



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 avec les lettres.

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 pointues
	Choses qui font du bruit		Choses rondes
	Choses qui bougent		Choses qui ont une odeur
	Choses en bois		Choses liquides
	Choses en papier		Choses qui se mangent
	Choses fragiles		Choses dures
	Choses molles		

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.



Remerciements : Vincent Bonnard
et l'Espace Ludique Marcel Aymé.

Ystari
Plus

Cocktail
Games



Un gioco di **Spartaco Albertarelli**
illustrato da **Elena Prette e Valentina Mendicino**
Da **2 a 12 giocatori**, a partire da **4 anni**

COMPONENTI DEL GIOCO

- 16 tavole illustrate (con il bordo colorato)
- 1 clessidra (1 minuto)
- Circa 80 piccoli gettoni in plastica (di 4 colori diversi)
- 1 "ruota della fortuna"
- 1 regolamento



IMPORTANTE:

Prima di iniziare, dovete montare la ruota della fortuna, (d'ora in avanti semplicemente «ruota»), inserendo la freccia nel suo supporto in plastica, posizionato al centro della ruota stessa, sul lato con le lettere.

SCOPO DEL GIOCO

Trovare all'interno di una tavola illustrata il maggior numero di cose appartenenti a una specifica categoria o il cui nome inizia con una lettera scelta a caso.

PREPARAZIONE DEL GIOCO

Dividete le 16 tavole illustrate in 4 gruppi in base al bordo colorato. Ogni giocatore sceglie un colore e prende tutte le tavole illustrate corrispondenti. Collocate la ruota e la clessidra al centro del tavolo.

Decidete a quale dei tre diversi livelli volete giocare:

- **categorie** (primo livello),
- **lettere** (secondo livello)
- **carta e penna** (terzo livello).



Terzo livello: carta e penna

Ogni giocatore pone di fronte a sé un'illustrazione avendo cura che tutte siano contraddistinte dallo stesso numero. Procurate ad ogni giocatore un foglio di carta e una matita (o penna) per scrivere. Facendo girare la ruota si sceglie una lettera (quella indicata dalla freccia o una delle due adiacenti a scelta di chi ha girato la ruota). I giocatori avranno due giri di clessidra per scrivere segretamente sul loro foglio di carta tutti i nomi di cose che cominciano con la lettera prescelta.

Scaduto il tempo, ogni giocatore confronta la propria lista di nomi con quella degli altri totalizzando:

- **1 punto** per ogni nome che è stato trovato anche da altri giocatori;
- **3 punti** per ogni nome che non appare nella lista di nessun altro.

Ogni nome può essere discusso e contestato dagli altri giocatori e deve quindi essere giustificato da chi lo ha scritto nella propria lista. Alla fine della discussione, ogni giocatore segna il totale dei propri punti e si passa a un nuovo turno, scegliendo una nuova illustrazione (uguale per tutti), selezionando una nuova lettera e facendo partire nuovamente la clessidra.

La partita dura 5 turni e alla fine vince il giocatore che ha totalizzato il punteggio totale più alto sommando quelli ottenuti nei 5 turni di gioco.

NOMI VALIDI

- 1 - Tutto ciò che è chiaramente visibile nell'illustrazione.
- 2 - Dettagli di un oggetto presente nell'illustrazione: una "bicicletta" contiene anche una "sella", un "manubrio", una "ruota" ecc. ecc.
- 3 - Ogni nome può essere indicato una sola volta senza ripetizioni (per esempio: tipo maschile e femminile o singolare e plurale).
- 4 - Se vi sono oggetti diversi, ma con lo stesso nome (per esempio la penna di un uccello o la penna per scrivere), è possibile scriverli tutti.
- 5 - Ogni nome può essere contestato e, per essere valido, deve essere accettato dalla maggioranza dei giocatori.

SUGGERIMENTI

- Se volete, potete decidere di giocare a squadre. Ogni squadra utilizza un'immagine e ogni giocatore contribuisce al punteggio complessivo della squadra.
- Se lo ritenete opportuno, potete sempre decidere di utilizzare le due categorie o le due lettere adiacenti (a sinistra o a destra) a quella indicata dalla freccia.



Ein Spiel von **Spartaco Albertarelli**

Illustrationen von **Elena Prette** and **Valentina Mendicino**.

Für **2 bis 12 Spieler** ab **4 Jahren**

MATERIAL

- 16 Illustrierte Spielbretter
- 1 Sanduhr (1 Minute)
- Ungefähr 80 kleine Spielsteine (4 verschiedene Farben)
- 1 Drehscheibe
- 1 Regelheft



WICHTIG:

Vor dem ersten Spiel: Befestigt den Pfeil an der Seite der Scheibe, auf der Buchstaben zu sehen sind.

ZIEL DES SPIELS

Das Ziel des Spiels ist es, auf einem Bild möglichst viele Elemente zu finden, die zu einer bestimmten Kategorie passen oder mit einem ausgewählten Buchstaben beginnen.

AUFBAU

Teilt die 16 illustrierten Spielbretter in vier Sets mit den jeweils gleichen Randfarben auf. Jeder Spieler wählt eine Farbe und nimmt das entsprechende Set. Stellt die Sanduhr und die Drehscheibe in die Mitte des Tisches.

Wählt eines der drei Schwierigkeits-Level :

- **Kategorien** (Level 1),
- **Buchstaben** (Level 2)
- oder **Papier und Stift** (Level 3).



SPIELABLAUF

Level 1: Spiel mit Kategorien

Jeder Spieler legt das gleiche illustrierte Spielbrett vor sich (jeder mit der gleichen Nummer). Dann nimmt jeder Spieler je nach Alter Spielsteine in seiner Farbe:

- **4 und 5 Jahre** 10 Spielsteine;
- **6 bis 8 Jahre** 15 Spielsteine;
- **Ab 9 Jahre** 20 Spielsteine.

Die übrigen Spielsteine werden nicht gebraucht. Einer der Spieler bestimmt durch Drehen der Drehscheibe die gesuchte Kategorie.

Die folgenden 13 Kategorien gibt es:



Etwas Quadratisches
(oder Rechteckiges)



Etwas Spitzes



Etwas, das Geräusche macht



Etwas Rundes



Etwas, das sich bewegt



Etwas, das riecht



Etwas aus Holz



Etwas Flüssiges



Etwas aus Papier



Etwas Essbares



Etwas Zerbrechliches



Etwas Hartes



Etwas Weiches

Der Spieler, der die Drehscheibe gedreht hat, darf zwischen der Kategorie, auf die der Zeiger zeigt, oder den angrenzenden Kategorien wählen.

Dann wird die Sanduhr gedreht. Jetzt müssen die Spieler in der Zeit möglichst viele Gegenstände, die zu der gewählten Kategorie passen, auf ihren Spielbrettern finden. Auf jeden gefundenen Gegenstand müssen sie einen Spielstein legen.

Wenn die Zeit abgelaufen ist, sagen die Spieler laut, was sie gefunden haben. Jeder Gegenstand darf hinterfragt werden und muss erklärbar sein.

ACHTUNG: Wenn mehrere Gegenstände mit demselben Namen auf einem Bild gefunden werden können, darf man nur einen Spielstein darauf legen.

Dann werden die Spielsteine, die richtig platziert waren, aus dem Spiel entfernt; entweder werden sie in die Box zurückgelegt oder in der Mitte des Tisches gesammelt. Anschließend geht das Spiel mit den verbliebenen Spielsteinen weiter.

In der nächsten Runde nehmen die Spieler ein neues Spielbrett (jeder mit der gleichen Nummer). Eine neue Kategorie wird gewählt, wie oben beschrieben. Das Spiel wird solange fortgesetzt, bis einer der Spieler keine Spielsteine mehr hat. Es gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Spielsteine richtig auf dem Spielbrett platziert hat.



Level 2: Spiel mit Buchstaben

Jeder Spieler legt das gleiche illustrierte Spielbrett vor sich (jeder mit der gleichen Nummer). Dann nimmt jeder Spieler je nach Alter Spielsteine in seiner Farbe:

- **4 und 5 Jahre** 10 Spielsteine;
- **6 bis 8 Jahre** 15 Spielsteine;
- **Ab 9 Jahre** 20 Spielsteine.

Die übrigen Spielsteine werden nicht gebraucht.

Mit der Drehscheibe wird ein Buchstabe gewählt und dann die Sanduhr umgedreht. Jetzt müssen die Spieler in der Zeit möglichst viele Gegenstände, die mit dem gewählten Buchstaben anfangen, auf ihren Spielbrettern finden. Auf jeden gefundenen Gegenstand müssen sie einen Spielstein legen.

Wenn die Zeit abgelaufen ist, sagen die Spieler laut, was sie gefunden haben. Jeder Gegenstand darf hinterfragt werden und muss erklärbar sein.

ACHTUNG: Wenn mehrere Gegenstände mit demselben Namen auf einem Bild gefunden werden können, darf man nur einen Spielstein darauf legen.

Dann werden die Spielsteine, die richtig platziert waren, aus dem Spiel entfernt; entweder werden sie in die Box zurückgelegt oder in der Mitte des Tisches gesammelt. Anschließend geht das Spiel mit den verbliebenen Spielsteinen weiter.

In der nächsten Runde nehmen die Spieler ein neues Spielbrett (jeder mit der gleichen Nummer). Ein neuer Buchstabe wird gewählt, wie oben beschrieben. Das Spiel wird solange fortgesetzt, bis einer der Spieler keine Spielsteine mehr hat. Es gewinnt der Spieler, der zuerst alle seine Spielsteine richtig auf dem Spielbrett platziert hat.

Level 3: Spiel mit Papier und Stift

Jeder Spieler legt das gleiche illustrierte Spielbrett vor sich (jeder mit der gleichen Nummer) und nimmt sich Papier und Stift. Mit der Drehscheibe wird ein Buchstabe bestimmt und die Spieler müssen so viele Gegenstände wie möglich auf ihren Spielbrettern finden, die mit diesem Buchstaben anfangen. Sie schreiben die Gegenstände auf ihr Papier, ohne sie den anderen Spielern zu zeigen. Dazu haben Sie Zeit bis die Sanduhr zweimal durchgelaufen ist (2 Minuten).

Wenn die Zeit abgelaufen ist, liest jeder Spieler seine aufgeschriebenen Gegenstände vor. Für jeden richtigen Gegenstand erhält er Punkte:

- **1 Punkt** für jeden Gegenstand, den auch andere Spieler gefunden haben;
- **3 Punkte** für jeden Gegenstand, den er als Einziger gefunden hat.

Jeder Gegenstand darf hinterfragt werden und muss erklärbar sein. Die Spieler zählen ihre Punkte zusammen und schreiben sie auf. Nach 5 Runden gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte erzielt hat.

ERLAUBTE WÖRTER

- 1 - Alle Gegenstände, die eindeutig auf den Bildern zu sehen sind.
- 2 - Derselbe Gegenstand kann unterschiedliche Teile enthalten. Zum Beispiel kann ein Fahrrad auch als «Sitz», «Rad», «Lenker» und so weiter gesehen werden.
- 3 - Jeder Gegenstand kann nur einmal genutzt werden, Dopplung von Einzahl und Mehrzahl ist nicht erlaubt.
- 4 - Wenn das gleiche Wort verschiedene Gegenstände in einem Bild beschreibt, darf es mehrfach aufgeschrieben werden (z. B. Herz für die Form und Herz für das Organ).
- 5 - Wörter mit mehreren Bedeutungen können richtig sein, wenn die Mehrheit der Spieler dafür ist.

TIPP

- Das Spiel enthält vier Gruppen von Spielbrettern, aber eine Partie mit mehr als vier Spielern ist möglich. Spielt in Teams und nutzt dieselben Spielbretter mit mehreren Spielern.
- Um das Spiel einfacher zu machen, kann auch mit 3 Kategorien bzw. 3 Buchstaben gleichzeitig gespielt werden: Mit der Kategorie bzw. dem Buchstaben, die/der vom Pfeil angezeigt wird sowie den beiden links und rechts angrenzenden.
- Im Deutschen wird der Buchstabe C seltener verwendet als in anderen Sprachen. Stattdessen ist das K sehr viel häufiger zu finden. Wenn ihr euch das Spiel etwas erleichtern wollt, so sucht nach Gegenständen, die mit K beginnen, wenn auf der Drehscheibe ein C angezeigt wird.



Um jogo de **Spartaco Albertarelli**
Ilustrado por **Elena Prette e Valentina Mendicino**.
De **2 a 4 jogadores**, a partir dos 4 anos.

CONTEÚDO

- 16 tabuleiros ilustrados
- 1 ampulheta (1 minuto)
- Aproximadamente 80 fichas (4 cores diferentes)
- 1 roleta
- 1 instruções



IMPORTANTE:

Antes da primeira partida insere a seta no lado ilustrado da roleta.

OBJECTIVO DO JOGO

O objectivo do jogo é encontrar na imagem o maior número possível de elementos que correspondam à categoria indicada, ou que comecem pela letra seleccionada.

PREPARAÇÃO DO JOGO

Dividem-se os 16 tabuleiros ilustrados em 4 grupos, segundo a cor da sua borda. Cada jogador escolhe uma cor e tira o tabuleiro correspondente. Coloca-se a ampulheta e a roleta no centro da mesa.

Escolhe-se um dos 3 níveis de jogo:

- **categorias de objectos** (nível 1),
- **letras** (nível 2),
- **lápiz e papel** (nível 3).



O JOGO

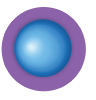
Nível 1: categorias de objectos

Todos os jogadores colocam à sua frente o mesmo desenho (todos com o mesmo número). Depois, cada um retira as fichas da sua cor:

- os jogadores de **4 e 5 anos** recebem 10 fichas;
- os jogadores de **6 e 8 anos** recebem 15 fichas;
- **os outros jogadores** recebem 20 fichas.

As restantes fichas não serão utilizadas. Um dos jogadores faz girar a roleta para determinar uma categoria de objectos.

Existem 13 categorias:

	Coisas quadradas (ou rectangulares)		Coisas pontiagudas		Coisas que fazem barulho
	Coisas redondas		Coisas que se movem		Coisas que têm cheiro
	Coisas de madeira		Coisas líquidas		Coisas de papel
	Coisas comestíveis		Coisas frágeis		Coisas duras
	Coisas moles				

O jogador que faz girar a roleta pode escolher a categoria que a seta apontar, ou uma das duas categorias adjacentes.

Depois vira-se a ampulheta. Os jogadores têm de encontrar no desenho o maior número possível de elementos pertencentes a esta categoria e pôr uma ficha sobre cada um deles. A ronda acaba quando o tempo da ampulheta chegar ao fim.

Os jogadores dizem em voz alta, à vez, todos os elementos que encontraram. Todas as respostas podem ser questionadas e devem ser justificadas.

Nota: se houver no desenho vários elementos com o mesmo nome, apenas se pode pôr uma ficha em cima de um deles.

A seguir, retiram-se de jogo as fichas que se colocaram correctamente sobre o desenho. São colocadas na caixa ou empilhadas no centro da mesa. Os jogadores continuam a partida com as fichas que não foram consideradas válidas e com as que ainda não foram colocadas.

Na ronda seguinte, os jogadores tiram um novo desenho (todos com o mesmo número). Define-se uma nova categoria de objectos, tal como se explicou anteriormente, e a partida continua até que algum jogador fique sem fichas. O jogador a colocar primeiro todas as suas fichas de forma correcta será o vencedor.

Nível 2: letras

Todos os jogadores colocam à sua frente o mesmo desenho (todos com o mesmo número).

Depois, cada jogador tira as fichas da sua cor:



- os jogadores de **4 e 5 anos** recebem 10 fichas;
- os jogadores de **6 e 8 anos** recebem 15 fichas;
- **os outros jogadores recebem** 20 fichas.

As restantes fichas não serão utilizadas.

Faz-se girar a roleta para seleccionar uma letra. Depois, vira-se a ampulheta. Os jogadores têm de encontrar no desenho o maior número possível de elementos começados pela letra seleccionada e pôr uma ficha em cima de cada um deles. A ronda acaba quando o tempo da ampulheta chegar ao fim.

Os jogadores dizem em voz alta, à vez, todos os elementos que encontraram. Todas as respostas podem ser questionadas e devem ser justificadas.

Nota: Se houver no desenho vários elementos com o mesmo nome, apenas se pode pôr uma ficha em cima de um deles.

A seguir, retiram-se de jogo as fichas que se colocaram correctamente sobre o desenho. São colocadas na caixa ou empilhadas no centro da mesa. Os jogadores continuam a partida com as fichas que não foram consideradas válidas e com as que ainda não foram colocadas.

Na ronda seguinte, os jogadores tiram um novo desenho (todos com o mesmo número). Define-se uma nova letra, tal como se explicou anteriormente, e a partida continua até que algum jogador fique sem fichas. O jogador a colocar primeiro todas as suas fichas de forma correcta será o vencedor.

Nível 3: lápis e papel

Todos os jogadores colocam à sua frente o mesmo desenho (todos com o mesmo número). Depois, cada jogador recebe um lápis e papel. Faz-se girar a roleta para seleccionar uma letra e os jogadores têm de encontrar no desenho o maior número possível de elementos que comecem por essa letra. Os jogadores anotam no seu papel tudo o que encontrarem (sem o mostrar aos outros jogadores) durante 2 voltas da ampulheta (ou seja, dois minutos).

Quando acabar o tempo cada jogador lê as suas palavras. Recebe:

- **1 ponto** por cada elemento que tenha em comum com um ou mais jogadores;
- **3 pontos** por cada elemento que tenha sido o único a encontrar.

Todas as respostas podem ser questionadas e devem ser justificadas. Os jogadores somam e anotam os seus pontos. No fim da 5ª ronda, o jogador com mais pontos vence a partida!

PALAVRAS VÁLIDAS

- 1 São válidos todos os elementos que possam ser claramente identificados no desenho.
- 2 O mesmo objecto pode incluir diferentes partes: uma «bicicleta» também pode ser vista como «assento», «roda», «volante», etc.
- 3 Cada elemento só pode ser utilizado uma vez. Não pode ser repetido no masculino/feminino nem no singular/plural.
- 4 Se a mesma palavra se aplica a vários objectos diferentes do desenho - por exemplo, um banco (assento) e um banco (edifício) -, pode ser usada várias vezes.
- 5 Qualquer palavra ambígua pode ser aceite se a maioria dos jogadores concordarem.

AVISO

- A caixa contém 4 grupos de tabuleiros, mas pode-se jogar com mais de 4 jogadores. Fazem-se equipas e vários jogadores usam o mesmo tabuleiro.
- Para simplificar o jogo, pode-se jogar com 3 categorias de objectos ou 3 letras ao mesmo tempo: a categoria ou letra que a seta da roleta indica e as duas adjacentes.



Un juego de **Spartaco Albertarelli**
Ilustrado por **Elena Prette y Valentina Mendicino**
De 2 a 12 jugadores, a partir de 4 años

COMPONENTES

- 16 tableros ilustrados
- 1 reloj de arena (1 minuto)
- Aproximadamente 80 fichas (4 colores diferentes)
- 1 ruleta
- 1 instrucciones



IMPORTANTE:

Antes de tu primera partida, inserta la flecha en la ruleta, por el lado de las letras.

OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo del juego es encontrar la mayor cantidad de elementos en la imagen como sea posible, que correspondan a la categoría señalada o que comiencen con la letra seleccionada.

PREPARACIÓN

Divide los 16 tableros ilustrados en 4 series según el color del borde. Cada jugador elige un color y coge los tableros correspondientes. Coloca el reloj de arena y la ruleta en el centro de la mesa.

Elige uno de los 3 niveles de juego:

- **Objetos** (nivel 1),
- **Letras** (nivel 2),
- **Lápis y papel** (nivel 3).



EL JUEGO

Nivel 1: Objetos

Todos los jugadores colocan frente a sí la misma ilustración (todos con el mismo número).

- Los jugadores de **4 y 5 años** reciben 10 fichas;
- Los jugadores de **6 a 8 años** reciben 15 fichas;
- Los **demás** jugadores reciben 20 fichas.

No se utilizan las fichas restantes. Después, uno de los jugadores determina la categoría de objetos girando la ruleta.

Existen 13 categorías:

	Algo cuadrado (o rectangular)		Algo puntiagudo
	Algo que hace ruido		Algo redondo
	Algo que se mueve		Algo que huele
	Algo de madera		Algo líquido
	Algo de papel		Algo comestible
	Algo frágil		Algo duro
	Algo suave		

El jugador que hace girar la ruleta puede elegir la categoría que señale la flecha o una de las categorías adyacentes.

Después se le da la vuelta al reloj de arena. Ahora los jugadores tienen que encontrar la mayor cantidad posible de objetos pertenecientes a esta categoría en la ilustración y poner una ficha sobre cada artículo que encuentran. La ronda termina cuando el reloj de arena se agota.

Los jugadores dicen en voz alta, por turnos, todos los elementos que han encontrado. Todas las respuestas pueden ser cuestionadas y deben ser justificadas.

Nota: si hay varios elementos con el mismo nombre en la ilustración, solamente se puede poner una ficha sobre uno de ellos.

A continuación, las fichas que se han colocado correctamente sobre la ilustración se retiran de la partida, colocándolas en la caja o apiladas en el centro de la mesa. Los jugadores continuarán la partida con las fichas que no eran válidas y las que no hayan colocado.

Para la siguiente ronda, los jugadores cogen una nueva ilustración (todas con el mismo número). Se determina una nueva categoría de objetos, tal y como se ha descrito anteriormente y la partida continúa hasta que un jugador se quede sin fichas. El jugador que coloque primero todas sus fichas de forma correcta será el ganador.



Nivel 2: Letras

Todos los jugadores colocan frente a sí la misma ilustración (todos con el mismo número). Después, cada jugador coge las fichas de su color:

- Los jugadores de **4 y 5 años** reciben 10 fichas;
- Los jugadores de **6 a 8 años** reciben 15 fichas;
- Los **demás** jugadores reciben 20 fichas.

No se utilizan las fichas restantes.

Se hace girar la ruleta para seleccionar una letra. Después se le da la vuelta al reloj de arena. Todos los jugadores tendrán que encontrar en la ilustración tantos elementos como sea posible que comiencen con esta letra y poner una ficha sobre cada uno de ellos. La ronda termina cuando el reloj de arena se agota.

Los jugadores dicen en voz alta, por turnos, todos los elementos que han encontrado. Todas las respuestas pueden ser cuestionadas y deben ser justificadas.

Nota: si hay varios elementos con el mismo nombre en la ilustración, solamente se puede poner una ficha sobre uno de ellos.

A continuación, las fichas que se han colocado correctamente sobre la ilustración se retiran de la partida, colocándolas en la caja o apiladas en el centro de la mesa. Los jugadores continuarán la partida con las fichas que no eran válidas y las que no hayan colocado.

Para la siguiente ronda, los jugadores cogen una nueva ilustración (todas con el mismo número). Se determina una nueva letra, tal y como se ha descrito anteriormente y la partida continúa hasta que un jugador se quede sin fichas. El jugador que coloque primero todas sus fichas de forma correcta será el ganador.

Nivel 3: Lápis y papel

Todos los jugadores colocan frente a sí la misma ilustración (todos con el mismo número). Después, cada jugador coge un lápiz y papel. Se hace girar la ruleta para seleccionar una letra y los jugadores tendrán que encontrar en la ilustración la mayor cantidad posible de elementos que comiencen con esta letra. Los jugadores anotan en su papel todo lo que encuentran (sin enseñárselo a los demás), mientras dure el tiempo (dos vueltas del reloj de arena, es decir, dos minutos).

Cuando se acabe el tiempo cada jugador leerá sus palabras y puntuará:

- **1 punto** por cada elemento que tenga en común con uno o más oponentes;
- **3 puntos** por cada elemento que solamente haya encontrado él (o ella).

Todas las respuestas pueden ser cuestionadas y deben ser justificadas. Los jugadores suman sus puntos y los anotan. Al final de la 5ª ronda, el jugador con más puntos será el ganador de la partida.

PALABRAS VÁLIDAS

- 1 - Todos los elementos que se puedan identificar claramente en la ilustración son válidos.
- 2 - Un mismo objeto puede incluir diferentes partes: una «bicicleta», también puede ser visto como «asiento», «rueda», «manillar», etc.
- 3 - Cada elemento sólo puede ser utilizado una vez, no se puede repetir en singular y plural.
- 4 - Si la misma palabra se aplica a varios objetos diferentes en una ilustración (por ejemplo, un banco (asiento) un banco (edificio), se puede utilizar varias veces).
- 5 - Cualquier palabra ambigua puede ser aceptada si la mayoría de los jugadores están de acuerdo.

AVISO

- La caja contiene 4 grupos de tableros, pero se puede jugar con más de 4 jugadores. Haz equipos y juega de tal forma que varias personas compartan un mismo tablero.
- Para hacer el juego más fácil, puedes jugar con 3 objetos o 3 letras a la vez: el objeto o letra señalado por la flecha y los dos adyacentes.

Diviértete y descubre
nuestros juegos en
WWW.ASMODEE.ES

Asmodee Editions Ibérica, C/ Petróleo, 24
P.I. San José de Valderas – 28918 Leganés (SPAIN)



Ένα παιχνίδι του **Spartaco Albertarelli**
εικονογράφηση **Elena Prette** και **Valentina Mendicino**
για 2 με 12 παίκτες, 4-99 χρονών

ΠΕΡΙΕΧΟΜΕΝΑ

- 16 καρτέλες με εικόνες
- 1 κλεψύδρα (1 λεπτού)
- περίπου 80 μάρκες (σε 4 χρώματα)
- 1 τροχός
- 1 οδηγίες



ΠΡΟΣΟΧΗ:

Πριν παίξετε για πρώτη φορά, βάλτε το βελάκι στην πλευρά του τροχού που δεν έχει γράμματα.

ΣΚΟΠΟΣ

Να βρεις τα περισσότερα αντικείμενα στην εικόνα που είτε ανήκουν σε κάποια από τις κατηγορίες, είτε ξεκινούν από ένα συγκεκριμένο γράμμα.

ΠΡΟΕΤΟΙΜΑΣΙΑ

Μοιράστε τις 16 εικόνες σε 4 σέτ ανάλογα με το χρώμα.

Ο κάθε παίκτης διαλέγει ένα χρώμα και παίρνει τις αντίστοιχες εικόνες. Βάλτε την κλεψύδρα και τον τροχό στη μέση του τραπεζιού.

Επιλέξτε ένα από τα 3 επίπεδα παιχνιδιού:

- **κατηγορίες αντικειμένων** (επίπεδο 1),
- **γράμματα** (επίπεδο 2),
- **μολύβι/χαρτί** (επίπεδο 3).



ΤΟ ΠΑΙΧΝΙΔΙ

Επίπεδο 1: παίζοντας με κατηγορίες αντικειμένων

Ο κάθε παίκτης παίρνει μπροστά του την ίδια εικόνα (με τον ίδιο αριθμό).

Μετά, ο καθένας παίρνει τις αντίστοιχες μάρκες στο χρώμα του:

- **4 με 5 χρονών** από 10 μάρκες,
- **6 με 8 χρονών** από 15 μάρκες,
- **όλοι οι υπόλοιποι** από 20 μάρκες.

Οι υπόλοιπες μάρκες δεν χρησιμοποιούνται. Τότε, ένας από τους παίκτες επιλέγει κατηγορία αντικειμένων γυρνώντας το βελάκι.

Υπάρχουν οι παρακάτω 13 κατηγορίες:



κάτι τετράγωνο
(ή παραλληλόγραμμο)



κάτι μυτερό



κάτι που κάνει θόρυβο



κάτι στρογγυλό



κάτι που κουνιέται



κάτι που μυρίζει



κάτι ξύλινο



κάτι υγρό



κάτι από χαρτί



κάτι φαγώσιμο



κάτι εύθραυστο



κάτι σκληρό



κάτι μαλακό

Ο παίκτης που γύρισε το βελάκι μπορεί να επιλέξει είτε την κατηγορία που έτυχε, είτε μία από τις δύο διπλανές της, δεξιά ή αριστερά. Μετά, ο παίκτης γυρνάει την κλεψύδρα και όλοι οι παίκτες πρέπει να βρουν όσα πιο πολλά αντικείμενα μπορούν από αυτήν την κατηγορία, βάζοντας τις μάρκες τους σε κάθε ένα που βρίσκουν.

Η γύρα τελειώνει μόλις τελειώσει ο χρόνος της κλεψύδρας, και όλοι οι παίκτες δείχνουν τα αντικείμενα που έχουν βρει-οι υπόλοιποι πρέπει να τα εγκρίνουν.

! Αν ένα αντικείμενο υπάρχει δύο φορές στην εικόνα μπορούν να βάλουν τη μάρκα τους μόνο στο ένα.

Μετά, οι μάρκες που ήταν έγκυρες απομακρύνονται από το παιχνίδι, και μπαίνουν πίσω στο κουτί ή στη μέση του τραπεζιού. Οι παίκτες συνεχίζουν το παιχνίδι με τις μάρκες που δεν ήταν έγκυρες και με αυτές που τους είχαν μείνει.

Για τον επόμενο γύρο, οι παίκτες παίρνουν μια καινούρια εικόνα (με τον ίδιο αριθμό). Το παιχνίδι συνεχίζεται με νέα κατηγορία αντικειμένων που επιλέγεται όπως παραπάνω, μέχρι να τελειώσουν οι μάρκες κάποιου-αυτός είναι και ο νικητής!



Επίπεδο 2: παίζοντας με γράμματα

Ο κάθε παίκτης παίρνει μπροστά του την ίδια εικόνα (με τον ίδιο αριθμό). Μετά, ο καθένας παίρνει τις αντίστοιχες μάρκες στο χρώμα του:

- **4 με 5 χρονών** από 10 μάρκες;
- **6 με 8 χρονών** από 15 μάρκες;
- **όλοι οι υπόλοιποι** από 20 μάρκες.

Οι υπόλοιπες μάρκες δεν χρησιμοποιούνται.

Επιλογή γράμματος: ένας παίκτης λέει "Αλφα" και συνεχίζει την αλφάβητο από μέσα του, ενώ κάποιος άλλος λέει "ΣΤΟΠ" οποιαδήποτε στιγμή. Τότε, γυρνάει η κλεψύδρα και όλοι οι παίκτες πρέπει να βρουν όσα πιο πολλά αντικείμενα μπορούν από αυτό το γράμμα και να βάλουν την μάρκα τους σε κάθε ένα που βρίσκουν.

! Αν ένα αντικείμενο υπάρχει δύο φορές στην εικόνα μπορούν να βάλουν τη μάρκα τους μόνο στο ένα.

Μετά, οι μάρκες που είχαν μπει σωστά απομακρύνονται από το παιχνίδι, μπαίνουν πίσω στο κουτί ή στη μέση του τραπεζιού. Οι παίκτες συνεχίζουν το παιχνίδι με τις μάρκες που δεν ήταν έγκυρες και με αυτές που τους είχαν μείνει.

Για τον επόμενο γύρο, οι παίκτες παίρνουν μια καινούρια εικόνα (με τον ίδιο αριθμό). Το παιχνίδι συνεχίζεται με νέο γράμμα που επιλέγεται όπως περιγράφεται παραπάνω, μέχρι να τελειώσουν οι μάρκες κάποιου-αυτός είναι και ο νικητής!

Επίπεδο 3: παίζοντας με χαρτί και μολύβι

Ο κάθε παίκτης παίρνει μπροστά του την ίδια εικόνα (με τον ίδιο αριθμό) χαρτί και μολύβι. Επιλέγεται ένα γράμμα με τον τρόπο που περιγράφεται πιο πάνω και η κλεψύδρα γυρνάει 2 φορές (2 λεπτά). Όλοι οι παίκτες πρέπει να γράψουν όσα πιο πολλά αντικείμενα μπορούν από αυτό το γράμμα, κρύβοντας το χαρτί τους από τους υπόλοιπους.

Όταν τελειώσει για δεύτερη φορά η κλεψύδρα, ο κάθε παίκτης διαβάζει τις λέξεις του και παίρνει:

- 1 **πόντο** για κάθε αντικείμενο που το έχει και άλλος παίκτης,
- 3 **πόντους** για κάθε αντικείμενο που το έχει μόνο ο ίδιος.

Όλες οι λέξεις μπορεί να αμφισβητηθούν και οι παίκτες πρέπει να μπορούν να τις δείξουν. Μετά από 5 γύρους τα σκορ προστίθενται, και ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους κερδίζει το παιχνίδι!

ΕΓΚΥΡΕΣ ΛΕΞΕΙΣ

- 1 - Όλα τα αντικείμενα που φαίνονται καθαρά στην εικόνα είναι έγκυρες.
- 2 - Ένα αντικείμενο περιλαμβάνει και ξεχωριστά μέρη, π.χ. "ποδήλατο" ρόδα", "τιμόνι", "σέλα", κλπ.
- 3 - Το κάθε αντικείμενο μετράει μία φορά (όχι ενικός/πληθυντικός).
- 4 - Αν η ίδια λέξη ισχύει για περισσότερα από ένα αντικείμενο στην εικόνα, μπορεί γραφτεί τόσες φορές, π.χ. καρδιά (σχήμα) και καρδιά (όργανο).
- 5 - Για όποια λέξη αμφισβητείται, οι παίκτες αποφασίζουν με πλειοψηφία.

TIP

- Το κουτί περιλαμβάνει 4 σετ εικόνων αλλά μπορούν να παίξουν πολλοί περισσότεροι, αν χωριστούν σε ομάδες και μοιράζονται την ίδια εικόνα.
- Για ευκολότερο ακόμα παίξιμο στο επίπεδο 1, μπορεί να ισχύουν και οι τρεις κατηγορίες αντί για μία από τις τρεις.



Δείτε όλα τα παιχνίδια
της συλλογής μας:

www.playhouse.gr

facebook.com/PLAYHOUSE.official



Spil eftir **Spartaco Albertarelli**

Myndskreytingar: **Elena Prette** og **Valentina Mendicino**

Fyrir 2 til 12 leikmenn, 4 ára og eldri

INNIHALD

- 16 myndaspjöld
- 1 stundaglas (einnar mínútu)
- U.þ.b. 80 litlar skífur (í 4 mismunandi litum)
- 1 snúningshjól
- spilareglur



ATHUGIÐ:

Áður en spilað er í fyrsta skipti þarf að festa píluna framan á snúningshjólið.

MARKMIÐ SPILSINS

Markmið spilsins er að finna eins marga hluti á myndinni og hægt er sem tilheyrta tilteknum flokki eða sem byrja á tilteknum bókstaf.

UNDIRBÚNINGUR SPILSINS

Skiptið myndaspjöldunum sextán í fjögur sett eftir litaröndinni yst á þeim. Hver leikmaður velur sér lit og tekur myndaspjöldin í sama lit. Setjið stundaglassið og snúningshjólið á mitt borðið.

Veljið eitt af þremur:

- **Hlutir** (1. stig),
- **bókstafir** (2. stig),
- eða **blýantur/blað** (3. stig).



SPILIÐ

1. stig: Hlutir

Allir leikmenn taka samskonar myndaspjald (með sama númeri) og leggja það fyrir framan sig. Því næst tekur hver leikmaður litlu skífunar í sínum lit:

- **4 og 5 ára börn** taka 10 skífur;
- **6 til 8 ára börn** taka 15 skífur;
- **Allir aðrir** taka 20 skífur.

Allir aðrir taka 20 skífur. Afgangurinn af skífunum er ekki notaður. Næst snýr einn leikmanna snúningshjólinu til að velja flokk.

Flokkarnir eru 13:



Eitthvað ferhyrnt eða kassalaga



Eitthvað oddhvasst



Eitthvað sem gefur frá sér hljóð



Eitthvað kringlótt



Eitthvað sem hreyfist



Eitthvað sem gefur frá sér lykt



Eitthvað úr tré



Eitthvað fljótandi



Eitthvað gert úr pappír



Eitthvað sem hægt er að borða



Eitthvað brothætt eða viðkvæmt



Eitthvað hart



Eitthvað mjúkt

Leikmaðurinn sem snýr snúningshjólinu má velja á milli flokksins sem örin lendir á og flokkanna tveggja sitt hvoru megin við hann.

Þá er stundaglasinu snúið við. Nú eiga leikmenn að finna eins marga hluti á myndinni og þeir geta sem tilheyrja þessum flokki og leggja skífur ofan á hvern hlut sem þeir finna. Þegar stundaglasíð tæmist er umferðinni lokið.

Þá telja leikmennirnir upp fyrir hina leikmennina alla hlutina sem þeir fundu. Hægt er að véfengja allar niðurstöður og verða leikmenn þá að færa rök fyrir máli sínu.

ATH. : Ef fleiri en einn hlutur með sama nafni er á myndinni má bara leggja skífu á einn þeirra.

Nú eru allar skífur, sem voru lagðar rétt á myndaspjaldið, fjarlægðar úr spilu og settar aftur í kassann eða í hrúgu á mitt borðið. Leikmenn halda áfram að spila með þær skífur sem voru ógildar og þær sem þeir eiga eftir.

Í næstu umferð taka leikmenn nýtt myndaspjald (allir taka spjald með sama númeri). Nýr flokkur er valinn á sama hátt og áður, og spilið heldur áfram uns einhver leikmanna er búinn með skífunar sínar. Sá sigrar sem er fyrstur til að leggja allar skífunar sínar rétt niður.



2. stig: Bókstafir

Allir leikmenn taka samskonar myndaspjald (með sama númeri) og leggja það fyrir framan sig. Því næst tekur hver leikmaður litlu skífunar í sínum lit:

- **4 og 5 ára börn** taka 10 skífur;
- **6 til 8 ára börn** taka 15 skífur;
- **Allir aðrir** taka 20 skífur.

Afgangurinn af skífunum er ekki notaður.

Veljið bókstaf: Bókstafur er valinn með þeim hætti að einn leikmanna fer með stafrófið í huganum og einhver segir „stopp“ allt í einu. Þá er stundaglasinu snúið við. Nú eiga leikmenn að finna eins marga hluti á myndinni og þeir geta sem byrja á þessum bókstaf og leggja skífu ofan á hvern hlut sem þeir finna. Þegar stundaglasíð tæmist er umferðinni lokið.

Þá telja leikmennirnir upp fyrir hina leikmennina alla hlutina sem þeir fundu. Hægt er að véfengja allar niðurstöður og verða leikmenn þá að færa rök fyrir máli sínu.

ATH. : Ef fleiri en einn hlutur með sama nafni er á myndinni má bara leggja skífu á einn þeirra.

Nú eru allar skífur, sem voru lagðar rétt á myndaspjaldið, fjarlægðar úr spilu og settar aftur í kassann eða í hrúgu á mitt borðið. Leikmenn halda áfram að spila með þær skífur sem voru ógildar og þær sem þeir eiga eftir.

Í næstu umferð taka leikmenn nýtt myndaspjald (allir taka spjald með sama númeri). Nýr bókstafur er valinn á sama hátt og áður og spilið heldur áfram uns einhver leikmanna er búinn með skífunar sínar. Sá sigrar sem er fyrstur að leggja allar skífunar sínar rétt niður.

3. stig: Blýantur og blað

Allir leikmenn leggja samskonar myndaspjald (með sama númeri) fyrir framan sig og taka blýant og blað. Bókstafur er valinn með þeim hætti að einn leikmanna fer með stafrófið í huganum og skyndilega segir einhver „stopp“. Nú eiga leikmenn að finna eins marga hluti á myndinni og þeir geta sem byrja á þessum bókstaf. Leikmenn skrifa niður alla hluti sem þeir finna (án þess að hinir sjái) á meðan stundaglasíð er látið tæmast tvisvar (þ.e. 2 mínútur).

Þegar tíminn er búinn les hver leikmaður upp orðin sem hann skrifaði niður og fær:

- **1 stig** fyrir hvern hlut sem hann fann ef einhver annar er með líka,
- **3 stig** fyrir hvern hlut sem hann fann ef enginn annar er með.

Hægt er að véfengja allar niðurstöður og verða leikmenn þá að færa rök fyrir máli sínu. Leikmenn leggja saman stigin sín og þau eru skrifuð niður. Eftir fimm umferðir sigrar sá sem fengið hefur flest stig!

GILD ORÐ

- 1 - Allir áþreifanlegir hlutir, sem greinilega má sjá á myndinni, teljast gildir.
- 2 - Sami hlutur getur verið samsettur úr mismunandi hlutum : líta má á „reiðhjól“ einnig sem „hnakk/sæti“, „stýri“, „handföng“ o.s.frv.
- 3 - Aðeins má nefna hvern hlut einu sinni, ekki má skrifa sama orð í eintölu og fleirtölu.
- 4 - Ef sama orð á við um mismunandi hluti á myndinni (t.d. hjarta (formið) og hjarta (líffærið)), má skrifa það tvisvar.
- 5 - Ef vafi leikur á um hvort orð telst gilt má samþykkja það ef meirihluti leikmanna er sammála um það.

GÓÐ RÁÐ:

- Í kassanum eru 4 sett af myndaspjöldum. Til að fleiri en 4 geti spilað má skipta í lið og nokkrir geta verið saman með eitt myndaspjald.
- Til að einfalda spilið er hægt að spila með þrjá flokka í einu, flokkinn sem örin lendir á og flokkana tvo sitthvoru megin við hann.



Ystari
Plus

Cocktail
Games



개발 **Spartaco Albertarelli**
그림 : **Elena Prette / Valentina Mendicino**
2명~12명 / 5세 이상

구성물

- 그림판 16장
- 모래시계 1개
- 4종류 토큰 세트
- 돌림판 1개
- 매뉴얼 1개



중요

게임 시작 전, 화살을 돌림판에 부착하세요

게임의 목표

돌림판의 « 그림 카테고리 » 혹은 알파벳으로 시작되는 사물의 이미지를 그림판에서 가장 많이 찾는 사람이 승리합니다.

준비

동일한 그림판끼리 모아서 4세트로 정리합니다. 동일한 그림판을 나눠 갖습니다. 모래시계와 돌림판을 테이블 중앙에 놓습니다.

3가지 난이도 중에 하나를 선택합니다.

- 그림 (레벨 1),
- 알파벳 (레벨 2)
- 영어 단어 쓰기 (레벨 3).



게임의 진행

레벨 1 : 돌림판의 그림을 이용합니다.

참여자 모두 동일한 그림판을 가져와 자기 앞에 놓습니다. 각자 토큰 색깔은 정하고 자기 앞에 가져 옵니다:

- 4~5세는 토큰 10개씩
- 6~8세는 토큰 15개씩
- 그 이상의 경우 20개씩

남은 토큰은 사용하지 않습니다. 선이 돌림판을 돌립니다. 그리고 선택된 그림을 확인합니다.

13가지로 구분됩니다.

	사각형인 것		뾰족한 것
	시끄러운 것		동그란 것
	움직이는 것		냄새나는 것
	나무로 만들어진 것		액체로 된 것
	종이로 만든 것		먹을 수 있는 것
	깨지기 쉬운 것		딱딱한 것
	부드러운 것		

선은 그림을 확인하고 모두가 잘 들을 수 있도록 알려줍니다.

모래시계를 뒤집습니다. 그리고 돌림판의 카테고리에 해당되는 이미지를 찾아 자신의 토큰을 그림 위에 올려 놓습니다. 모래시계가 끝나면 즉시 찾기를 멈춰야 하며 그 라운드가 마무리됩니다.

선부터 자신이 찾은 그림들을 크게 말합니다. 다른 사람들은 잘 듣고 카테고리에 해당이 되는지 혹은 어긋나는지 의견을 말 할 수 있습니다.

중요 : 같은 이름의 사물 이미지를 여러 개 찾은 경우 1개로만 인정됩니다.

정답에 사용된 토큰은 은행으로 돌려 놓고 남은 토큰만 사용해서 이후 게임을 진행합니다.

모두 새로운 그리고 동일한 그림판을 받아 옵니다. 가장 먼저 토큰을 모두 올려 놓은 사람이 승리합니다.



레벨 2 : 알파벳 이용하기

참여자 모두 동일한 그림판을 가져와 자기 앞에 놓습니다. 각자 토큰 색깔은 정하고 자기 앞에 가져 옵니다.

- 4~5세는 토큰 10개씩
- 6~8세는 토큰 15개씩
- 그 이상의 경우 20개씩

남은 토큰은 사용하지 않습니다.

돌림판을 돌려 알파벳을 정합니다. 그리고 모래시계를 뒤집고 해당 알파벳으로 시작되는 사물의 그림을 찾습니다. 모래시계가 다 떨어지면 라운드가 마무리됩니다.

선부터 자신이 찾은 그림들의 영어 단어를 크게 말합니다. 다른 사람들은 잘 듣고 정답인지 아닌지 의견을 말 할 수 있습니다.

중요 : 같은 이름의 사물 이미지를 여러 개 찾은 경우 1개로만 인정됩니다.

정답에 사용된 토큰은 은행으로 돌려 놓고 남은 토큰만 사용해서 이후 게임을 진행합니다.

모두 새로운 그리고 동일한 그림판을 받아 옵니다. 가장 먼저 토큰을 모두 올려 놓은 사람이 승리합니다.

레벨 3 : 연필과 종이를 사용합니다

동일한 그림판을 나눠 갖은 후 돌림판을 돌려 알파벳을 확인합니다. 해당 알파벳으로 시작하는 그림을 찾습니다. 그리고 그 단어를 종이에 씁니다. 모래시계가 2번 떨어질 때까지 진행합니다.

라운드가 종료되면 아래와 같은 점수를 얻게 됩니다:

- 다른 사람들과 겹치는 단어의 경우 1점 획득
- 나 혼자만 쓴 단어의 경우 3점 획득

5라운드를 진행해서 가장 많은 점수를 얻은 사람이 승리합니다

정답 판정 기준

- 1- 명확한 그림일 경우만 인정합니다.
- 2- 하나의 그림이 여러 가지로 해석될 수 있습니다. 예> 자전거 그림의 경우 « 시트 » « 휠 » « 체인 » 등등으로 해석 가능.
- 3- 동일한 단어는 1번만 적용됩니다.
- 4- 동일한 단어라 해도 그림이 다를 경우, 각각 인정됩니다.
- 5- 애매한 상황이 발생한다면 다수의 의견에 따릅니다.

활용법

- 4명이 넘을 경우, 그룹을 나누어 팀으로 진행해도 좋습니다. 게임 방법은 동일합니다.
- 돌림판의 여러 카테고리를 한꺼번에 적용할 경우 좀 더 쉽게 진행할 수 있습니다.



중요> 행복한바오밥 홈페이지
WWW.HAPPYBAOBAB.COM

에 오시면 그림판의 이미지와 영어 단어를 정리한 리스트를 다운 받으실 수 있습니다.



A game by **Spartaco Albertarelli**
illustrated by **Elena Prette** and **Valentina Mendicino**
For 2 to 12 players, 4 years and over

MATERIAL

- 16 illustrated boards
- 1 hourglass (1 minute)
- Approximately 80 small tokens (4 different colours)
- 1 spinner
- 1 set of rules



IMPORTANT:

Before your first game, attach the arrow to the printed side of the wheel.

AIM OF THE GAME

The aim of the game is to find as many elements in the picture as possible which correspond to a category or begin with the selected letter.

SETUP

Divide the 16 illustrated boards into 4 sets according to their coloured border. Each player chooses a border colour and takes the corresponding coloured boards. Put the hourglass and the spinner in the centre of the table.

Choose one of the 3 game levels:

- **object categories** (level 1),
- **letters** (level 2),
- or **pencil/paper** (level 3).



THE GAME

Level 1: playing with object categories

Each player puts the same illustration in front of themselves (all with the same number). Then each player takes the small tokens in his/her colour:

- **4 and 5 year olds** take 10 tokens;
- **6 to 8 year olds** take 15 tokens;
- **everyone else** takes 20 tokens.

The remaining tokens are not used. One of the players then determines the object category by spinning the spinner.

There are the following 13 categories:

- | | | | |
|---|-----------------------------------|---|------------------------|
|  | Something square (or rectangular) |  | Something pointed |
|  | Something which makes noise |  | Something round |
|  | Something that moves |  | Something which smells |
|  | Something made of wood |  | Something liquid |
|  | Something made of paper |  | Something edible |
|  | Something fragile |  | Something hard |
|  | Something soft | | |

The player who spins the spinner can choose the category that the arrow points directly to or one of the categories on either side.

The hourglass is then turned over. Now the players have to find as many items as possible belonging to this category in the illustration and put a token on every item they find. The round ends when the hourglass runs out.

The players then say out loud, in turn, all the items they have found. Everything can be questioned and must be justifiable.

NB: if several items with the same name can be found in the illustration, you can only put a token on one of them.

Then the tokens which are placed correctly on the illustration are removed from the game: they are either put back in the box or piled in the middle of the table. The players continue the game with the tokens which were not valid and the ones they have left.

For the next round, the players take a new illustration (with the same number). A new object category is determined as described previously and the game continues until a player has no tokens left. The game is won by the first player who places all his/her tokens correctly.



Level 2: playing with letters

Each player puts the same illustration (with the same number) in front of themselves. Then each player takes the small tokens in his/her colour:

- **4 and 5 year olds** take 10 tokens;
- **6 to 8 year olds** take 15 tokens;
- **everyone else** takes 20 tokens.

The remaining tokens are not used.

The spinner is spun to select a letter. Then the hourglass is turned over. Now the players have to find as many items as possible beginning with this letter in the illustration and put a token on every item they find. The round ends when the hourglass runs out.

The players then say out loud, in turn, all the items they have found. Everything can be questioned and must be justifiable.

NB: if several items with the same name can be found in the illustration, you can only put a token on one of them.

Then the tokens which are placed correctly on the illustration are removed from the game: they are either put back in the box or piled in the middle of the table. The players continue the game with the tokens which were not valid and the ones they have left.

For the next round, the players take a new illustration (with the same number). A new letter is determined as described previously and the game continues until a player has no tokens left. The game is won by the first player(s) who place(s) all his/her tokens correctly.

Level 3: playing with pencils and paper

Each player puts the same illustration in front of themselves (all with the same number) and takes a pencil and crayon. The spinner is used to select a letter and the players have to find as many items as possible beginning with this letter in the illustration. The players write down everything they found on their paper (hiding what they are writing) while the hourglass runs twice (so 2 minutes).

When the time is up each player reads his/her words and wins:

- **1 point** for every item in common with one or more opponents;
- **3 points** for every item that he was the only one to find.

Everything can be questioned and must be justifiable. The players add up their points scored and write down their scores. At the end of the 5th round, the player with the most points wins the game!

VALID WORDS

- ❶ - All the items which can clearly be seen in the illustration are valid.
- ❷ - A same object can include different parts: a «bicycle» can also be seen as a «seat», «wheel», «handlebars» etc.
- ❸ - Each item can only be used once, no singular/plural repetitions.
- ❹ - If the same word applies to several different objects in an illustration (for example, a heart (shape) and heart (organ), it can be written several times.
- ❺ - Any ambiguous word can be accepted if the majority of the players vote in favour.

ADVICE

- The box contains 4 groups of boards but you can play with more than 4 players. Make teams and play with several people in front of the same illustration.
- To make the game easier you can play with 3 categories or 3 letters at the same time: the category or letter designated by the arrow as well as those directly to the left and right.

