

Cartes miracles

Réf. 237-013

TRIO

(niveau de difficulté : facile)

- 6 cartes
- superposées et juxtaposées



2 GROS DÉS

(niveau de difficulté : moyen)

- 2 x 7 cartes
- superposées



EXEMPLES DE MOTIF

Si vous pouvez reproduire ces 5 exemples, vous êtes suffisamment en forme pour réaliser vos propres créations. Plus d'images de cartes miracles sur notre canal Instagram MeterMorphosen

TRIANGLE INFINI

(niveau de difficulté : difficile)

- 12 cartes
- superposées



FORTERESSE

(niveau de difficulté: moyen)

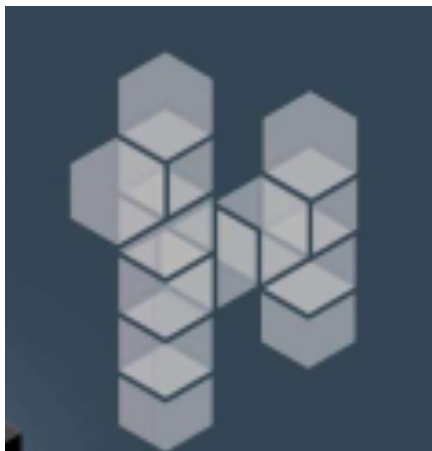
- 16 cartes
- superposées



CANICHE

(niveau de difficulté: moyen)

- 13 cartes
- superposées



INTRODUCTION

Ces cartes hexagonales 3D présentent des cubes avec des surfaces dans la lumière, dans l'ombre et dans la pénombre. Ces cubes offrent aux joueurs une grande liberté de création. Jeu de patience créatif, ces cartes miracles permettent des combinaisons infinies tout en satisfaisant et en faisant grandir le côté esthétique, ludique et expérimental qui est nous habite.

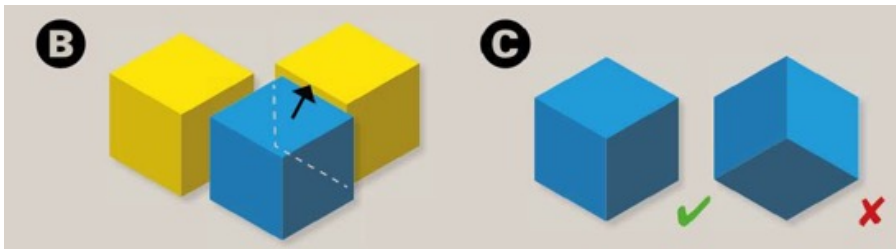
Ces 56 cartes miracles imprimées recto verso permettent de créer d'innombrables structures tridimensionnelles surprenantes, originales, possibles ou impossibles, qui invitent à inventer sans cesse de nouvelles formes. C'est justement cet impossible qui devient avec ce jeu réalité. Les visions de M. C. Escher, le maître des figures impossibles et carrément surréalistes, vous saluent.

IDÉE DE BASE

L'idée de base de ce jeu est de réaliser un motif, du bas vers le haut. Il s'agit de créer, à tour de rôle ou seul, des entités géométriques tridimensionnelles esthétiques. Ou des motifs comme ceux représentés ici dans ce livret.

Les cartes peuvent être JUXTAPOSÉES (A) ou SUPERPOSÉES (B).

Le jeu est composé de 56 cartes imprimées recto verso : 7 cartes différentes, chacune en 8 exemplaires.



Lors du placement, le tiers supérieur du cube doit être le plus clair. (C)

Au début, il vaut mieux placer les cartes identiques en pile devant soi pour avoir un « stock de dés » trié et pouvoir combiner les cartes plus facilement.

Plus on joue et plus on manipule les cartes, plus il devient intéressant de transformer un tas de cartes chaotique en une nouvelle structure esthétique.

PAS DE RÈGLE

En principe, rien n'est interdit et tout est possible, on joue seul, à deux ou même à trois. Il s'agit, ensemble, de concevoir de nouvelles formes ou de reproduire des motifs illustrés. Ces cartes exercent un tel attrait que tout le monde veut jouer à les combiner, encore et encore. Tout comme chaque flocon de neige a un aspect différent, chaque forme créée avec les cartes miracles est nouvelle et attrayante.

Dès que les cartes sont sur la table, on peut commencer à jouer et à se plonger dans des mondes magiques et esthétiques. Le joueur expérimenté peut aussi s'imposer des principes de jeu et des contraintes propres. Dans le jeu collectif, il n'y a pas d'opposition, seulement une coopération : Ensemble, les joueurs travaillent à créer la bonne forme.

HUGO BORNER

« Je suis créateur dans l'âme », dit Hugo Borner, qui gagne sa vie comme technicien de musée et coloriste. Le bricoleur suisse s'est inspiré des cubes en bois et du jeu d'ombre et de lumière pour développer ce jeu de mise en place. À la différence des vrais cubes en bois, les possibilités de ce jeu sont décuplées et plus fantastiques, car même ce qui semble impossible devient possible ... des cartes justement baptisées « miracles » !

MENTIONS LÉGALES

Cartes miracles

Le jeu de mise en place magique, 56 cartes papier flexibles en aspect bois 3D dans une boîte

Idée et concept : Hugo Borner

Conception du livret et de la boîte : Anja Mathey

© MeterMorphosen 2023

ISBN 978-3-934657-96-0

MeterMorphosen - Nonbook Verlag

Offenbacher Landstraße 374

D-60599 Frankfurt am Main

10 TYPES DE JOUEURS typiques :

Le classique

Respecte des règles claires et s'y sent bien.

Le libre-penseur

Ne prend pas les directives à la lettre et teste de nouvelles choses.

Le prudent

Commence avec moins d'éléments et augmente progressivement.

L'illusionniste

A toujours aimé les illusions d'optique.

Le réaliste

Craint les structures qui pourraient s'effondrer sur elles-mêmes

Le figuratif

Crée des entités libres, des personnes, des animaux.

L'équilibré

N'aime pas les formes libres et construit à partir d'un axe central.

L'artiste

Déclare que ses images sont des œuvres d'art

Le freak

Sait additionner un plus un et n'a pas besoin d'explication

Le rêveur

Invente de nouvelles formes en passant et parfois même en dormant.

Wonderkaarten

Réf. 237-013

DRIEËRLEI

(moeilijkheidsgraad: makkelijk)

- 6 kaarten
- tegen elkaar en over elkaar gelegd



2 GROTE KUBUSSEN

(moeilijkheidsgraad: gemiddeld)

- 2x7 kaarten
- over elkaar gelegd



MOTIEF-VOORBEELDEN

Wie deze 5 voorbeelden kan namaken, is fit genoeg voor eigen creaties. Meer wonderkaarten-motieven zijn te vinden op ons [MeterMorphosen-Instagram-kanaal](#)

ONEINDIGE DRIEHOEK (moeilijkheidsgraad: moeilijk)

- 12 kaarten
- over elkaar gelegd



BURCHT
(moeilijkheidsgraad: gemiddeld)

- 12 kaarten
- over elkaar gelegd



POEDEL
(moeilijkheidsgraad: gemiddeld)

- 13 kaarten
- over elkaar gelegd



INLEIDING

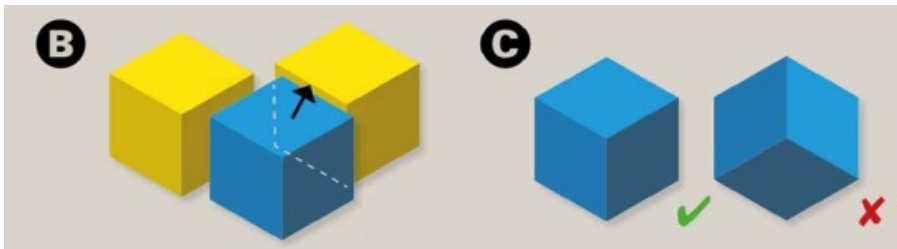
Deze zeshoekige 3D-kaarten representeren kubussen met oppervlakken in licht, schaduw en halfschaduw. Deze kubussen bieden spelers een grote ontwerpvrijheid. De wonderkaarten zijn een creatief geduldspel dat oneindige combinaties mogelijk maakt en tegelijkertijd de esthetische, speelse en experimentele kant in ons bevredigd en ontwikkelt.

Met deze tweezijdig bedrukte 56 wonderkaarten ontstaan talloze verrassende, originele, mogelijke en onmogelijke driedimensionale vormen die ons aanzetten om steeds weer opnieuw op zoek te gaan naar nieuwe vormen. Juist het onmogelijke wordt met dit spel werkelijkheid - geheel volgens de visie van M. C. Escher, de meester van onmogelijke, surreële figuren.

BASISIDEE

Het basisidee van het spel is om patronen van onder naar boven te bouwen. Het gaat erom gecombineerde of op zichzelf staande esthetisch aansprekende driedimensionale structuren te creëren. Of motieven zoals ze in deze booklet staan. De kaarten kunnen **TEGEN ELKAAR (A)** of **OVER ELKAAR (B)** worden geplaatst.

Het spel bestaat uit 56 dubbelzijdig bedrukte kaarten: 7 verschillende kaarten van elk 8 stuks.



Bij de sortering wordt erop gelet dat het bovenste derde deel van de kubus het lichtst is. (C)

In het begin is het handig om steeds dezelfde kaarten als stapel voor zich neer te leggen. Dan beschikt u over een gesorteerde “kubusvoorraad” en kunt u de kaarten makkelijker met elkaar combineren.

Hoe meer ervaring u krijgt, des te leuker is het om een chaotische berg met kaarten tot een aantrekkelijke nieuwe vorm samen te stellen.

GEEN REGELS

In principe geldt dat alles mag en kan. U kunt alleen, met z'n tweetjes of zelfs met z'n drieën spelen. Samen ontwerpt u nieuwe vormen of “bouw” u weergegeven motieven na. Deze kaarten zijn zo aantrekkelijk dat iedereen ermee aan de slag wil om nieuwe combinaties samen te stellen. Zoals elke sneeuwvlok uniek is, is ook elke vorm van deze wonderkaarten nieuw en prachtig. Zodra de kaarten op tafel liggen, kunt u aan de slag gaan en u laten onderdompelen in magische, optisch aantrekkelijke werelden. Het kan zo zijn dat geoefende spelers eigen spelregels en richtlijnen bedenken. Tijdens een gezamenlijk spel is er geen sprake van tegenstanders, maar ga je samen aan de slag. Samen wordt er aan een mooie vorm gewerkt.

HUGO BORNER

“Diep van binnen ben ik vormgever”, aldus Hugo Border die als museumtechnicus en kleurenontwerper zijn brood verdiend. De Zwitserse knutselaar heeft zich bij de ontwikkeling van dit kaartspel door houten kubussen laten inspireren - en door het spel van licht en schaduw. In tegenstelling tot echte houten kubussen, zijn met dit spel de mogelijkheden vele malen groter en fantastischer, omdat ook schijnbaar onmogelijke combinaties mogelijk worden - het zijn niet voor niets wonderkaarten!

IMPRESSUM

Wonderkaarten.

Het magische kaartspel bestaande uit 56 flexibele papieren kaarten in 3D-houtlook in een box.

Idee en concept: Hugo Borner

Ontwerp booklet en box: Anja Mathey

© MeterMorphosen 2023

ISBN 978-3-934657-96-0

MeterMorphosen - Nonbook Verlag

Offenbacher Landstraße 374

D-60599 Frankfurt am Main

10 typische SOORTEN SPELERS:

De klassieke speler

Houdt zich aan duidelijke regels en voelt zich daar prettig bij.

De vrije denker

Houdt zich niet zo precies aan de regels en probeert nieuwe dingen uit.

De voorzichtige speler

Begint met een paar elementen en durft daarna steeds meer.

De illusionist

Is dol op optische illusies.

De realist

Schuwt vormen die in elkaar kunnen storten.

De figuratieve speler

Creëert vrije vormen, mensen en dieren.

De evenwichtige speler

Houdt niet van vrije vormen en bouwt vanuit een middenas.

De kunstenaar

Verklaart zijn gecreëerde vormen tot kunst.

De spelfreak

Legt zelf de verbanden en heeft geen handleiding nodig.

De dagdromer

Creëert terloops nieuwe vormen en soms ook in zijn slaap.

D: Pro-Idee GmbH & Co. KG · Auf der Hülß 205 · D 52053 Aachen · Tel.: 0241-109 119

NL: Pro-Idee · Randwycksingel 20 (C03) · 6229 EE Maastricht · Tel.: 085-5 362 089

UK: Pro-Idee GmbH & Co. KG · Auf der Hülß 205 · D 52053 Aachen · Tel.: +49-241-109 1327

F: Pro-Idée · F 67962 Strasbourg - Cedex 9 · Tél.: 03 88 19 10 49

CH: Pro-Idee Catalog GmbH · Fürstenlandstrasse 35 · CH 9000 St. Gallen · Tel.: 0 71-2 74 66 19

A: Pro-Idee Catalog GmbH · Bundesstraße 112 · A 6923 Lauterach · Tel.: 05574-803 51

© Pro-Idee Aachen

