nouvelle carte au bout de la série, mais n'a plus le droit de formuler de supposition.
Anne dévoile la carte suivante, puis c'est au tour de Marie, etc.

Version expert : Avant de retourner les 3 cartes dont il pense qu'elles vont ensemble, le joueur précise s'il est capable de citer 1, 2 ou les trois auteurs des œuvres reproduites.

Pour chaque artiste *correctement* cité, le joueur reçoit un jeton supplémentaire.

Si un des noms est *faux,* le joueur ne reçoit aucun jeton pour cette manche, même si les 3 cartes appartiennent bien à la même catégorie.

Il est donc possible d'obtenir entre 0 et 4 jetons au cours d'une seule manche.

Dès qu'un joueur a rassemblé 10 jetons ou plus, il obtient un premier insigne *pinceau.* En échange, il remet 10 jetons dans le pot commun.

10 jetons:
Insigne
pinceau

Lorsqu'un joueur obtient encore 10 jetons supplémentaires, il les remet à nouveau dans le pot commun et échange son premier insigne contre l'insigne *pinceau et tube de peinture.*

20 jetons:
Insigne *pinceau et tube de peinture*

Avec 10 jetons de plus (c'est-à-dire 30 en tout), il échange 10 jetons et son insigne contre *l'insigne d'honneur.* Il a alors gagné.

30 jetons:
Insigne d'honneur

FAQ

F: Quand est-ce qu'une manche est finie ?

A: Une manche est finie quand un joueur a trouvé 3 cartes d'une catégorie ou que tous les joueurs se sont trompés.

F: Que se passe-t-il si tous les joueurs d'une manche se sont trompés ?

A: On bat toutes les cartes et on prépare une nouvelle pioche. Commence alors une nouvelle manche à laquelle participent de nouveau tous les joueurs.

F: Que se passe-t-il si la pioche est épuisée ?

A: On bat toutes les cartes de la pile de défausse qui servent alors de nouvelle pioche. Les cartes exposées restent en place.

Conseils de jeu de l'UBS

1. Ne réfléchissez pas trop, foncez !
2. Rappelez-vous qu'une carte peut correspondre à plusieurs catégories
3. Renseignez-vous sur les différents artistes, cela vous permettra d'obtenir plus rapidement un plus grand nombre de jetons dans la version expert
4. Lisez «L'art, c'est quoi ?» Ce livre a été édité par la Fondation Beyeler avec le soutien de l'UBS. Vous pouvez le commander gratuitement sous www.ubs.com/fondationbeyeler (dans la limite des stocks disponibles)

Sicherheitstexte

Inbetriebnahme: Schalten Sie den Buzzer vor der Benutzung ein und nach Ende des Spiels wieder aus.

Verwendung von Batterien: Der Buzzer arbeitet mit zwei Batterien vom Typ 1,5V LR44/A76/KA76/V13GA. Das Austauschen der Batterien muss von einem Erwachsenen durchgeführt werden. Der Deckel des Batteriefachs befindet sich an der Unterseite des Buzzers. Öffnen Sie den Batteriefachdeckel mit Hilfe eines Kreuzschlitz-Schraubendrehers. Legen Sie die Batterien so ein, dass die Plus- und Minuspole mit den Markierungen und Abbildungen im Fach übereinstimmen, und verschrauben Sie den Batteriefachdeckel wieder.

Sicherheitshinweise:

- Nicht wieder aufladbare Batterien dürfen auf keinen Fall wieder aufgeladen werden.
- Aufladbare Batterien dürfen nur unter Aufsicht von Erwachsenen geladen werden.
- Aufladbare Batterien sind aus dem Gerät herauszunehmen, bevor sie geladen werden.
- Ungleiche Batterietypen oder neue und gebrauchte Batterien dürfen nicht zusammen verwendet werden.
- Batterien gemäß den Polungszeichen «+» und «–» korrekt einlegen.
- Wenn die Batterien entladen sind oder wenn das Gerät längere Zeit nicht benutzt wird, müssen die Batterien entfernt werden.
- Die Anschlussklemmen dürfen nicht kurzgeschlossen werden.
- Nur Batterien des vorgegebenen Typs oder eines gleichwertigen Typs verwenden.
- Ersetzen Sie immer alle Batterien gleichzeitig, nicht nur einzelne.

Pflegehinweise:

- Zur Reinigung bitte die Oberfläche mit einem trockenen oder leicht feuchten Tuch abwischen. Keine chemischen Lösungsmittel verwenden.
- Den Buzzer nicht direkter Sonnenbestrahlung oder einer anderen Hitzequelle aussetzen.
- Bitte darauf achten, dass keine Flüssigkeiten in den Buzzer eindringen.
- Der Buzzer darf nicht auseinandergenommen werden.

Mit diesem Symbol gekennzeichnete Produkte sollen auf folgende Art entsorgt werden: Werfen Sie die elektrischen Bestandteile des Spiels nicht in den Hausmüll, sondern geben Sie sie in der Rückgabestelle für Elektroschrottgeräte ab. Erkundigen Sie sich in Ihrer Gemeinde nach den durch die kommunalen Entsorger zur Verfügung gestellten Möglichkeiten der Rückgabe oder Sammlung von Altgeräten.

Informations sur l'utilisation de l'unité électronique

La mise en place des piles est à réaliser par un adulte. Le compartiment piles se trouve sous l'appareil. Vérifiez que l'interrupteur est bien en position « OFF ». Ouvrez alors le compartiment à l'aide d'un tournevis cruciforme. Insérez 2 piles bouton 1,5V de type V13GA/LR44/A76/KA76 en respectant le marquage des pôles « + » et « – » à l'intérieur. Revissez ensuite le couvercle du compartiment.

Conseils d'utilisation

- Éteindre l'appareil après la partie.
- Ne pas démonter l'appareil.
- Ne pas exposer l'appareil directement au soleil ou à proximité de tout autre source de chaleur.
- Veiller à ce qu'aucun liquide ne pénètre dans l'appareil.
- Nettoyer la surface à l'aide d'un chiffon sec ou légèrement humide.
- Ne pas utiliser de produit chimique.

Conseils de sécurité

- Ne jamais essayer de recharger des piles non rechargeables !
- Le chargement des accumulateurs doit être effectué uniquement en présence d'un adulte !
- Sortir les accumulateurs du jouet avant de les recharger !
- Ne pas mélanger différents types de piles, ni piles neuves et piles usagées !
- Respecter le sens de polarité « + » et « – » lors de la mise en place des piles.
- Si les piles sont usées ou si le jeu n'est pas utilisé pendant un certain temps, les retirer de l'appareil.
- Ne pas mettre les bornes d'alimentation en court-circuit.
- Nous recommandons l'utilisation de piles alcalines.
- Utiliser uniquement les piles recommandées ou de type équivalent.
- Toujours remplacer toutes les piles à la fois, pas individuellement.

Les produits portant ce symbole doivent être triés de la façon suivante : Ne pas jeter les composants électriques de ce jeu dans la poubelle mais les ramener à un centre de tri chargé des déchets électroménagers. Se renseigner en mairie sur les dispositions de la commune concernant la collecte et le recyclage des appareils usagés.

Important : Notice à conserver.

SPEED ART

FONDATION BEYELER

Ein rasantes Reaktionsspiel um Kunst und Künstler der Fondation Beyeler.
Beim Kartenspiel mit Kunstwerken aus der Fondation Beyeler heisst es, genau hinschauen, wiedererkennen und ordnen. Ein gutes Auge und ein schnelles Händchen reichen um zu gewinnen, auch ohne Kunstvorkenntnisse.
— *Spielspass für die ganze Familie.*

Un travolgente gioco di prontezza sull'arte e gli artisti della Fondation Beyeler.
Nel gioco di carte con opere d'arte della Fondation Beyeler la regola è: osservare, riconoscere, classificare. Un buon occhio e una mano veloce bastano per vincere, anche senza preconoscenze artistiche.
— *Un divertimento per tutta la famiglia.*

Un jeu de réaction palpitant autour de l'art et des artistes de la Fondation Beyeler.
Ce jeu de cartes reproduisant des œuvres d'art de la Fondation Beyeler invite à observer, reconnaître et classer. Pas besoin de connaissances artistiques pour gagner : il suffit d'un œil aiguisé et d'une main rapide.
— *Un jeu divertissant pour toute la famille.*

A rapid reaction game about art and artists at the Fondation Beyeler.
The card game about artworks at the Fondation Beyeler requires close observation, a good eye and a quick hand. No previous knowledge about art is needed.
— *Lots of fun for the entire family.*

Realisiert mit der grosszügigen Unterstützung von
Réalisé avec le généreux soutien de
Effettuato grazie al generoso sostegno della
Made possible through the generous support of

UBS

Partner der Kunstvermittlung für Familien und Jugendliche der Fondation Beyeler
Partenaire de la Médiation artistique pour les familles et les jeunes de la Fondation Beyeler
Partner della Fondation Beyeler nella mediazione artistica per le famiglie e i giovani
Partner for Art Education for Families and Young People at the Fondation Beyeler