

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



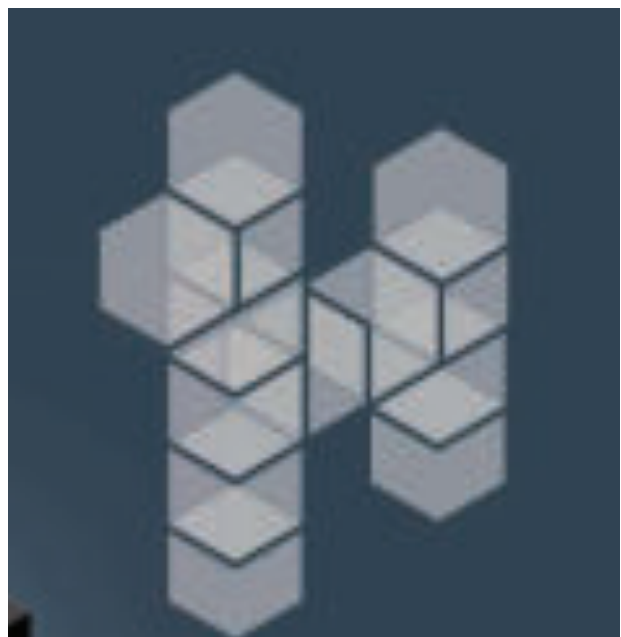
BURCHT (moeilijkheidsgraad: gemiddeld)

- 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.

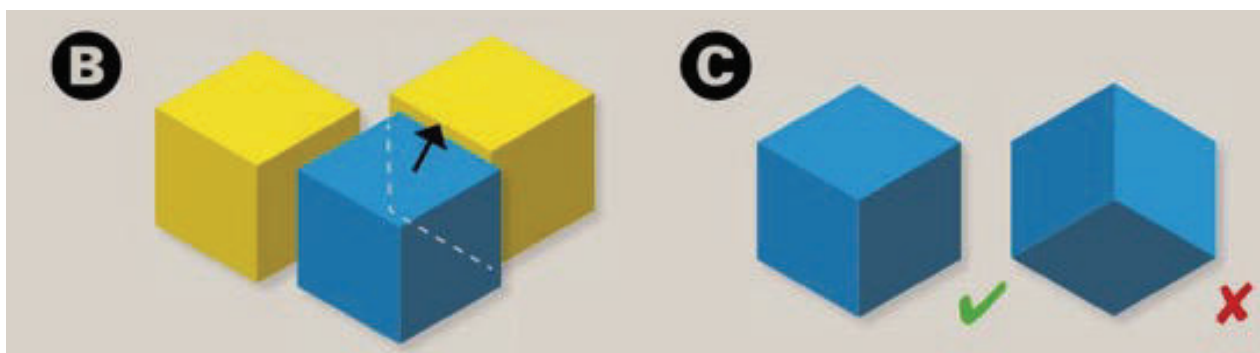
Met deze tweezijdig bedrukte 56 wonderkaarten ontstaan talloze verrassende, originele, mogelijke en onmogelijke driedimensionale vormen die ons aanzetten om steeds weer opnieuw op zoek te gaan naar nieuwe vormen. Juist het onmogelijke wordt met dit spel werkelijkheid - geheel volgens de visie van M. 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 “bouwt” 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 Hüls 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 Hüls 205 · D 52053 Aachen · Tel.: +49-241-109 1327

F: Pro-Idee · 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

