



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



Contents: 2 level 1 game sets and 2 level 2 game sets.

- **Level 1 set (for beginners):** 2 sets of 3 boards with 9 boxes. Each set comes with 1 deck of 9 matching cards.
- **Level 2 set (for more experienced players):** 2 sets of 3 boards with 12 boxes. Each set comes with 1 deck of 12 matching cards.

NB: The colour on the back of the cards matches the colour on the back of the corresponding boards.

Concept: Katudi is a game that requires language, listening, observation and speed. In each game set, the cards match the boxes on the board. Each card has a coloured symbol on it. The same coloured symbol is on the corresponding box of the players' boards. The game leader describes a card and the first player to find that box on their board calls out the coloured symbol that goes with the box. If it matches the game master's card, the player wins that card.

Aim of the game: Win as many cards as possible.

Getting the game ready:

Together the players decide whether to play level 1 or 2 and choose the game master. This person will pick one set of cards of the appropriate level and put them face down in front of themselves.

The other players each take a board that matches the set of cards.

Playing the game:

The game master draws the first card without showing it to the other players and describes it in as much detail as possible.

The players listen carefully to the game master.

The first player to find the box on their board that matches the game master's description calls out the symbol on the box:

- **If the symbol is the same** as the one on the game master's card: the player wins the card and places it in front of themselves. The game master then draws a new card and begins describing it.
- **If the symbol is not the same** as the one on the game master's card: the player cannot guess again. The game master continues describing their card and the other players can try their luck.
- **If the players cannot find the box the game master is describing**, the card is discarded. The game master then draws a new card and begins describing it.

End of the game:

When there are no more cards left to describe, the players will count the number of cards they won. The player with the most wins.

Game by Arnoult Vial



Inhalt: 2 Spielsets für Level 1 und 2 Spielsets für Level 2

- **Spielset für Level 1 (für Anfänger):** 2 Sets mit 3 Spielplänen (jeweils 9 Felder). Zu jedem Set 1 Deck mit 9 passenden Karten.
- **Spielset für Level 2 (für Fortgeschrittene):** 2 Sets mit 3 Spielplänen (jeweils 12 Felder). Zu jedem Set 1 Deck mit 12 passenden Karten.

Hinweis: Die Farbe auf der Rückseite der Karten ist die gleiche wie die Farbe auf den Rückseiten der passenden Spielpläne.

Spielprinzip: Für Katudi braucht man Sprachgefühl und Beobachtungsgabe, man muss gut zuhören und schnell sein.

In jedem Spielset sind die Karten mit den Feldern auf dem Spielplan identisch, einschließlich dem kleinen, farbigen Symbol jeweils oben links in der Ecke. Der Spielführer beschreibt das Motiv einer Karte und der erste Spieler, der das dazugehörige Feld auf seinem Spielplan findet, ruft laut das farbige Symbol des Feldes. Stimmt es mit der beschriebenen Karte überein, gewinnt der Spieler die Karte.

Ziel des Spiels: Gewinnt so viele Karten wie möglich!

Spielvorbereitung:

Entscheidet gemeinsam, ob ihr Level 1 oder Level 2 spielen möchtet, und bestimmt einen Spielführer. Er wählt ein Spielset des beschlossenen Levels aus und legt die Karten verdeckt vor sich ab.

Die übrigen Spieler nehmen sich jeweils einen Spielplan, der zu diesen Karten passt.

Spielverlauf:

Der Spielführer nimmt die erste Karte, ohne sie den Mitspielern zu zeigen, und beschreibt sie so detailliert wie möglich.

Die Mitspieler hören dem Spielführer genau zu.

Der erste Spieler, der das zu dieser Beschreibung passende Feld findet, ruft laut das Symbol dieses Feldes:

- **Richtiges Symbol:** der Spieler gewinnt die Karte und legt sie vor sich ab. Der Spielführer nimmt eine neue Karte und beschreibt sie.
- **Falsches Symbol:** der Spieler darf nicht noch einmal raten. Der Spielführer beschreibt die Karte weiter und die übrigen Spieler dürfen ihr Glück versuchen.
- **Können die übrigen Spieler** das beschriebene Feld nicht finden, wird die Karte abgelegt. Der Spielführer zieht eine neue Karte und beschreibt sie.

Spielende:

Wenn alle Karten beschrieben wurden, zählen alle Spieler die Anzahl ihrer gewonnenen Karten. Wer am meisten hat, gewinnt!

Ein Spiel von Arnoult Vial



Contenido: 2 sets de juego de nivel 1 y 2 de nivel 2.

- **Set de nivel 1 (para principiantes):** 2 series de 3 tableros de 9 casillas. Para cada serie, 1 juego de 9 cartas correspondientes.
- **Set de nivel 2 (para jugadores más experimentados):** 2 series de 3 tableros de 12 casillas. Para cada serie, 1 juego de 12 cartas correspondientes.

N.B.: el color del reverso de las cartas corresponde al color del reverso de los tableros correspondientes.

Lógica del juego: «Katudi» es un juego de lenguaje, escucha, observación y velocidad.

En cada set de juego, las cartas se corresponden con las casillas de los tableros. En cada carta hay un símbolo de color. El mismo símbolo de color se puede encontrar en la casilla correspondiente de los tableros de los jugadores. El líder del juego describirá una carta y el primer jugador que encuentre esta casilla en su tablero anuncia el símbolo de color asociado a dicha casilla. Si es la misma que la de la carta del líder, el jugador gana la carta.

Objetivo del juego: ganar el máximo de cartas.

Preparación del juego:

Los jugadores eligen juntos el nivel de juego, 1 o 2, y un líder del juego. El líder elige un juego de cartas correspondiente al nivel de juego, que coloca boca abajo delante de él.

Los demás jugadores toman cada uno un tablero correspondiente al juego de cartas.

Desarrollo del juego:

El líder saca la primera carta sin mostrársela a los demás jugadores y la describe con la mayor precisión posible.

Los jugadores escuchan atentamente al líder.

El primer jugador que reconozca una casilla en su tablero que coincida con la descripción del líder anuncia el símbolo de dicha casilla:

- **Si el símbolo es el mismo** que el de la carta del líder: el jugador gana la carta y la coloca delante de él. El líder saca una nueva carta y comienza una nueva descripción.
- **Si el símbolo no es el mismo** que el de la carta del líder: el jugador ya no puede responder. El líder puede continuar su descripción y los demás jugadores pueden probar suerte.
- **Si ningún jugador** encuentra la casilla descrita por el líder, la carta se retira del juego. El líder saca una nueva carta y comienza una nueva descripción.

Fin de la partida

Cuando no quedan cartas por describir, los jugadores cuentan el número de cartas que han ganado. El jugador con más cartas gana la partida.

Un juego de Arnoult Vial



Contenuto: 2 set da gioco di livello 1 e 2 set da gioco di livello 2.

- **Set di livello 1 (per iniziare):** 2 serie di 3 tabelloni da 9 caselle. Per ogni serie, 1 mazzo di 9 carte corrispondenti.
- **Set di livello 2 (per i giocatori più agguerriti):** 2 serie di 3 tabelloni da 12 caselle. Per ogni serie, 1 mazzo di 12 carte corrispondenti.

N.B.: Il colore del dorso delle carte corrisponde al colore del dorso dei tabelloni corrispondenti.

Principio del gioco: "Katudi" è un gioco linguistico di ascolto, di osservazione e di rapidità.

In ogni set da gioco, le carte corrispondono alle caselle dei tabelloni. Su ogni carta è riportato un simbolo colorato. Questo stesso simbolo colorato è presente sulla corrispondente casella dei tabelloni dei giocatori. Il conduttore del gioco descrive una carta. Il primo giocatore che trova questa casella sul suo tabellone annuncia il simbolo colorato associato alla casella. Se è lo stesso di quello della carta del conduttore, il giocatore vince la carta.

Scopo del gioco: Vincere il maggior numero possibile di carte.

Preparazione del gioco:

I giocatori scelgono insieme il livello di gioco, 1 o 2, e un conduttore del gioco. Quest'ultimo sceglie un mazzo di carte corrispondente al livello di gioco, che poi sistema davanti a sé a faccia in giù.

Gli altri giocatori prendono ciascuno un tabellone corrispondente al mazzo di carte.

Svolgimento del gioco:

Il conduttore prende la prima carta senza mostrarla agli altri giocatori e la descrive con la massima precisione possibile.

I giocatori ascoltano attentamente il conduttore.

Il primo giocatore che riconosce sul suo tabellone una casella corrispondente alla descrizione del conduttore annuncia il simbolo di questa casella:

- **Se il simbolo è lo stesso di quello della carta del conduttore**, il giocatore vince la carta e la sistema davanti a sé. Il conduttore prende una nuova carta e inizia una nuova descrizione.
- **Se il simbolo non è lo stesso di quello della carta del conduttore**, il giocatore non può più rispondere. Il conduttore può continuare la descrizione e gli altri giocatori possono tentare la sorte.
- **Se nessun giocatore trova la casella descritta dal conduttore**, la carta viene tolta dal gioco. Il conduttore prende una nuova carta e inizia una nuova descrizione.

Fine della partita

Quando non vi sono più carte da descrivere, i giocatori contano il numero di carte che hanno vinto. Vince il giocatore con il maggior numero di carte.

Un gioco di Arnoult Vial



Contenuto: 2 set da gioco di livello 1 e 2 set da gioco di livello 2.

- **Set di livello 1 (per iniziare):** 2 serie di 3 tabelloni da 9 caselle. Per ogni serie, 1 mazzo di 9 carte corrispondenti.
- **Set di livello 2 (per i giocatori più agguerriti):** 2 serie di 3 tabelloni da 12 caselle. Per ogni serie, 1 mazzo di 12 carte corrispondenti.

N.B.: Il colore del dorso delle carte corrisponde al colore del dorso dei tabelloni corrispondenti.

Principio del gioco: "Katudi" è un gioco linguistico di ascolto, di osservazione e di rapidità.

In ogni set da gioco, le carte corrispondono alle caselle dei tabelloni. Su ogni carta è riportato un simbolo colorato. Questo stesso simbolo colorato è presente sulla corrispondente casella dei tabelloni dei giocatori. Il conduttore del gioco descrive una carta. Il primo giocatore che trova questa casella sul suo tabellone annuncia il simbolo colorato associato alla casella. Se è lo stesso di quello della carta del conduttore, il giocatore vince la carta.

Scopo del gioco: Vincere il maggior numero possibile di carte.

Preparazione del gioco:

I giocatori scelgono insieme il livello di gioco, 1 o 2, e un conduttore del gioco. Quest'ultimo sceglie un mazzo di carte corrispondente al livello di gioco, che poi sistema davanti a sé a faccia in giù.

Gli altri giocatori prendono ciascuno un tabellone corrispondente al mazzo di carte.

Svolgimento del gioco:

Il conduttore prende la prima carta senza mostrarla agli altri giocatori e la descrive con la massima precisione possibile.

I giocatori ascoltano attentamente il conduttore.

Il primo giocatore che riconosce sul suo tabellone una casella corrispondente alla descrizione del conduttore annuncia il simbolo di questa casella:

- **Se il simbolo è lo stesso di quello della carta del conduttore**, il giocatore vince la carta e la sistema davanti a sé. Il conduttore prende una nuova carta e inizia una nuova descrizione.
- **Se il simbolo non è lo stesso di quello della carta del conduttore**, il giocatore non può più rispondere. Il conduttore può continuare la descrizione e gli altri giocatori possono tentare la sorte.
- **Se nessun giocatore trova la casella descritta dal conduttore**, la carta viene tolta dal gioco. Il conduttore prende una nuova carta e inizia una nuova descrizione.

Fine della partita

Quando non vi sono più carte da descrivere, i giocatori contano il numero di carte che hanno vinto. Vince il giocatore con il maggior numero di carte.

Un gioco di Arnoult Vial



Inhoud: 2 spelsets niveau 1 en 2 spelsets niveau 2.

- **Spelset niveau 1 (om te beginnen):** 2 series van 3 borden met 9 vakjes. Voor elke serie 1 set van 9 bijbehorende kaarten.
- **Set niveau 2 (voor de spelers die al wat meer aankunnen):** 2 series van 3 borden met 12 vakjes: Voor elke serie 1 set van 12 bijbehorende kaarten.

N.B.: De kleur van de achterzijde van de kaarten komt overeen met de kleur van de achterkant van de bijbehorende borden.

Spelprincipe: "Katudi" is een taal-, luister-, observatie- en snelheidsspel.

In elke spelset komen de kaarten overeen met de vakjes op de borden. Op elke kaart staat een gekleurd symbool. Hetzelfde gekleurde symbool staat op het bijbehorende vakje op de borden van de spelers. De spelleider beschrijft een kaart, de speler die als eerste dit vakje op zijn bord vindt noemt het gekleurde symbool dat bij het vakje hoort. Als het symbool hetzelfde is als op de kaart van de spelleider, krijgt de speler de kaart.

Doel van het spel: Zoveel mogelijk kaarten winnen.

Vorbereiding van het spel:

De spelers kiezen samen het spelniveau (1 of 2) en een spelleider. De leider kiest een set kaarten die bij het spelniveau horen en legt deze voor zich met de afbeelding naar beneden.

De andere spelers nemen elk een bord dat bij de set kaarten hoort.

Verloop van het spel:

De spelleider trekt de eerste kaart zonder deze aan de andere spelers te tonen en geeft een zo nauwkeurig mogelijke beschrijving.

De spelers luisteren aandachtig naar de leider.

De speler die als eerste een vakje op zijn bord herkent die overeenkomt met de beschrijving van de spelleider, noemt het symbool op dit vakje:

- **Als het symbool hetzelfde** is als op de kaart van de spelleider: wint de speler de kaart en legt deze voor zich neer. De spelleider trekt een nieuwe kaart en begint een nieuwe beschrijving.
- **Als het symbool niet hetzelfde** is als op de kaart van de spelleider: mag de speler geen antwoord meer geven. De spelleider kan doorgaan met zijn beschrijving en de andere spelers kunnen een gok wagen.
- **Als geen enkele speler het vakje** vindt dat wordt beschreven door de spelleider, wordt de kaart uit het spel gehaald. De spelleider trekt een nieuwe kaart en begint een nieuwe beschrijving.

Einde van het spel

Wanneer er geen kaarten meer zijn om te beschrijven, tellen de spelers hun gewonnen kaarten. De speler met de meeste kaarten heeft gewonnen.

Een spel van Arnout Vial



Innehåll: 2 spelset för nivå 1 och 2 spelset för nivå 2.

- **Spelset för nivå 1 (att börja med):** 2 uppsättningar med 3 spelplaner med 9 rutor. För varje uppsättning, en kortlek med 9 tillhörande kort.
- **Spelset för nivå 2 (för mer erfarna spelare):** 2 uppsättningar med 3 spelplaner med 12 rutor. För varje uppsättning, en kortlek med 12 tillhörande kort.

Obs! Färgen på baksidan av korten matchar färgen på baksidan av tillhörande spelplan.

Spelets grundregler: "Katudi" är ett spel som handlar om språk, där man måste lyssna, observera och vara snabb.

Korten motsvarar spelplanens olika rutor i varje spelset. På varje kort visas en färgsymbol. Samma färgsymbol återfinns på motsvarande ruta på spelarnas spelplan. Den spelare som leder spelet (spelledaren) beskriver ett kort, och den första spelare som hittar motsvarande ruta på sin spelplan ropar ut den färgsymbol som är förknippad med rutan. Om det är samma symbol som den som visas på spelledarens kort vinner spelaren kortet.

Spelets mål: Vinna så många kort som möjligt.

Spelförberedelser:

Spelarna väljer tillsammans vilken spelnivå de ska spela, 1 eller 2, och en spelledare. Spelledaren väljer en kortlek som motsvarar spelnivån och lägger den framför sig, med framsidan nedåt.

Var och en av de övriga spelarna väljer en spelplan som motsvarar kortleken.

Så här spelar man:

Ledaren drar det första kortet ur leken utan att visa det för de andra spelarna och beskriver det så noggrant som möjligt.

Spelarna lyssnar noga på spelledaren.

Den spelare som först ser en ruta på sin spelplan som stämmer överens med spelledarens beskrivning ropar ut symbolen för denna ruta:

- **Om symbolen är densamma som den som visas på spelledarens kort,** så vinner spelaren kortet. Spelledaren drar sedan ett nytt kort och gör en ny beskrivning.
- **Om symbolen inte är densamma som den som visas på spelledarens kort,** så får spelaren inte svara fler gånger. Spelledaren kan fortsätta sin beskrivning och de andra spelarna får chansen att pröva lyckan.
- **Om ingen spelare hittar rutan som spelledaren beskriver tas kortet bort från leken.** Spelledaren drar sedan ett nytt kort och gör en ny beskrivning.

Spelets slut

När det inte finns några fler kort att beskriva räknar spelarna hur många kort de har vunnit. Den som har flest vinner omgången.

Ett spel av Arnoult Vial



Indhold: 2 spillesæt niveau 1 og 2 spillesæt niveau 2.

- **Sæt niveau 1 (for begynder):** 2 serier med 3 plader med 9 felter. For hver serie, 1 sæt med 9 tilhørende kort.
- **Sæt niveau 2 (for mere trænede spillere):** 2 serier med 3 plader med 12 felter. For hver serie, 1 sæt med 12 tilhørende kort.

NB: Farven på kortets bagside svaret til farven på bagsiden af de tilhørende plader.

Spilletets princip: "Katudi" er et spil, der handler om at udtrykke sig præcist, om at lytte, iagttagelse og hurtighed.

I hvert spillesæt svarer kortene til felterne på pladerne. På hvert kort findes et farvet symbol. Det er dette farvede symbol, der også findes på det tilsvarende felt på spillernes plader. Spillederen beskriver et kort, den første spiller der finder dette kort på sin plade, nævner højt det tilhørende farvede symbol på dette felt. Hvis det er det samme som spillederens, vinder spilleren kortet.

Målet med spillet: Vinde flest mulige kort.

Forberedelse af spillet:

Spillerne vælger sammen spileniveauet, 1 eller 2, og spillederen. Spillederen vælger et sæt kort, der svarer til spileniveauet, som han lægger foran sig med forsiden nedad.

De andre spillere tager hver en plade, der svarer til kortsættet.

Spillets gang:

Spillederen trækker det første kort uden at vise det til de andre spillere og beskriver dette kort så præcist som muligt.

Spillerne lytter opmærksomt til spillederens beskrivelse.

Den første spiller, der finder et felt på sin plade, som svarer til spillederens beskrivelse, nævner højt symbolet i dette felt:

- **Hvis symbolet er det samme som det på spillederens kort:** Spilleren vinder kortet og lægger det foran sig. Spillederen trækker et nyt kort og begynder en ny beskrivelse.
- **Hvis symbolet ikke er det samme som det på spillederens kort:** Spilleren kan ikke komme med flere bud. Spillederen fortsætter sin beskrivelse, og de andre spillere kan forsøge sig.
- **Hvis ingen spiller finder det felt, som spillederen beskriver,** tages kortet ud af spillet. Spillederen trækker et nyt kort og begynder en ny beskrivelse.

Afslutning af spillet

Når der ikke er flere kort at beskrive, tæller spillerne de kort, de har vundet. Den der har flest, vinder spillet.

Et spil af Arnoult Vial



В комплекте: 2 набора 1-го уровня и 2 набора 2-го уровня.

- **Для уровня 1 (для начинающих):** 2 серии из 3 шаблонов с 9 клетками, по 1 набору из 9 карточек для каждой серии.
- **Для уровня 2 (для более опытных игроков):** 2 серии из 3 шаблонов с 12 клетками, по 1 набору из 12 карточек для каждой серии.

Примечание. Цвет рубашки карточек совпадает с цветом обратной стороны соответствующих шаблонов.

Принцип игры. Игра «Katudi» помогает развивать речь, умение слушать, внимание и реакцию.

В каждый игровой набор входят карточки, соответствующие клеткам шаблонов. На каждой карточке есть цветной символ. Такой же цветной символ находится на соответствующей клетке шаблонов. Ведущий описывает карточку, и игрок, который первым нашел такую клетку на своем шаблоне, называет символ этой клетки. Если он совпадает с символом карточки ведущего, игрок зарабатывает эту карточку.

Цель игры: заработать больше всех карточек.

Подготовка к игре

Игроки вместе выбирают уровень игры (1-й или 2-й) и ведущего. Тот выбирает набор карточек соответствующего уровня и кладет их перед собой рубашками вверх.

Остальные игроки берут каждый по шаблону для данного набора карточек.

Ход игры

Ведущий берет первую карточку, не показывая ее остальным, и описывает ее как можно точнее.

Игроки внимательно слушают ведущего.

Игрок, который первым нашел на своем шаблоне клетку, соответствующую описанию ведущего, называет символ этой клетки:

- **Если он совпадает с символом карточки ведущего**, игрок зарабатывает эту карточку и кладет ее перед собой. Ведущий берет новую карточку и начинает новое описание.
- **Если он не совпадает с символом карточки ведущего**, игрок больше не может давать ответов. Ведущий может продолжить описание, а другие игроки могут попытаться счастья.
- **Если ни один из игроков не нашел клетку по описанию ведущего**, карточка выходит из игры. Ведущий берет новую карточку и начинает новое описание.

Конец партии

Когда карточки для описания закончились, игроки подсчитывают количество заработанных карточек. Тот, кто набрал их больше всех, побеждает в партии.

Автор игры: Арну Вьяль



DJ08535



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

Attention. Petits éléments. Warning. Small parts. Achtung. Kleine Teile.
Advertencia. Partes pequeñas. Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas
dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning. Små delar. Advarsel. Små dele.
Advarsel. Små deler. Внимание. Маленькие части. Προειδοποίηση. Μικρά μέρη.