

# KALEIDOS

## MATERIEL

24 cartes image	4 sabots
1 roue de lettres	4 crayons à papier
1 bloc de marque	1 bloc de notes
1 sablier	

## BUT DU JEU

Il faut identifier le maximum d'objets à l'intérieur des images reproduites sur les cartes image.

## PREPARATION

Montez les sabots en carton, répartissez les 24 images en 4 groupes de 6 en fonction de leur couleur. Chaque joueur reçoit un groupe d'images et un sabot. Chaque carte comporte une illustration sur chaque face. Chaque joueur a donc 12 images à sa disposition, numérotées de 1 à 12. Chaque joueur dispose ses cartes dans le sabot, de façon à avoir devant lui l'image 1 et prend un crayon à papier et des feuilles. Le sablier et la roue de lettres sont mis au milieu de la table.

## DEROULEMENT

Un des joueurs fait tourner la flèche de la roue. Chaque quartier comporte 2 lettres, le joueur qui fait tourner la flèche en choisit une. Il retourne alors le sablier et à partir de ce moment, tous les joueurs doivent découvrir dans l'image qui est devant eux, le maximum d'objets dont le nom commence par la lettre sélectionnée. On commence par la carte n°1.

Les joueurs écrivent le nom de chaque objet sur leur bloc-notes. La manche s'achève quand le sablier a fini de s'écouler. A la fin de la manche, chacun lit le nom des objets qu'il a identifiés et les compare à ceux des autres joueurs.

Chaque joueur marque 1 point pour les objets trouvés par un ou plusieurs de ses partenaires et 5 points pour ceux qu'il est le seul à avoir trouvés.

Les points de chacun sont notés sur le bloc de marque et le jeu continue avec l'image n°2 que chacun place dans son sabot. Une nouvelle lettre est désignée par la roue. On continue à jouer de cette façon jusqu'à l'image n°12.

## FIN DU JEU

Le jeu s'achève à l'issue de la 12<sup>ème</sup> partie et le gagnant est le joueur avec le plus de points.

## OBJETS VALABLES

Un objet s'entend comme ce qui est clairement reconnaissable sur l'image, avec toutes ses spécifications et généralisations. Une voiture peut être désignée comme voiture ou comme un modèle spécial (Jeep, Cabriolet, etc.). un voile de mariée peut être désigné comme une pièce de tissu...

Chaque objet ne peut être nommé qu'une fois, sans répétition (masculin/féminin, singulier/pluriel).

Chaque objet doit pouvoir être montré clairement sur l'image à la demande des autres joueurs.

Quand un nom désigne plusieurs objets, il peut être utilisé plusieurs fois, mais toujours en respectant la règle n°2. Exemple plume pour écrire, plume de l'oiseau.

Si un joueur fait une réclamation à propos d'un objet, celui-ci n'est accepté que si la majorité des joueurs est d'accord. S'il y a égalité entre les pour et les contre, l'objet n'est pas valable.

## VARIANTE

Il est possible de jouer à plus de 4 joueurs. 2 ou plusieurs joueurs peuvent utiliser la même image, chacun écrivant sur sa feuille. Il est possible de jouer en équipes.

La durée du jeu peut être écourtée en décidant à l'avance du nombre d'images à jouer. Chaque manche dure en moyenne 5 minutes.