



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



COOL
SCHOOL

KATUDI

Zawartość



x 3



x 3



x 18



x 24



Zawartość: 2 zestawy gier poziomu 1 i 2 zestawy gier poziomu 2.

- **Zestaw poziomu 1 (dla początkujących):** 2 zestawy 3 plansz z 9 polami. Każdy zestaw zawiera 1 talię 9 pasujących kart.
- **Zestaw poziomu 2 (dla bardziej doświadczonych graczy):** 2 zestawy 3 plansz z 12 polami. Każdy zestaw zawiera 1 talię 12 pasujących kart.

Uwaga: Kolor z tyłu kart odpowiada kolorowi z tyłu pasującej planszy.

Pomysł: Katudi to gra wymagająca języka, słuchania, obserwacji i szybkości. W każdym zestawie gry, karty pasują do pól na planszy. Na każdej karcie znajduje się kolorowy symbol. Ten sam kolorowy symbol znajduje się na odpowiednim polu na planszach graczy. Prowadzący grę opisuje kartę a pierwszy gracz, który odnajdzie to pole na swojej planszy mówi, jaki symbol znajduje się na tym polu. Jeśli symbol jest taki sam jak na karcie prowadzącego, wówczas gracz wygrywa tą kartę.

Cel gry: Wygrać jak najwięcej kart.

Przygotowanie gry:

Gracze wspólnie decydują, który poziom gry wybierają oraz wybierają prowadzącego. Ta osoba wybierze jeden zestaw kart odpowiedniego poziomu i położy je zakryte przed sobą.

Pozostali gracze biorą plansze pasujące do zestawu kart.

Przebieg gry:

Prowadzący bierze pierwszą kartę nie pokazując pozostałym graczom i opisuje ją tak szczegółowo, jak to możliwe.

Gracze uważnie słuchają prowadzącego

Gracz, który pierwszy odnajdzie na swojej planszy pole pasujące do opisu mówi, jaki symbol znajduje się na tym polu:

- **Jeśli symbol jest taki sam** jak na karcie prowadzącego: gracz wygrywa kartę i kładzie ją przed sobą. Następnie prowadzący bierze nową kartę i opisuje ją.
- **Jeśli symbol nie jest taki sam** jak na karcie prowadzącego: gracz nie może dalej zgadywać. Prowadzący opisuje dalej swoją kartę a inni gracze próbują odgadnąć.
- **Jeśli gracze nie mogą odnaleźć pola, które opisuje prowadzący**, karta jest odrzucana. Prowadzący wybiera nową kartę i opisuje ją.

Koniec gry:

Kiedy nie ma już żadnych kart do opisania, gracze liczą ilość kart, które zdobyli. Gracz, który ma ich najwięcej, wygrywa grę.

Autor gry: Arnoult Vial



DJ08535



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

Ostrzeżenie. Małe elementy - niebezpieczeństwo zadławienia.