



KATUDI



Author Arnould Vial – Design Clément Lefèvre



Un jeu de langage
A game of speaking
Ein Sprach Spiel
Un juego de lenguaje

4-10
ans
years



KATUDI

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



x 3



x 3



x 18



x 24



Contenu du jeu : 2 sets de jeu niveau 1 et 2 sets de jeu niveau 2.

- **Set de jeu niveau 1** (pour débiter) : 2 séries de 3 plateaux de 9 cases. Pour chaque série, 1 set de 9 cartes rectangulaires correspondantes.
- **Set de jeu niveau 2** (pour les joueurs plus aguerris) : 2 séries de 3 plateaux de 12 cases. Pour chaque série, 1 set de 12 cartes rectangulaires correspondantes.

NB: la couleur de dos des cartes correspond à la couleur des dos des plateaux correspondants.

Principe du jeu : « Katudi » est un jeu de langage, d'écoute, d'observation et de rapidité.

Dans chaque set de jeu, les cartes correspondent aux cases des plateaux. Sur chaque carte se trouve un symbole coloré. Ce même symbole coloré se retrouve sur la case correspondante des plateaux des joueurs. Le meneur du jeu va décrire une carte, le premier joueur à trouver cette case sur son plateau annonce le symbole coloré associé à la case. Si c'est le même que celui de la carte du meneur, le joueur remporte la carte.

But du jeu : Gagner un maximum de carte.

Préparation du jeu :

Les joueurs choisissent ensemble le niveau de jeu : 1 ou 2 ainsi qu'un meneur de jeu. Celui-ci choisit un set de cartes correspondant au niveau de jeu, qu'il pose devant lui face cachée.

Les autres joueurs prennent chacun un plateau correspondant au set de cartes.

Déroulement du jeu :

Le meneur tire la première carte sans la montrer aux autres joueurs et la décrit le plus précisément possible.

Les joueurs écoutent attentivement le meneur.

Le premier joueur à reconnaître une case sur son plateau qui correspond à la description du meneur, annonce le symbole de cette case :

- **Si le symbole est le même** que celui de la carte du meneur : le joueur gagne la carte et la pose devant lui. Le meneur tire une nouvelle carte et démarre une nouvelle description.
- **Si le symbole n'est pas le même** que celui de la carte du meneur : le joueur ne peut plus donner de réponse. Le meneur peut continuer sa description et les autres joueurs peuvent tenter leur chance.
- **Si aucun joueur ne trouve la case décrite** par le meneur, la carte est retirée du jeu. Le meneur tire une nouvelle carte démarre une nouvelle description.

Fin de la partie

Lorsqu'il n'y a plus de carte à décrire, les joueurs comptent le nombre de carte qu'ils ont gagné. Celui qui en a le plus, remporte la partie.

Un jeu de Arnoult Vial