

# KALEIDOS®

## Junior



### Regolamento

Spielregeln  
Règlement

Rule Book  
Reglamento



## BUT DU JEU

Réussir à trouver dans une illustration le plus grand nombre de choses qui, selon le niveau de jeu choisi, correspondent à la catégorie sélectionnée ou commencent par la lettre sélectionnée.

## PREPARATION DU JEU

Prenez les 16 fiches illustrées et divisez-les selon la couleur du cadre en 4 groupes de 4 fiches. Distribuez à chaque joueur un de ces groupes. Chaque fiche est illustrée recto-verso, ce qui donne un total de 8 illustrations, numérotées (de 1 à 8) en haut à gauche de la fiche.

Mettez le sablier et la roue au centre de la table.

Choisissez de jouer avec les catégories d'objets (premier niveau de jeu) ou avec les lettres (deuxième niveau de jeu).

## DEROULEMENT DU JEU

### Premier niveau de jeu: JOUER AVEC LES CATEGORIES D'OBJETS

Chaque joueur pose devant lui l'illustration numéro 1 ainsi que l'écran (de façon à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir) et choisit une couleur de jetons qu'il garde à portée de main.

Un des joueurs se charge de tirer au sort une catégorie d'objets en faisant tourner la flèche de la roue.

Il y a 13 catégories d'objets différentes, qui sont les suivantes:

**choses qui se mangent - choses rondes - choses qui font du bruit - choses carrées - choses en bois - choses qui ont une odeur - choses en papier - choses qui bougent - choses pointues - choses fragiles - choses dures - choses liquides - choses molles (voir pages 14 et 15).**

Le joueur qui fait tourner la flèche peut choisir soit la catégorie directement indiquée par la flèche, soit la catégorie apparaissant dans la case tout de suite à droite ou à gauche.

Une fois la catégorie choisie, on retourne le sablier. Les joueurs doivent alors chercher dans l'illustration le maximum de choses appartenant à cette catégorie et poser un jeton sur chaque chose trouvée. La manche se conclut lorsque le sablier indique que le temps est terminé.

A la fin de la manche, les joueurs annoncent à voix haute toutes les choses trouvées. Chaque chose devra être justifiée et discutée entre les joueurs, toutes les fois que l'un d'entre eux le demandera.

Chaque joueur compte ses jetons. Le gagnant de la manche est celui qui a totalisé le plus grand nombre de jetons. Le résultat de la manche est inscrit sur le bloc-notes. Tous les joueurs changent d'illustration et posent devant eux l'illustration numéro 2. Une nouvelle catégorie d'objets est tirée au sort en



faisant tourner la flèche de la roue et la deuxième manche commence. Le jeu continue de cette façon jusqu'à la huitième et dernière manche.

Le gagnant du jeu est celui qui, à la fin des 8 manches, a remporté le plus grand nombre de manches.

### Deuxième niveau de jeu: JOUER AVEC LES LETTRES

Chaque joueur pose devant lui l'illustration numéro 1 et se munit d'un crayon ainsi que de quelques feuilles. Le principe du jeu est le même que le précédent mais il s'agit maintenant de tirer au sort une lettre à l'aide de la roue et de trouver dans l'illustration le plus grand nombre de choses commençant par cette lettre. Les joueurs notent sur leur feuille toutes les choses qu'ils trouvent en cachant ce qu'ils écrivent. Chaque joueur obtient 1 point pour chaque chose en commun avec un ou plusieurs autres joueurs et 5 points pour chaque chose qu'il a été le seul à découvrir. Les points obtenus par les joueurs sont inscrits sur le bloc-notes. Le gagnant du jeu est celui qui, à la fin de la huitième manche, a totalisé le plus grand nombre de points.



## 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. Par exemple, une bicyclette peut être vue comme "une bicyclette", mais aussi comme "une roue", "un guidon", "des freins", "une selle", etc...
- 3) Chaque chose ne peut être indiquée qu'une seule fois, sans aucune répétition (masculin/féminin ou singulier/pluriel).
- 4) Un même mot peut être utilisé plusieurs fois s'il désigne 2 ou plusieurs choses différentes, comme par exemple: une plume de stylo-encre et une plume d'oiseau.
- 5) Toute chose contestée peut être acceptée si la majorité des joueurs est d'accord. Dans le cas contraire, la chose n'est pas considérée comme valable.

## VARIANTES

- La boîte contient 4 groupes de fiches mais ceci ne vous empêche pas de jouer si vous êtes plus nombreux. Il vous suffit de faire des équipes et de jouer à plusieurs avec les mêmes illustrations.
- La durée de la partie peut être facilement modifiée, en jouant autant de manches que vous voulez, ou en retournant le sablier une deuxième fois.
- Pour faciliter le jeu (aussi bien avec les catégories qu'avec les lettres) vous pouvez décider de 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 tout de suite à droite et à gauche de la flèche.





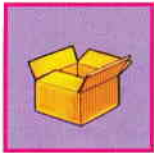
Cose da mangiare • Dinge, die man essen kann • Foodstuffs  
• Choses qui se mangent • Cosas de comer



Cose rotonde • Dinge, die rund sind • Round subjects •  
Choses rondes • Cosas redondas



Cose rumorose • Dinge, die Krach machen (geräuschvoll  
sind) • Noisy subjects • Choses qui font du bruit •  
Cosas ruidosas



Cose quadrate • Dinge, die viereckig sind • Square subjects •  
Choses carrées • Cosas cuadradas



Cose di legno • Dinge aus Holz • Wooden subjects • Choses  
en bois • Cosas de madera



Cose con odore • Dinge, die riechen • Subjects that smell •  
Choses qui ont une odeur • Cosas olorosas



Cose di carta • Dinge aus Papier • Paper subjects •  
Choses en papier • Cosas de papel



Cose che si muovono • Dinge, die sich bewegen •  
Moving subjects • Choses qui bougent •  
Cosas que se mueven



Cose a punta • Dinge, die eine Spitze haben •  
Pointed subjects • Choses pointues • Cosas puntiagudas



Cose fragili • Dinge, die zerbrechlich sind • Fragile subjects •  
Choses fragiles • Cosas frágiles



Cose dure • Dinge, die hart sind • Hard subjects •  
Choses dures • Cosas duras



Cose liquide • Dinge, die flüssig sind • Liquid subjects •  
Choses liquides • Cosas líquidas



Cose morbide • Dinge, die weich sind • Soft subjects •  
Choses molles • Cosas blandas



## ZIEL DES SPIELES

Es geht darum, auf den jeweiligen Bildern möglichst viele Dinge herauszufinden, die, je nach Spielniveau, zu den jeweiligen Kategorien bzw. Anfangsbuchstaben gehören.

## SPIELVORBEREITUNG

Teilt die 16 Bildtafeln, nach der Farbe des Randes, in 4 Gruppen zu je 4 Karten auf, von denen dann jeder Spieler eine bekommt. Alle Karten sind sowohl auf der Vorder- als auch auf der Rückseite bedruckt, so dass ihr also insgesamt 8 Bilder habt, die oben links von 1 bis 8 nummeriert sind.

Die Sanduhr und die Scheibe kommen mitten auf den Tisch.

Nun müsst ihr entscheiden, ob ihr mit den Kategorien (Einstiegerversion) oder den Anfangsbuchstaben (Fortgeschrittenenversion) spielen wollt.

## SPIELABLAUF

### Einstiegerversion (MIT KATEGORIEN SPIELEN)

Jeder Mitspieler legt seine Bildtafel Nr° 1 vor sich hin und stellt die Sichtblende so auf, dass die anderen das Bild nicht sehen können. Er sucht sich auch die Spielmarken nach deren Farbe aus und legt sie griffbereit auf den Tisch.

Ein Mitspieler übernimmt es, die Kategorie der Dinge zu bestimmen, indem er dem Pfeil auf der Scheibe eine Drehbewegung versetzt. Es sind 13 verschieden Kategorien von Dingen vorgesehen, und zwar:

**Dinge, die man essen kann - Dinge, die rund sind - Dinge, die krach machen (geräusch voll sind) - Dinge, die viereckig sind - Dinge aus Holz - Dinge, die riechen - Dinge aus Papier - Dinge, die sich bewegen - Dinge, die eine Spitze haben - Dinge, die zerbrechlich - Dinge, die hart sind - Dinge, die flüssig sind - Dinge, die weich sind** - (siehe Seiten 14 und 15)

Wer den Pfeil dreht, kann entscheiden, ob mit der Kategorie gespielt werden soll, auf der der Pfeil stehenbleibt, oder ob die erste links davon oder die erste rechts davon gilt. Nachdem ihr so bestimmt habt, mit welcher Kategorie gespielt werden soll, wird die Sanduhr aufgestellt. Von nun an gilt es, auf dem Bild möglichst viele Dinge auszumachen, die zu dieser Kategorie gehören. Auf jedes gefundene Ding legt ihr eine Spielmarke.

Die Runde ist aus, wenn die Sanduhr abgelaufen ist.

Dann gibt jeder Mitspieler an, was für Dinge er gefunden hat.

Jedes einzelne Ding ist eventuell zu rechtfertigen und unter den Mitspielern zu diskutieren. Daraufhin zählen alle ihre Spielmarken und derjenige, der die meisten hat, gewinnt die Runde. Das Ergebnis der Runde wird dann auf dem Notizblock notiert. Nun legen alle das Bild Nr°2 vor sich hin, es wird wieder eine Kategorie bestimmt, und damit beginnt die nächste Runde. So geht es weiter, bis auch die achte und letzte Runde beendet ist. Wer am Ende der 8.



Runde die meisten Runden gewonnen hat, ist Sieger.

### Fortgeschrittenenversion (MIT BUCHSTABEN SPIELEN)

Jeder Mitspieler legt das Bild Nr°1 vor sich hin. Er nimmt sich auch einen Bleistift und ein paar Blatt Papier.

Im Prinzip verläuft das Spiel so wie bei Version 1, es gilt aber jetzt, mit dem Pfeil auf der Scheibe einen Buchstaben zu bestimmen und dann möglichst viele Dinge auf dem Bild ausfindig zu machen, die mit diesem Buchstaben beginnen. Jeder schreibt für sich, ohne das die anderen es sehen können, alle Dinge auf.

Für jedes Wort, das ein Mitspieler gemeinsam mit einem oder mehreren anderen hat, erhält er einen Punkt. Er bekommt 5 Punkte für Dinge, die nur er gefunden hat. Dann wird die Anzahl der von jedem Mitspieler erzielten Punkte auf dem eigens dafür vorgesehenen Notizblock notiert.

Wer nach der 8. Runde die meisten Punkte hat, ist Sieger.

## GELTENDE WÖRTER

- 1) Es gelten alle Dinge, die eindeutig auf dem Bild zu erkennen sind.
- 2) Ein einzelner Gegenstand kann aus vielen verschiedenen Dingen bestehen. Z.B. kann ein Fahrrad als "Fahrrad" betrachtet werden, aber auch als "Rad", "Lenker", "Bremsen", "Sattel" u.s.w.
- 3) Jeder Gegenstand darf nur einmal angegeben werden, ohne Wiederholung (Er kann männlich/weiblich, in Einzahl oder Mehrzahl sein).
- 4) Dasselbe Wort kann auch mehrmals angegeben werden, wenn es zwei oder mehr verschiedene Dinge bezeichnet (z.B.: die Bank = Geldinstitut und die Bank zum Sitzen).
- 5) Ein beanstandetes Wort kann akzeptiert werden, wenn die Mehrheit der Mitspieler damit einverstanden ist. Sonst gilt es nicht.



## VARIANTEN

- In der Schachtel sind 4 Kartengruppen enthalten. Das hindert euch jedoch nicht am Spielen, wenn ihr mehr als vier seid. Dann könnt ihr Mannschaften bilden, von denen jeweils eine mit derselben Bilderkarte spielt.
- Was die Spieldauer angeht, so lässt sie sich ganz einfach verkürzen oder verlängern. Entweder ihr bestimmt vorher, wieviele Runden ihr spielen wollt, oder ihr dreht die Sanduhr bei jeder Runde zweimal nacheinander um.
- Das Spiel (sowohl in der Version 1 als auch Version 2) kann auch vereinfacht werden. Ihr könnt beschließen, gleichzeitig mit 3 Kategorien bzw. Buchstaben zu spielen, und zwar mit der Kategorie (dem Buchstaben), auf der (dem) der Pfeil stehen bleibt und den beiden rechts und links daneben gelegenen.

