

Ik zie, ik zie ...
Nederlandse
spelregels!



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).



HET SPEL

Eerste niveau: speel met de categorie van de voorwerpen

Iedere speler legt dezelfde illustratie (met hetzelfde getal) voor zich neer. Daarna neemt iedere speler de schijven in zijn kleur bij zich:

- kinderen van **4 of 5 jaar** nemen 10 schijven;
- kinderen van **6 tot 8 jaar** nemen 15 schijven;
- **alle anderen** nemen 20 schijven.

De overblijvende schijven worden niet gebruikt. Eén van de spelers bepaalt vervolgens een categorie van voorwerpen door de pijl aan het wiel te laten draaien.

De 13 categorieën zijn:



Voorwerpen die vierkant (of rechthoekig) zijn



Voorwerpen die lawaai maken



Voorwerpen die bewegen



Voorwerpen in hout



Voorwerpen in papier



Voorwerpen die breekbaar zijn



Voorwerpen die zacht zijn



Voorwerpen die scherp zijn



Voorwerpen die rond zijn



Voorwerpen die ruiken



Voorwerpen die vloeibaar zijn



Voorwerpen die je opeet



Voorwerpen die hard zijn

Tenslotte worden de correct geplaatste schijven op de illustratie uit het spel verwijderd: ze worden terug in de doos gelegd of op elkaar gestapeld in het midden van de tafel. De spelers vervolgen het spel met hun schijven die niet correct werden geplaatst en deze die ze nog over hadden.

Voor de volgende ronde nemen de spelers een nieuwe illustratie (met hetzelfde getal). Een nieuwe categorie van voorwerpen wordt bepaald zoals voordien en het spel gaat verder totdat er een speler geen schijven meer heeft. De winnaar is de speler die als eerste al zijn schijven correct heeft gezet.



Tweede niveau: spelen met de letters

Iedere speler legt dezelfde illustratie (met hetzelfde getal) voor zich neer. Daarna neemt iedere speler de schijven in zijn kleur bij zich:

- kinderen van **4 of 5 jaar** nemen 10 schijven;
- kinderen van **6 tot 8 jaar** nemen 15 schijven;
- **alle anderen** nemen 20 schijven.

De overblijvende schijven worden niet gebruikt.

Een letter wordt bepaald door de pijl op het wiel te laten draaien. Daarna wordt de zandloper recht gezet. Vanaf dan moeten de spelers zo veel mogelijk voorwerpen in de illustratie zoeken die beginnen met deze letter en op ieder gevonden voorwerp een schijf leggen. De ronde is ten einde van zodra de zandloper volledig is doorgelopen.

Dan noemen de spelers om beurt met luidre stem alle voorwerpen die ze gevonden hebben. Elk afgeroepen voorwerp staat ter discussie en moet kunnen uitgelegd worden.

NB: indien er meerdere voorwerpen met dezelfde naam in de illustratie staan, mag er slechts op één van de twee een schijf geplaatst worden.

Tenslotte worden de correct geplaatste schijven op de illustratie uit het spel verwijderd: ze worden terug in de doos gelegd of op elkaar gestapeld in het midden van de tafel. De spelers vervolgen het spel met hun schijven die niet correct werden geplaatst en deze die ze nog over hadden.

Voor de volgende ronde nemen de spelers een nieuwe illustratie (met hetzelfde getal). Een nieuwe letter wordt bepaald zoals voordien en het spel gaat verder totdat er een speler geen schijven meer heeft. De winnaar is de speler die als eerste al zijn schijven correct heeft gezet.

De speler die aan de pijl gedraaid heeft, mag één van de twee categorieën kiezen die de pijl aanwijst.

Daarna wordt de zandloper recht gezet. Vanaf dan moeten de spelers zo veel mogelijk voorwerpen in de illustratie zoeken die tot deze categorie behoren en op ieder gevonden voorwerp een schijf leggen. De ronde is ten einde van zodra de zandloper volledig is doorgelopen.

Dan sommen de spelers om beurt met luidre stem alle voorwerpen die zij gevonden hebben. Elk afgeroepen voorwerp staat ter discussie en moet kunnen uitgelegd worden.

NB: indien er meerdere voorwerpen met dezelfde naam in de illustratie staan, mag er slechts op één van de twee een schijf geplaatst worden.

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

 Ystar
Plus

 Cocktail
Games

Je vois... Je vois...
La règle en
français!



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 qui font du bruit



Choses qui bougent



Choses en bois



Choses en papier



Choses fragiles



Choses molles



Choses pointues



Choses rondes



Choses qui ont une odeur



Choses liquides



Choses qui se mangent



Choses dures

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.



Ystarí
Plus

