

# KALEIDOS

Règles . Regolamento . Regeln . Reglas





# KALEIDOS

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.



# KALEIDOS

Un gioco di Spartaco Albertarelli, Angelo Zucca, Marianna Fulvi e Elena Prette

(su licenza KG Studio) - Illustrazioni di Elena Prette e Marianna Fulvi

Da 2 a 12 giocatori; dai 10 anni in su.

## CONTENUTO

20 schede illustrate

4 matite

1 blocco da 100 fogli di carta

1 regolamento

4 cavalletti porta schede

24 carte «letterali»

1 clessidra (circa 1 min.)

## SCOPO DEL GIOCO

Lo scopo del gioco consiste nel trovare all'interno delle illustrazioni il maggior numero di soggetti il cui nome inizia con la lettera selezionata.

## PREPARAZIONE DEL GIOCO

Staccate dalla loro fustella i cavalletti porta schede, montateli e distribuitene uno a ogni giocatore. Se giocate in più di 4, suddividetevi in gruppi composti da 2 o più giocatori, utilizzando lo stesso cavalletto per ogni gruppo.

Prendete le 20 schede illustrate e dividetele in 4 gruppi da 5, ciascuno comprendente tutte le immagini, numerate da 1 a 10, quindi collocate un gruppo su ogni cavalletto.

Mischiate con cura le carte e collocate il mazzo coperto sul tavolo, di fianco alla clessidra.

Date ad ogni giocatore una matita e un foglio di carta.

## COME SI GIOCA

I giocatori si devono accordare con quale immagine giocare e ciascuno deve collocare le proprie schede illustrate sul proprio cavalletto in modo che tutti abbiano la stessa immagine davanti ai loro occhi.

Successivamente si pesca la prima carta dal mazzo, rivelando le lettera che sarà utilizzata per quel turno di gioco, e contemporaneamente si fa partire la clessidra. Da questo momento ogni giocatore dovrà cercare all'interno dell'immagine prescelta il maggior numero di soggetti il cui nome inizi con la lettera scelta.

Ogni giocatore scrive segretamente i nomi da lui trovati sul proprio foglio di carta, nel limite di tempo indicato dalla clessidra.

Alla fine del turno, ogni giocatore dichiara ad alta voce tutti i nomi segnati sul proprio foglio di carta e li confronta con quelli trovati dagli altri:

- Ogni giocatore guadagna 1 punto per ogni nome trovato anche da altri giocatori (non importa da quanti).
- Ogni giocatore guadagna 3 punti per ogni nome che nessun altro ha segnato sul proprio foglio.

Uno dei giocatori si incarica di prendere nota dei punti ottenuti da tutti, segnandoli su un foglio di carta.

Finito un turno di gioco, si passa al turno successivo, che inizia scegliendo una nuova immagine e una nuova lettera.

La partita continua in questo modo, cambiando ad ogni turno immagine e lettera, fino a che non siano state selezionate tutte le immagini disponibili.

### Nomi validi

Per « nomi validi » si intende tutto ciò che è chiaramente visibile all'interno dell'immagine prescelta, compreso tutto ciò che può descrivere un certo soggetto. Per esempio, un'automobile potrebbe essere un veicolo particolare (fuoristrada, 4x4, decapottabile), di un vestito si potrebbe indicare la forma, il tipo, il tessuto ecc. Lasciatevi guidare dalla vostra fantasia e dalla vostra creatività.

Ogni nome può essere indicato una sola volta, senza ripetizioni (maschile/femminile, singolare/plurale).

Se il nome indica due soggetti diversi (per esempio una « penna » potrebbe essere quella di un uccello oppure lo strumento di scrittura), può essere indicato più volte. In ogni caso, gli avversari hanno sempre diritto di chiedere al giocatore di indicare dove si trovi il soggetto il cui nome è stato scritto sul foglio.

In caso di contestazione il nome può essere accettato solo se la maggioranza dei giocatori si dichiara favorevole. In caso di parità, il nome non viene accettato.

### VINCITORE

Alla fine dell'ultimo turno di gioco, vince il giocatore che avrà totalizzato il punteggio più alto.

### VARIANTE A SQUADRE

Se volete, potete giocare a squadre, suddividendovi in gruppi possibilmente composti dallo stesso numero di persone. Tutte le parole trovate dai componenti della squadra vengono considerate una sola volta e confrontate con quelle trovate dalle altre squadre.

### SUGGERIMENTI DEGLI AUTORI

La durata della partita può essere modificata a piacere semplicemente decidendo di giocare un numero diverso di turni.

Le lettere sulle carte sono quelle dell'alfabeto internazionale, quindi comprendono K, J, Y, W e X. Potete togliere queste carte dal mazzo, oppure pescare di nuovo quando vi capita una di queste lettere.

Se il tempo vi sembra poco, potete decidere di raddoppiarlo semplicemente girando la clessidra al termine dei primi 2 minuti, ma è meglio deciderlo prima dell'inizio della partita.



# KALEIDOS

Ein Spiel von Spartaco Albertarelli, Angelo Zucca, Marianna Fulvi und Elena Prette  
(licence KG Studio)  
Für 2 bis 12 Spieler; ab10 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 grammatischen 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.



# KALEIDOS

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

De 2 a 12 jugadores; a partir de 10 años.

## COMPONENTES

20 fichas ilustradas

4 lápices

1 bloc de 100 hojas de papel

1 instrucciones

4 caballetes porta-fichas

24 cartas de letra

1 reloj de arena (aprox. 1 min.)

## OBJETIVO DEL JUEGO

Se trata de encontrar en un dibujo el mayor número de elementos que tengan como inicial la letra seleccionada.

## PREPARACIÓN DEL JUEGO

Se montan los caballetes porta-fichas de cartón y se distribuye uno a cada jugador. Si sois más de 4 jugadores, utilizad un caballete para cada 2 o 3 jugadores, de manera que todos puedan ver el dibujo.

Se cogen las 20 fichas ilustradas y se dividen en 4 lotes de 5 fichas, numeradas del 1 al 10, y se coloca un lote en cada caballete.

Se barajan las cartas de Letras y se deja el mazo boca abajo en el centro de la mesa, al lado del reloj de arena.

Cada jugador recibe un lápiz y una hoja de papel.

## EL JUEGO

Los jugadores se ponen de acuerdo para elegir una de las ilustraciones, y colocan de manera bien visible los diferentes ejemplares de esa ilustración en los caballetes.

A continuación, sacan la primera carta de Letra a la vez que dan la vuelta al reloj de arena: Los jugadores tienen entonces que encontrar en la ilustración el mayor número de palabras que empiecen por la letra inicial que se haya sacado.

Los jugadores van apuntando las palabras, sin copiar a los demás, claro está. La ronda termina en cuanto acaba el reloj de arena.

Al terminar la ronda, los jugadores anuncian uno por uno las palabras que han apuntado y las comparan con las de los otros jugadores:

- Cada jugador marca 1 punto por palabra que otros hayan apuntado también
- Cada jugador marca 3 puntos por palabra que nadie más haya apuntado

Uno de los jugadores se encargará de apuntar los puntos de los jugadores en una hoja aparte.

Los jugadores comienzan entonces una nueva ronda empezando por la elección de la ficha ilustrada.

La partida continúa así hasta la décima y última ronda, cambiando obviamente de ilustración y de letra en cada ronda.

### **Palabras Aceptadas**

Por palabras aceptadas entendemos todo aquello que es claramente visible en la ilustración, así como todas las precisiones o las generalizaciones. Por ejemplo, un coche puede ser visto como un tipo particular de coche (todoterreno, descapotable, deportivo...), un velo de novia puede describirse por sus componentes (tela, tra-ma...)

Cada palabra no puede ser utilizada más que una vez, sin repeticiones (ni masculino/femenino, ni plural/singular). Si la misma palabra identifica varios objetos diferentes en una ilustración (por ejemplo, pluma de ave y pluma de escribir), se puede utilizar la palabra las dos veces, pero respetando la regla que prohíbe las repeticiones.

Si un adversario lo pide, el jugador debe ser capaz de señalar en la ilustración el elemento que haya escrito en la hoja.

Toda palabra ambigua puede ser aceptada si la mayoría de los jugadores vota que es aceptable. En caso de empate en el voto, no se considera válida la palabra.

### **EL GANADOR**

Al final de la última ronda, el jugador que más puntos tenga ha ganado la partida.

### **VARIANTES POR EQUIPOS**

Si sois entre 4 y 12 jugadores, podéis hacer equipos (de 2 equipos de 2 jugadores a 4 equipos de 3 jugadores). Para ello basta con sumar los puntos de todos los jugadores de un mismo equipo al final de cada ronda

### **CONSEJOS DE LOS AUTORES**

La duración de la partida puede modificarse cambiando el número de rondas a jugar al principio de una partida.

En las primeras partidas, no dudéis en conceder una vuelta suplementaria del reloj de arena en cada ronda. Se puede también retirar del mazo de cartas Letras las más difíciles.



