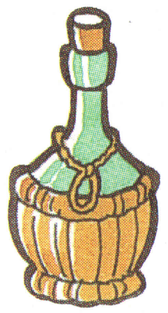


BUT DU JEU

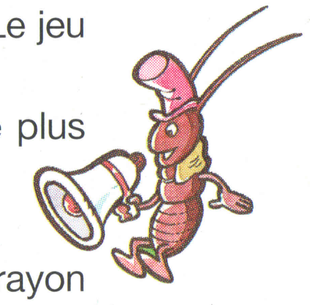
Réussir à trouver dans une illustration le plus grand nombre de choses qui, selon le niveau de jeu choisi, correspondent à la catégorie selectionnée ou commencent par la lettre selectionnée.

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.



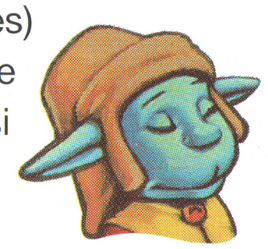
Deuxième niveau de jeu: JOUER AVEC LES LETTRES
Chaque joueur pose devant lui l'illustration numéro 1 et se munit d'un crayon ainsi que de quelques feuilles. Le principe du jeu est le même que le précédent mais il s'agit maintenant de tirer au sort une lettre à l'aide de la roue et de trouver dans l'illustration 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.

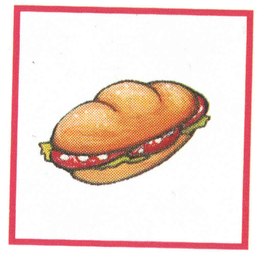
MOTS VALABLES

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.

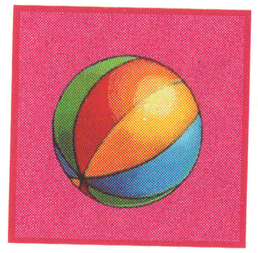
VARIANTES

- 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.

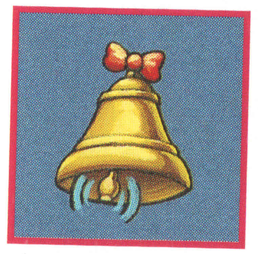




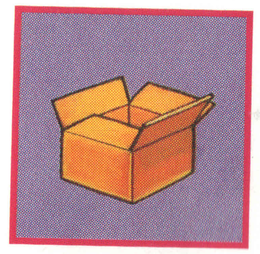
Cose da mangiare • Dinge, die man essen kann • Foodstuffs • Choses qui se mangent • Cosas de comer



Cose rotonde • Dinge, die rund sind • Round subjects • Choses rondes • Cosas redondas



Cose rumorose • Dinge, die Krach machen (geräuschvoll sind) • Noisy subjects • Choses qui font du bruit • Cosas ruidosas

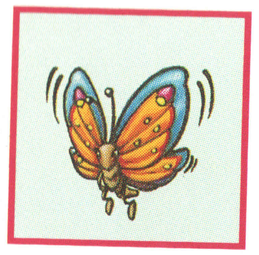


Cose quadrate • Dinge, die viereckig sind • Square subjects • Choses carrées • Cosas cuadradas

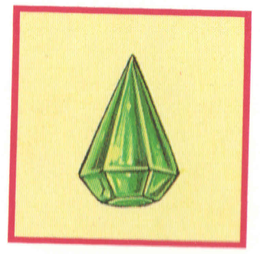
Cose di legno • Dinge aus Holz • Wooden subjects • Choses en bois • Cosas de madera

Cose con odore • Dinge, die riechen • Subjects that smell • Choses qui ont une odeur • Cosas olorosas

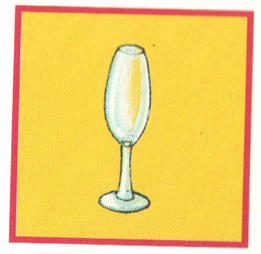
Cose di carta • Dinge aus Papier • Paper subjects • Choses en papier • Cosas de papel



Cose che si muovono • Dinge, die sich bewegen • Moving subjects • Choses qui bougent • Cosas que se mueven

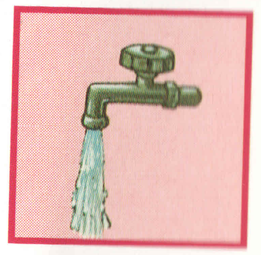


Cose a punta • Dinge, die eine Spitze haben • Pointed subjects • Choses pointues • Cosas puntiagudas

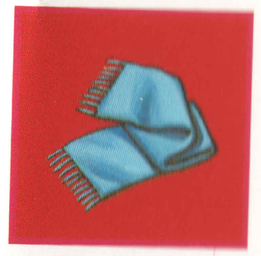


Cose fragili • Dinge, die zerbrechlich sind • Fragile subjects • Choses fragiles • Cosas frágiles

Cose dure • Dinge, die hart sind • Hard subjects • Choses dures • Cosas duras



Cose liquide • Dinge, die flüssig sind • Liquid subjects • Choses liquides • Cosas liquidas



Cose morbide • Dinge, die weich sind • Soft subjects • Choses molles • Cosas blandas

Pour 2 joueurs ou plus

CONTENU

De 5 à 13 ans

16 fiches illustrées

4 écrans

1 roue “lettres / catégories”

1 série de jetons de 4 couleurs différentes

1 crayon

1 bloc-notes pour marquer les points

1 sablier

1 règlement

Para 2 o más jugadores

ELEMENTOS

De 5 a 13 años

16 fichas ilustradas

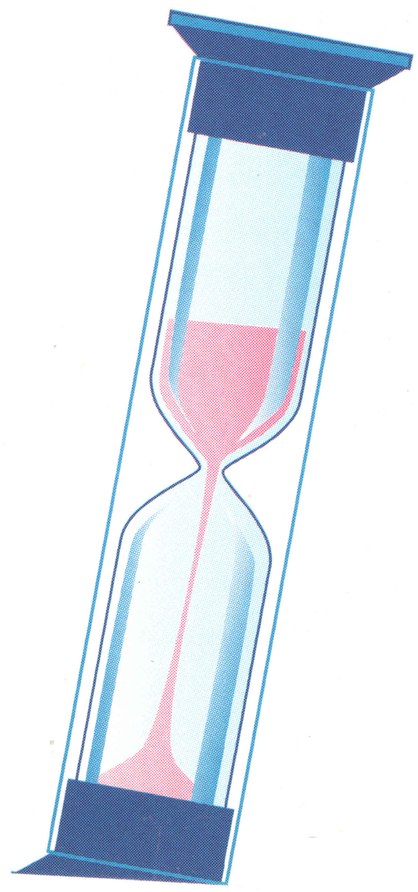
4 pantallas

1 “ruleta de las letras/categorías”

1 dotación de fichas de 4 colores diferentes

1 lápiz

1 bloc anota-puntos

1 reloj de arena

1 reglamento