



KALEIDOS Junior



Gra autorstwa **Spartaco Albertarelliego**
zilustrowana przez **Elenę Prette** oraz **Valentinę Mendicino**.
Gra dla od **2 do 4 graczy** w wieku od **4 lat**.

ZAWARTOŚĆ

- 16 ilustrowanych tablic
- 1 klepsydra
- około 80 znaczników (w 4 różnych kolorach)
- 1 koło
- 1 instrukcja



WAŻNE!

Zanim rozpoczniecie pierwszą grę, przyczepcie strzałki do zadrukowanej części koła.

CEL GRY

Celem gry jest odnalezienie na rysunku jak największej liczby elementów odpowiadających wylosowanej kategorii lub zaczynających się od odpowiedniej litery.

PRZYGOTOWANIE GRY

Podzielcie 16 ilustrowanych plansz według kolorów ramek na 4 części. Każdy z graczy wybiera kolor, którym chce grać, i zabiera odpowiednie plansze. Umieściecie klepsydrę i koło na środku stołu.

Wybierzcie jeden z trzech poziomów gry:

- **kategorie** (poziom 1),
- **litery** (poziom 2),
- albo **ołówki i papier** (poziom 3).



PRZEBIEG GRY

Poziom 1: gra według kategorii

Każdy z graczy umieszcza przed sobą kartę z tą samą ilustracją (tj. z tym samym numerem). Następnie gracze pobierają odpowiednią liczbę małych znaczników we wcześniej wybranych przez siebie kolorach.

- Dzieci w wieku **4 i 5 lat** biorą po 10 znaczników.
- Dzieci w wieku od **6 do 8 lat** biorą po 15 znaczników.
- **Pozostali gracze biorą** po 20 znaczników.

Reszta znaczników nie jest używana.

Jeden z graczy losuje kategorię poprzez zakręcenie kołem.

W grze pojawia się 13 kategorii:



Coś kanciastego



Coś spiczastego



Coś hałaśliwego



Coś okrągłego



Coś, co się rusza



Coś, co brzydko pachnie



Coś zrobionego z drewna



Coś płynnego



Coś zrobionego z papieru



Coś jadalnego



Coś delikatnego



Coś twardego



Coś miękkiego

Gracz, który kręci kołem, może wybrać kategorię bezpośrednio wskazaną przez strzałkę lub jedną z kategorii po jej bokach.

Następnie jeden z graczy obraca klepsydrę. Do czasu przesypania się całego piasku gracze mają za zadanie odnaleźć na ilustracji jak najwięcej obiektów odpowiadających wylosowanej kategorii i zaznaczyć je za pomocą znaczników.

Potem gracze kolejno wymieniają elementy, które znaleźli. Każdy wybór może zostać poddany w wątpliwość przez resztę graczy – w takim wypadku musi zostać uzasadniony.

Uwaga! Jeśli na ilustracji znajduje się kilka elementów, które mogą zostać tak samo nazwane, wolno położyć znacznik tylko na jednym z nich.

Znaczniki prawidłowo umieszczone na ilustracji należy usunąć z gry – gracze mogą je odrzucić do pudełka lub ułożyć w jednej kupce na środku stołu.

W dalszej grze gracze będą używać tylko tych znaczników, które zostały wcześniej niewłaściwie ułożone, albo tych, których jeszcze wcale nie użyli.

Następna runda zaczyna się od wzięcia nowych ilustracji (każda z tym samym numerem). Tak samo, jak poprzednio, jeden z graczy losuje kategorię przedmiotu lub obiektu. Gra trwa, dopóki jeden z graczy nie pozbędzie się wszystkich znaczników. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy właściwie rozmieści wszystkie swoje znaczniki.

Poziom 2: gra według liter



Każdy z graczy umieszcza przed sobą kartę z tą samą ilustracją (tj. z tym samym numerem). Następnie gracze pobierają odpowiednią liczbę małych znaczników we wcześniej wybranych przez siebie kolorach:

- Dzieci w wieku **4 i 5 lat** biorą po 10 znaczników.
- Dzieci w wieku od **6 do 8 lat** biorą po 15 znaczników.
- **Pozostali gracze biorą** po 20 znaczników.

Reszta znaczników nie jest używana.

Jeden z graczy kręci kołem, aby wylosować literę. Następnie obraca się klepsydrę. Od tego momentu gracze muszą znaleźć na ilustracji jak najwięcej rzeczy zaczynających się na wylosowaną literę i zaznaczyć je za pomocą znaczników. Runda kończy się, gdy piasek w klepsydrze się przesypie.

Potem gracze kolejno wymieniają elementy, które znaleźli. Każdy wybór może zostać poddany w wątpliwość przez resztę graczy – w takim wypadku musi zostać uzasadniony.

Uwaga! Jeśli na ilustracji znajduje się kilka elementów, które mogą zostać tak samo nazwane, wolno położyć znacznik tylko na jednym z nich.

Znaczniki prawidłowo umieszczone na ilustracji należy usunąć z gry – gracze mogą je odrzucić do pudełka lub ułożyć w jednej kupce na środku stołu. W dalszej grze gracze będą używać tylko tych znaczników, które zostały wcześniej niewłaściwie ułożone, albo tych, których jeszcze wcale nie użyli.

Następna runda zaczyna się od wzięcia nowych ilustracji (każda z tym samym numerem). Tak samo, jak poprzednio, jeden z graczy kręci kołem, aby wylosować literę. Gra trwa, dopóki jeden z graczy nie pozbędzie się wszystkich znaczników. Zwycięzcą zostaje gracz, który jako pierwszy prawidłowo rozmieści wszystkie swoje znaczniki.

Poziom 3: gra z ołówkiem i papierem

Każdy z graczy umieszcza przed sobą planszę z tą samą ilustracją (tj. z tym samym numerem) oraz kartkę i ołówek. Gracze losują za pomocą koła literę. Ich zadaniem jest znaleźć na ilustracji jak najwięcej elementów zaczynających się na tę literę. W czasie dwóch obrotów klepsydry (a więc przez dwie minuty) gracze zapisują swoje znaleziska na kartce (nie pokazując ich reszcie!).

Gdy czas się skończy, gracze po kolei odczytują zapisane przez siebie słowa, otrzymując:

- **po 1 punkcie** za każdą rzecz, którą wynotował co najmniej jeden inny gracz;
- **po 3 punkty** za każdą rzecz, którą ktoś znalazł jako jedyny.

Każde wypisane słowo może zostać poddane w wątpliwość przez resztę graczy – w takim wypadku musi zostać uzasadnione. Gracze sumują i zapisują zdobyte przez siebie punkty. Wygrywa osoba, która na koniec 5 rundy zdobędzie ich najwięcej!

ODPOWIEDNIE SŁOWA

- 1 Wszystko, co wyraźnie widać na ilustracji, jest odpowiednie.
- 2 Jeden przedmiot może składać się z wielu elementów, na przykład „rower” może również zostać zgłoszony jako „siodełko”, „koło”, „kierownica” itd.
- 3 Dany przedmiot może zostać zgłoszony tylko raz. Powtórzenia się nie liczą.
- 4 Jeśli to samo słowo odnosi się do kilku różnych elementów na ilustracji, na przykład „serce” (kształt) i „serce” (organ), może zostać wielokrotnie zapisane.
- 5 Słowa dwuznaczne bądź niejasne mogą zostać zaakceptowane w wyniku głosowania przez resztę graczy.

PORADA

- Pudełko zawiera 4 grupy ilustrowanych kartoników, ale możecie grać w więcej osób, na przykład, tworząc drużyny, które wspólnie grają na jednej planszy.
- Aby nieco uprościć grę, możecie jednocześnie grać z 3 kategoriami lub 3 literami – kategorią/literą wskazaną przez strzałkę i tymi znajdującymi się bezpośrednio po jej lewej i prawej stronie.

