

# Kelbazar!



7  
-99  
ans  
years  
años  
Jahre

FR

GB

D

E

I

NL

S

DK

P

RUS



# Kelbazar!

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold  
Conteúdo • Содержание



x 350

## Des formes géométriques en bois... pour développer votre créativité et votre imagination.

Age : de 7 à 99 ans  
Nombre de joueurs : 3 à 6  
Durée : 30 minutes



### Matériel :

350 jetons, un sac destiné à recevoir ces jetons, un sac contenant 19 formes géométriques en bois et une cordelette

### But du jeu :

Faire deviner aux autres joueurs les éléments dessinés sur des jetons en utilisant des formes en bois et une cordelette.

### Préparation du jeu :

Disposer les 19 formes géométriques et la cordelette sur la table.

Chaque joueur pioche 1 jeton dans le sac ; après l'avoir regardé, il le pose face cachée devant lui sans le montrer aux autres joueurs.

### Déroulement du jeu :

**Attention :** tout au long de la partie, il est interdit de mimer ou de parler.

On joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le plus jeune joueur commence : il doit faire deviner aux autres joueurs ce qui est dessiné sur son jeton. La manche démarre.

Le joueur utilise les formes en bois et la cordelette afin de représenter l'élément dessiné sur son jeton. Les autres joueurs doivent deviner ce dont il s'agit.

(A noter : le joueur peut changer autant de fois qu'il le veut de façon de représenter sa figure ; les autres joueurs peuvent donner autant de réponses qu'ils le veulent).



• **L'élément dessiné sur le jeton a été trouvé !! :**

- Celui qui réalisait la figure, retourne le jeton deviné et le place face découverte devant lui : il a gagné un point..
- Le joueur qui a trouvé la bonne réponse retourne également son jeton et le place devant lui face découverte : il a lui aussi gagné un point.

Chacun des deux joueurs pioche un nouveau jeton, le regarde et le pose face cachée devant lui. Les formes géométriques utilisées sont alors remises avec les autres et à nouveau disponibles pour un nouveau tour de jeu.

C'est maintenant au joueur suivant de réaliser sa figure afin de la faire deviner.

Et ainsi de suite...

• **L'élément dessiné sur le jeton n'a pas été trouvé :**

Le jeton non trouvé est mis de côté dans la boîte et le joueur pioche une nouvelle carte dans le sac.

Les formes utilisées sont alors remises avec les autres et à nouveau disponibles pour un nouveau tour de jeu.

C'est maintenant au joueur suivant de réaliser sa figure afin de la faire deviner.

Et ainsi de suite...

**NB :**

- A son tour de jeu, un joueur pourra au choix : faire deviner son jeton ou l'échanger (il le remet dans le sac et en pioche 1 autre).

Dans ce dernier cas, il ne fera pas deviner de jeton lors de ce tour.

**Qui gagne ?**

La partie n'est pas limitée dans le temps et les joueurs décident d'un commun accord de l'arrêter lorsqu'ils le désirent. Chacun compte alors les cartes découvertes qu'il a devant lui. Celui qui en a le plus grand nombre gagne.

Si il y a égalité entre deux joueurs, la partie continue jusqu'à ce qu'il y ait un écart de points.

**Version plus facile**

Afin de faciliter le jeu, nous proposons deux variantes à la règle précédente:

- A chaque tour de jeu, au lieu de ne prendre qu'une seule carte dans le sac, les joueurs piochent 3 cartes, choisissent celle qu'ils veulent faire deviner et remettent les deux autres cartes dans le sac.
- Pour orienter la recherche des autres joueurs, le joueur peut, avant d'utiliser les formes, énoncer à voix haute la catégorie de la carte qu'il doit faire deviner (objet de la maison, animal, jouet, personnage imaginaire, etc...)

▪ **L'élément dessiné sur le jeton a été trouvé !! :**

- Celui qui réalisait la figure, retourne le jeton deviné et le place face découverte devant lui : il a gagné un point..
- Le joueur qui a trouvé la bonne réponse retourne également son jeton et le place devant lui face découverte : il a lui aussi gagné un point.

Chacun des deux joueurs pioche un nouveau jeton, le regarde et le pose face cachée devant lui. Les formes géométriques utilisées sont alors remises avec les autres et à nouveau disponibles pour un nouveau tour de jeu.

C'est maintenant au joueur suivant de réaliser sa figure afin de la faire deviner.

Et ainsi de suite...

▪ **L'élément dessiné sur le jeton n'a pas été trouvé :**

Le jeton non trouvé est mis de côté dans la boîte et le joueur pioche une nouvelle carte dans le sac.

Les formes utilisées sont alors remises avec les autres et à nouveau disponibles pour un nouveau tour de jeu.

C'est maintenant au joueur suivant de réaliser sa figure afin de la faire deviner.

Et ainsi de suite...

**NB :**

- A son tour de jeu, un joueur pourra au choix : faire deviner son jeton ou l'échanger (il le remet dans le sac et en pioche 1 autre).

Dans ce dernier cas, il ne fera pas deviner de jeton lors de ce tour.

**Qui gagne ?**

La partie n'est pas limitée dans le temps et les joueurs décident d'un commun accord de l'arrêter lorsqu'ils le désirent. Chacun compte alors les cartes découvertes qu'il a devant lui. Celui qui en a le plus grand nombre gagne.

Si il y a égalité entre deux joueurs, la partie continue jusqu'à ce qu'il y ait un écart de points.

**Version plus facile**

Afin de faciliter le jeu, nous proposons deux variantes à la règle précédente:

- A chaque tour de jeu, au lieu de ne prendre qu'une seule carte dans le sac, les joueurs piochent 3 cartes, choisissent celle qu'ils veulent faire deviner et remettent les deux autres cartes dans le sac.
- Pour orienter la recherche des autres joueurs, le joueur peut, avant d'utiliser les formes, énoncer à voix haute la catégorie de la carte qu'il doit faire deviner (objet de la maison, animal, jouet, personnage imaginaire, etc...)

## Geometrische Formen aus Holz - zur Förderung von Kreativität und Fantasie.

Alter : 7 bis 99 Jahren  
Anzahl der Spieler : 3 bis 6  
Dauer : 30 Minuten



### Inhalt:

350 Karten, ein Beutel, in den die Karten kommen, ein Beutel mit 19 geometrischen Formen aus Holz, und eine Schnur

### Ziel des Spieles:

Die anderen Spieler die auf den Karten abgebildeten Dinge unter Zuhilfenahme der Holzformen und eine Schnur erraten lassen.

### Spielvorbereitung:

Legen Sie die 19 geometrischen Formen und die Schnur auf den Tisch. Jeder Spieler zieht 1 Karte aus dem Beutel. Nachdem er sie angesehen hat, legt er sie verdeckt vor sich hin, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen.

### Ablauf des Spiels:

**Achtung:** Mimik und Worte sind während des gesamten Spiels verboten. Es wird im Uhrzeigersinn gespielt.

Der jüngste Spieler beginnt: Er muss die anderen Spieler raten lassen, was auf seiner Karte abgebildet ist. Die Partie beginnt.

Der Spieler verwendet die Holzformen und die Schnur, um die Abbildung auf seiner Karte darzustellen. Die anderen Spieler müssen raten, worum es sich handelt.

**(Merke:** Der Spieler kann die Art, wie er die Abbildung darstellt, so oft ändern, wie er will; die anderen Spieler können so oft raten, wie sie wollen).



### • Die Abbildung auf der Karte wurde erraten:

- Der Spieler, der die Figur gelegt hat, dreht die erratene Karte um und legt sie aufgedeckt vor sich hin. Er hat einen Punkt gewonnen.
- Der Spieler, der die richtige Antwort wusste, dreht ebenfalls seine Karte um und legt sie aufgedeckt vor sich hin. Er hat auch einen Punkt gewonnen.

Jeder der zwei Spieler zieht eine neue Karte und legt sie verdeckt vor sich hin. Die verwendeten geometrischen Formen werden für die nächste Spielrunde wieder zu den anderen gelegt .

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, sein Bild darzustellen und es erraten zu lassen.

Und so weiter...

### • Die Abbildung auf der Karte wurde nicht erraten:

Die nicht erratene Karte wird in die Schachtel zurückgelegt und der Spieler zieht eine neue Karte aus dem Beutel.

Die verwendeten geometrischen Formen werden für die nächste Spielrunde wieder zu den anderen gelegt.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe, sein Bild darzustellen und es erraten zu lassen.

Und so weiter...

### Anmerkung:

- Wenn er an der Reihe ist, kann ein Spieler entweder das Bild auf seiner Karte erraten lassen oder sie austauschen (er legt die Karte in den Beutel zurück und zieht eine andere).
- In letzterem Fall lässt er bei dieser Runde keine Karte erraten.

### Wer gewinnt?

Das Spiel ist nicht zeitlich begrenzt und die Spieler beschließen zusammen, wann sie aufhören wollen. Jeder zählt dann die vor ihm liegenden aufgedeckten Karten. Wer die meisten besitzt, gewinnt.

Bei Punktegleichstand zwischen 2 Spielern geht das Spiel so lange weiter, bis sie eine unterschiedliche Punktezahl besitzen.

### Einfachere Version

Um das Spiel zu vereinfachen, werden zwei Alternativen vorgeschlagen:

- Anstatt jede Runde eine Karte aus dem Beutel zu ziehen, ziehen die Spieler 3 Karten, wählen die Karte aus, die sie gern erraten lassen möchten und legen die zwei anderen Karten in den Beutel zurück.
- Um den anderen Spielern das Raten zu erleichtern, kann der Spieler vor der Verwendung der Formen den Bereich der ausgewählten Karte laut angeben (Gegenstände, Tiere, Spielzeuge, Fabelwesen, usw.)