



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



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