



# KALEIDOS

Règles . Regolamento . Regeln . Reglas



Un jeu de Spartaco Albertarelli, Angelo Zucca, Marianna Fulvi et Elena Prette  
(licence KG Studio)

Pour 2 à 12 joueurs, à partir de 10 ans.

### **MATÉRIEL**

20 fiches illustrées  
4 crayons  
1 bloc de 100 feuilles  
1 règle du jeu

4 chevalets porte-fiches  
24 cartes «Lettre»  
1 sablier (environ 1 min.)

### **BUT DU JEU**

Le but est de débusquer dans une illustration le plus grand nombre d'éléments ayant comme initiale la lettre sélectionnée.

### **PRÉPARATION DU JEU**

Montez les chevalets porte-fiches en carton et distribuez-en un à chaque joueur. Si vous êtes plus de 4 joueurs, répartissez-vous en groupes de 2 ou 3 joueurs devant chaque chevalet.

Prenez les 20 fiches illustrées et divisez-les en 4 lots de 5 fiches, numérotées de 1 à 10, et disposez un lot sur chaque chevalet.

Mélangez les cartes «Lettre» et empilez-les faces cachées au milieu de la table à côté du sablier.

Donnez à chaque joueur un crayon et une feuille de papier.

### **LE JEU**

Les joueurs s'accordent pour choisir une illustration et disposent de manière bien visible les différents exemplaires de cette illustration sur les chevalets.

Ensuite, ils retournent la première carte «Lettre» en même temps que le sablier. Dès cet instant, les joueurs doivent repérer dans l'illustration le plus grand nombre possible de mots ayant pour initiale la lettre retournée.

Les joueurs inscrivent tous ces mots, sans regarder la feuille des autres joueurs, et la manche se termine au terme du temps matérialisé par le sablier.

A la fin de la manche, les joueurs annoncent chacun leur tour, à haute voix tous les mots qu'ils ont notés et les comparent avec ceux trouvés par les autres joueurs :

- Chaque joueur marque 1 point par mot qu'il n'est pas seul à avoir noté.
- Chaque joueur marque 3 points par mot qu'il est seul à avoir noté.

L'un des joueurs se charge d'inscrire les points gagnés par chacun sur une feuille supplémentaire.

Puis, les joueurs peuvent entamer la manche suivante en commençant par choisir une nouvelle fiche illustrée.

La partie continue de cette façon jusqu'à la dixième et dernière manche, en changeant bien sûr d'illustration et de lettre à chaque manche.

### **Mots acceptés**

Par «mots acceptés», on entend tout ce qui est clairement visible sur l'illustration, ainsi que toutes les précisions et les généralisations. Par exemple, une voiture peut être vue comme un type particulier de véhicule (4x4, décapotable, berline...), un voile de mariée peut être noté pour une des ses composantes (tissu, trame...). Chaque mot ne peut être indiqué qu'une seule fois, sans aucune répétition (ni masculin/féminin, ni singulier/pluriel).

À la demande d'un adversaire, un joueur doit pouvoir montrer précisément sur l'illustration un élément qu'il a inscrit sur sa feuille.

Si le même mot identifie plusieurs objets différents dans une illustration (par exemple, une plume pour écrire et une plume d'oiseau), on peut le citer plusieurs fois, mais toujours en respectant la règle qui interdit les répétitions.

Tout mot ambigu peut être accepté si la majorité des participants vote pour. En cas d'égalité, le mot en question n'est pas considéré comme valable.

## **LE GAGNANT**

À la fin de la dernière manche, le joueur qui totalise le plus grand nombre de points gagne la partie.

## **VARIANTE EN EQUIPES**

Si vous jouez entre 4 et 12 joueurs, vous pouvez former des équipes (de 2 équipes de 2 joueurs jusqu'à 4 équipes de 3 joueurs). Pour cela, il suffit d'additionner les scores des joueurs qui sont dans la même équipe à la fin de chaque manche.

## **SUGGESTIONS DES AUTEURS**

La durée de la partie peut être modifiée en décidant au départ du nombre de manches à jouer.

Les joueurs peuvent s'ils le désirent ôter les lettres les plus difficiles du paquet de carte.

Pour vos premières parties, n'hésitez pas à retourner le sablier une fois supplémentaire à chaque manche.



Ein Spiel von Spartaco Albertarelli, Angelo Zucca, Marianna Fulvi und Elena Prette  
(licence KG Studio)

Für 2 bis 12 Spieler; ab 10 Jahren.

### **MATERIAL**

4 Sets mit 5 doppelseitigen Bildtafeln	4 Staffeleien
4 Bleistifte	24 Buchstabenkarten
1 Notizblock mit 100 Blatt Papier	1 Sanduhr (ca. 1 min.)
1 Spielregel	

### **ZIEL DES SPIELS**

Ziel ist es, möglichst viele Begriffe auf der Bildtafel zu finden, welche mit dem ausgewählten Anfangsbuchstaben beginnen.

### **SPIELVORBEREITUNG**

Die Staffeleien zusammenstecken und an die Spieler verteilen. Bei mehr als 4 Spielern wird in 2er oder 3er Gruppen gespielt.

Jeder Spieler / jede Gruppe erhält ein Set mit 5 doppelseitig bedruckten Bildtafeln. Die Bildtafeln bei jeder Gruppe gleich sortieren und zu den Staffeleien legen.

Die Buchstabenkarten mischen und verdeckt als Stapel in die Mitte des Tisches neben die Sanduhr legen.

Jeder Spieler bekommt einen Bleistift und ein Blatt Papier.

### **DAS SPIEL**

Die Spieler einigen sich darauf, mit welcher Bildtafel gespielt wird, und stellen diese gut sichtbar auf ihre Staffelei.

Nun wird die erste Buchstabenkarte gleichzeitig mit der Sanduhr gedreht. Jetzt gilt es, so viele Begriffe wie möglich auf den Bildtafeln zu finden, die mit dem Buchstaben beginnen, der auf der Buchstabenkarte steht.

Die Spieler schreiben alle gefundenen Begriffe auf ihrem Blatt auf. Dabei darf nicht auf die Blätter eines Mitspielers geschaut werden. Die Runde geht zu Ende, wenn die Sanduhr abgelaufen ist.



Am Ende der Runde lesen die Spieler ihre Begriffe vor und vergleichen sie mit denen der anderen Spieler.

- Jeder Spieler bekommt 1 Punkt für jeden Begriff, den sowohl er als auch andere Spieler haben.
- Jeder Spieler bekommt 3 Punkte für Begriffe, die nur er alleine gefunden hat.

Ein Spieler übernimmt es, auf einem separaten Blatt, die Punkte der Spieler zu notieren.

Die nächste Runde beginnt mit der Auswahl der nächsten Bildtafel.

Nun wird Runde für Runde weiter gespielt. Zehn Runden lang und für jede Runde wird eine andere Bildtafel und eine andere Buchstabenkarte eingesetzt.

### **Erlaubte Begriffe**

Erlaubt sind alle Begriffe die auf den Bildtafeln abgebildet sind. Ebenso wie Überbegriffe und genauere Definitionen. Beispiele: Ein Auto kann ein bestimmter Fahrzeugtyp sein (4x4, Cabriolet, Limousine...), ein Hochzeitsschleier kann auch wegen seinen Eigenschaften notiert werden (Stoff, Struktur...).

Jedes Wort darf nur einmal aufgeschrieben werden. Wiederholungen durch Einzahl-/Mehrzahl-Formen oder in verschiedenen Fallformen oder ähnlichen grammatikalischen Wendungen sind nicht erlaubt.

Bei Unklarheiten, muss der Begriff exakt auf der Bildtafel gezeigt werden können. Natürlich von dem Spieler, der den Begriff aufgeschrieben hat.

Wenn ein Begriff mehrere Dinge auf einer Bildtafel beschreibt (Beispiel: Haus -> Hausdach -> Haustüre) darf man diese aufschreiben, dabei aber immer darauf achten, dass sich keine unerlaubten Wiederholungen einschleichen.

Alle zweifelhaften Wörter können gewertet werden, wenn die Mehrheit der Spieler einverstanden ist. Bei Gleichstand ist das Wort allerdings ungültig.

### **SIEGER IST**

Wer am Ende der letzten Runde am meisten Punkte gewonnen hat.

### **VARIANTE FÜR GRUPPEN**

Bei 4 bis 12 Spielern kann in Gruppen gespielt werden (zwei 2er Gruppen bis hin zu vier 3er Gruppen). Hier müssen lediglich die Punkte der Spieler pro Gruppe am Ende eines Spiels zusammengerechnet werden.

### **VORSCHLAG DER AUTOREN**

Die Dauer einer Partie kann im Voraus bestimmt werden, indem festgelegt wird, wieviele Runden gespielt werden.

Bei den ersten Spielrunden empfiehlt es sich, die Sanduhr zweimal pro Runde durchlaufen zu lassen.

Auch kann man die schwierigsten Buchstaben für die ersten Spielrunden aussortieren.