



KALEIDOS Junior



Een spel van **Spartaco Albertarelli**
geïllustreerd door **Elena Prette** en **Valentina Mendicino**.
Voor **2 tot 12 spelers**, vanaf **4 jaar**

INHOUD

- 16 geïllustreerde borden
- 1 zandloper (1 minuut)
- Ongeveer 80 kleine schijfjes (in 4 verschillende kleuren)
- 1 wiel
- 1 spelregelboek



BELANGRIJK:

Bevestig de pijl aan de bedrukte kant van het wiel voor jouw eerste spel.

DOEL VAN HET SPEL

Het meest aantal voorwerpen in een geïllustreerd bord vinden die tot een categorie behoren of beginnen met de gekozen letter.

SPELVOORBEREIDING

Verdeel de 16 geïllustreerde borden in 4 groepen volgens hun randkleur. Iedere speler kiest een kleur en neemt de borden met die randkleur. Leg de zandloper en het wiel in het midden van de tafel.

Kies één van de 3 spelniveaus:

- **de categorie van de voorwerpen** (eerste niveau),
- **de letters** (tweede niveau)
- of **papier/potlood** (derde niveau).



Derde niveau: spelen met papier en potloden

Iedere speler legt dezelfde illustratie (met hetzelfde getal) voor zich neer en bewapent voor zich neer en neemt een potlood en een blad papier. Er wordt een letter met behulp van het wiel bepaald en er worden zo veel mogelijk voorwerpen in de illustratie gezocht die met deze letter beginnen. Tijdens het twee maal doorlopen van de zandloper (dus 2 minuten) noteren de spelers alle voorwerpen die ze vinden op hun blad (zonder dit te laten zien).

Aan het einde van de tijd leest iedere speler zijn woorden en krijgt:

- **1 punt** per voorwerp dat hij gemeenschappelijk heeft met één of meerdere tegenspelers;
- **3 punten** per voorwerp dat hij als enige gevonden heeft.

Elk voorwerp staat ter discussie en moet kunnen uitgelegd worden. De spelers tellen elk hun gewonnen punten op en noteren hun score. Op het einde van de 5de ronde wint de speler die de hoogste totale score heeft!

GELDIGE WOORDEN

- 1 - Alle voorwerpen die duidelijk zichtbaar zijn in de illustratie zijn geldig.
- 2 - Eenzelfde voorwerp kan verschillende andere begrippen omvatten: een "fiets" kan ook worden gezien als een « zadel », een « wiel » een stuur », enz.
- 3 - Elk voorwerp mag slechts één keer genoteerd worden, zonder herhaling in vrouwelijk/mannelijk noch enkelvoud/meervoud.
- 4 - Als eenzelfde woord naar meerdere verschillende voorwerpen verwijst in een illustratie (bijvoorbeeld een veer om mee te schrijven en een veer van een vogel), mag dit meerdere keren worden opgeschreven.
- 5 - Elk dubbelzinnig woord kan aanvaard worden indien de meerderheid van de spelers dit beslist.

TIPS

- In de doos zitten 4 borden maar dit verhindert niet dit spel met meer spelers te spelen. Maak ploegen en speel met meerderen samen met dezelfde illustratie.
- Voor een gemakkelijker spel kan je met 3 categorieën of 3 letters terzelfdertijd spelen: de categorie of de letter wordt bepaald door de pijl op het wiel en deze links en rechts ernaast.



Bedankingen Vincent Bonnard





KALEIDOS Junior



Un jeu de **Spartaco Albertarelli**
illustré par **Elena Prette** et **Valentina Mendicino**
De 2 à 12 joueurs, à partir de 4 ans

MATÉRIEL

- 16 planches illustrées
- 1 sablier (1 minute)
- Environ 80 petits jetons (de 4 couleurs différentes)
- 1 roue
- 1 règle du jeu



IMPORTANT :

Avant votre première partie,
fixez la flèche sur la roue, sur la face imprimée.

BUT DU JEU

Réussir à trouver dans une illustration le plus grand nombre d'objets qui correspondent à une catégorie ou commencent par la lettre choisie.

PRÉPARATION DU JEU

Divisez les 16 planches illustrées en 4 groupes en fonction de leur bordure colorée. Chaque joueur choisit une couleur de bordure et prend les planches correspondantes. Mettez le sablier et la roue au centre de la table.

Choisissez entre les 3 niveaux de jeu :

- **les catégories d'objets** (premier niveau),
- **les lettres** (deuxième niveau)
- ou **papier/crayon** (troisième niveau).



LE JEU

Premier niveau : jouer avec les catégories d'objets

Chaque joueur pose devant soi la même illustration (ayant le même numéro).

Puis chacun prend devant soi des petits jetons de sa couleur :

- les enfants de 4 ou 5 ans prennent 10 jetons ;
- les enfants de 6 à 8 ans prennent 15 jetons ;
- les autres prennent 20 jetons ;

Les jetons restants ne seront pas utilisés. L'un des joueurs détermine ensuite une catégorie d'objets en faisant tourner la flèche de la roue.

Les 13 catégories sont les suivantes :



Choses carrées
(ou rectangulaires)



Choses pointues



Choses qui font du bruit



Choses rondes



Choses qui bougent



Choses qui ont une odeur



Choses en bois



Choses liquides



Choses en papier



Choses qui se mangent



Choses fragiles



Choses dures



Choses molles

Le joueur qui fait tourner la flèche peut choisir la catégorie directement pointée ou l'une des 2 catégories voisines.

On retourne alors le sablier. Dès à présent, les joueurs doivent chercher dans l'illustration le maximum de choses appartenant à cette catégorie et poser un jeton sur chaque chose trouvée. La manche se termine quand le sablier s'est écoulé.

Alors, les joueurs annoncent à voix haute, chacun leur tour, toutes les choses qu'ils ont trouvées. Chaque élément peut être discuté et doit être justifiable.

NB : si plusieurs objets du même nom sont présents dans l'illustration, on ne peut mettre un jeton que sur l'un d'eux.

Ensuite, les jetons correctement placés sur l'illustration sont écartés du jeu : ils sont remis dans la boîte ou entassés au milieu de la table. Les joueurs continueront la partie avec leurs jetons qui n'ont pas été validés et ceux qui leur restent.

Pour la manche suivante, les joueurs prennent une nouvelle illustration (ayant le même numéro). Une nouvelle catégorie d'objets est déterminée comme précédemment et le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de jetons. La partie est donc remportée par le premier joueur ayant placé correctement tous ses jetons.



Deuxième niveau : jouer avec les lettres

Chaque joueur pose devant soi la même illustration (ayant le même numéro).

Puis chacun prend devant soi des petits jetons de sa couleur :

- les enfants de 4 ou 5 ans prennent 10 jetons ;
- les enfants de 6 à 8 ans prennent 15 jetons ;
- les autres prennent 20 jetons ;

Les jetons restants ne seront pas utilisés.

On tire une lettre au sort en faisant tourner la flèche de la roue. Puis on retourne le sablier. Dès à présent, les joueurs doivent chercher dans l'illustration le maximum de choses commençant par cette lettre et poser un jeton sur chaque chose trouvée. La manche se termine quand le sablier s'est écoulé.

Alors, les joueurs annoncent à voix haute, chacun leur tour, toutes les choses qu'ils ont trouvées. Chaque élément peut être discuté et doit être justifiable.

NB : si plusieurs objets du même nom sont présents dans l'illustration, on ne peut mettre un jeton que sur l'un d'eux.

Ensuite, les jetons correctement placés sur l'illustration sont écartés du jeu : ils sont remis dans la boîte ou entassés au milieu de la table. Les joueurs continueront la partie avec leurs jetons qui n'ont pas été validés et ceux qui leur restent.

Pour la manche suivante, les joueurs prennent une nouvelle illustration (ayant le même numéro). Une nouvelle lettre est déterminée comme précédemment et le jeu continue ainsi jusqu'à ce qu'un joueur n'ait plus de jetons. La partie est donc remportée par le premier joueur ayant placé correctement tous ses jetons.

Troisième niveau : jouer avec papier et crayons

Chaque joueur pose devant soi la même illustration (ayant le même numéro) et se munit d'un crayon et d'une feuille de papier. On tire au sort une lettre à l'aide de la roue et l'on cherche dans l'illustration le plus grand nombre de choses commençant par cette lettre. Les joueurs notent sur leur feuille tout ce qu'ils trouvent (en cachant ce qu'ils écrivent) le temps de 2 sabliers (c'est-à-dire 2 minutes).

À l'issue du temps accordé, chaque joueur lit ses mots et obtient :

- **1 point** par élément en commun avec un ou plusieurs adversaires;
- **3 points** par élément qu'il a été le seul à découvrir.

Chaque élément peut être discuté et doit être justifiable. Les joueurs additionnent leurs points gagnés et notent leur score. À la fin de la 5^e manche, le joueur qui totalise le score le plus élevé remporte la partie !

MOTS VALABLES

- 1 - Toutes les choses que l'on peut clairement voir dans l'illustration sont valables.
- 2 - Un même objet peut inclure différentes choses : une « bicyclette » peut être vue également comme une « selle », une « roue », un « guidon », etc.
- 3 - Chaque élément ne peut être noté qu'une seule fois, sans répétition masculin/féminin ni singulier/pluriel.
- 4 - Si le même mot identifie plusieurs objets différents dans une illustration (par exemple, une plume de stylo et une plume d'oiseau), on peut l'écrire plusieurs fois.
- 5 - Tout mot ambigu peut être accepté si la majorité des participants vote pour.

CONSEILS

- La boîte contient 4 groupes de planches mais cela ne vous empêche pas de jouer à plus nombreux. Faites des équipes et jouez à plusieurs devant la même illustration.
- Pour faciliter le jeu, vous pouvez jouer avec 3 catégories ou 3 lettres en même temps : la catégorie ou la lettre désignée par la flèche de la roue ainsi que celles immédiatement à droite et à gauche.



Ystari
Plus

