



KATUDI HOME

Auteur Arwaalt Vool - Design Seng-Soun Kalanvorvoh



Un jeu de langage et d'observation
A language and observation game
Ein Sprach- und Beobachtungsspiel
Un juego de lenguaje y observación

5-10
ans
years



KATUDI HOME

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект





Contenu du jeu : 3 séries de 3 plateaux de jeu, 36 petites cartes, 50 grandes cartes et 1 sac en tissu.

But du jeu : Avoir le plus de cartes sur sa planche.

Mise en place du jeu :

- Désigner un meneur de jeu qui décrira les images.
- Repérer avec l'enfant les 3 grandes images :



Salle de bains



Cuisine



Grenier

• Les planches « Cuisine » et « Salle de bains » comportent moins de cartes que la planche « Grenier ». Le grenier est d'une difficulté plus élevée. Choisir une image de difficulté adaptée aux joueurs.

• Sur chaque planche, repérer les cases et leur « nom » : de A1 à E5 et de A1 à F6.



- **La même planche** est distribuée à chaque joueur, à l'exception du meneur de jeu.
- Le meneur de jeu pose devant lui, face cachée, les cartes correspondant à l'image choisie.



Cartes
du meneur :

Déroulement du jeu :

- Le meneur de jeu pioche une carte de la pile devant lui, sans la montrer aux joueurs.
- Il décrit cette carte le plus précisément possible.
- Les joueurs l'écoutent attentivement tout en observant leur planche.
- Le premier joueur qui reconnaît la partie de l'image décrite sur sa planche donne le « nom » de la case.



D4



- **Si le «nom» de la case donné est correct:** le joueur gagne la carte et la place sur sa planche, sur la case correspondante.



- **Si le «nom» de la case donné n'est pas correct:** le joueur ne peut plus donner de réponse et le meneur de jeu continue de décrire la carte qu'il a en main pour les autres joueurs.

- **Si personne ne trouve le «nom» de la case décrite:** le meneur de jeu écarte définitivement du jeu la carte qu'il a en main.

Fin de la partie :

Lorsqu'il n'y a plus de cartes à décrire, les joueurs comptent le nombre de cartes sur leur planche. Celui qui en a le plus gagne la partie!

Version à deux joueurs : Au calme, le meneur de jeu apprend à décrire une image avec précision, et l'autre joueur à l'écouter attentivement.

Un jeu d'Arnoult Vial

Contents: 3 sets of 3 game boards, 36 small cards, 50 large cards and 1 cloth bag.

Aim of the game: Collect the highest number of cards on your board.

Game set-up:

- Designate a game master to describe what is in the pictures.
- Help the child identify the 3 large pictures on the boards:



• The "Kitchen" and "Bathroom" boards have fewer cards than the "Attic" board. The attic has an added level of difficulty. Choose a set of boards with the required level of difficulty for the players.

• On each board, identify the squares and their "names": A1 to E5 and A1 to F6.



- **The same board** is given to each player, with the exception of the game master.
- The game master places the cards that match the picture on the boards chosen in front of them, face down.



How to play:

- The game master draws a card from the pile in front of them, without showing it to the other players.
- They describe what is on the card in as much detail as possible.
- The players listen carefully while looking at their respective boards.
- The first player to identify the part of the picture being described on their board calls out the "name" of the square in question.



- **If the "name" of the square given is correct:** the player wins the card and places it on their board, on the corresponding square.



- **If the "name" given is not correct:** the player in question is not allowed to make any more guesses. The game master continues describing the card in their hand for the other players.

- **If no one finds the "name" of the square being described:** the game master discards the card in their hand from play until the end of the game.

End of the game:

When there are no cards left to describe, the players count the number of cards on their boards. The player with the most cards wins the game!

Two-player version: In a calm and relaxed atmosphere, the game master learns to give accurate descriptions of a picture, while the other player learns to listen carefully.

A game by Arnoult Vial



DJ08584



3, rue des Grands Augustins
75006 – Paris – France
www.djeco.com