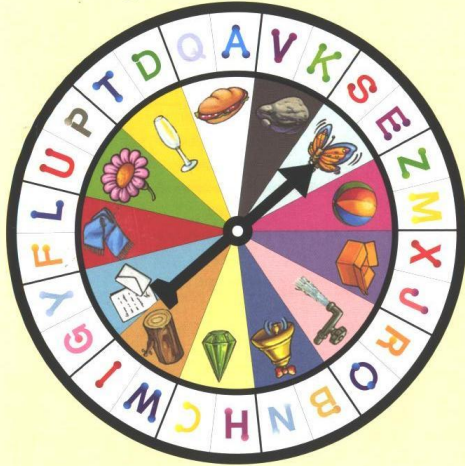


# KALEIDOS<sup>®</sup>

*Junior*



*Reglamento*

*Spielregeln*

*Rule Book*

*Règlement*

*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.



**KALEIDOS<sup>®</sup>**  
*Junior*

1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
TOT.				

**KALEIDOS<sup>®</sup>**  
*Junior*

1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
TOT.				

**KALEIDOS<sup>®</sup>**  
*Junior*

1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
TOT.				

**KALEIDOS<sup>®</sup>**  
*Junior*

1				
2				
3				
4				
5				
6				
7				
8				
TOT.				