

KELMO?

2 à 4 joueurs - 10 minutes



MATÉRIEL

40 cartes réparties sur deux niveaux de difficulté croissant :

- 1^{er} niveau (de 3 à 6 ans) : 20 cartes à fond bleu
- 2^e niveau (6 ans et +) : 20 cartes à fond jaune

Note : pour aller plus loin, 4 cartes vierges sont à personnaliser.



DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

- Les joueurs choisissent un des modes de difficulté ci-dessus. On forme une pioche avec les cartes du niveau choisi, tournées face cachée
- Chacun se munit d'un chapeau et pioche une carte qu'il positionne dans l'encoche de son chapeau, en direction du joueur
- Le joueur le plus jeune commence. On retourne le sablier. Il doit poser des questions aux autres joueurs afin de deviner le dessin se trouvant sur sa carte avant la fin du sablier
- Si le joueur devine son objet dans le temps imparti du sablier, il remporte la carte et en pioche une autre pour son prochain tour. S'il n'arrive pas à deviner dans le temps imparti, il garde la carte et posera de nouvelles questions pour retenter sa chance lors du prochain tour
- Le premier joueur qui remporte trois cartes gagne la partie

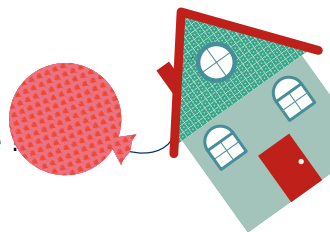
Note : s'il est trop difficile pour les joueurs de deviner l'objet dans le temps imparti, il est dans un premier temps possible de faire plusieurs parties sans sablier et donc sans limite de temps.

POUR PIMENTER LA PARTIE ET AJOUTER UN PEU DE HASARD...

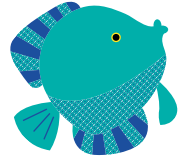
On mélange tous les niveaux ensemble, y compris les cartes vierges à personnaliser ! La mécanique de jeu reste la même mais on compte désormais les points de la manière suivante :

- Carte à fond bleu deviné : 1 point
- Carte à fond jaune deviné : 2 points
- Carte vierge devinée : 3 points

Le premier joueur qui atteint 5 points gagne la partie .



2 to 4 players - 10 minutes

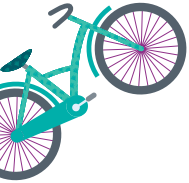


EQUIPMENT

40 cards divided by two levels of increasing difficulty:

- Level 1 (3 to 6 years): 20 cards with a blue background
- Level 2 (age 6 and up): 20 cards with a yellow background

Note: there are also four blank cards that can be personalised



INSTRUCTIONS

- The players choose one of the two difficulty levels. Create a draw pile with the chosen cards, face side down.
- Each player takes a hat and draws a card (without looking at it) that they then place in the notch in their hat, facing towards the other players.
- The youngest player starts. Turn over the hourglass. The player must ask the other players to guess the picture on their card before the hourglass runs out.
- If the player guesses the object in time, they win the card and draw another one for their next turn. If they are unable to guess in time, they keep the card to ask more questions during their next turn.
- The first player who wins three cards wins the round.

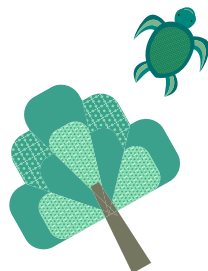
Note: If it is too difficult for the players to guess the object in time, it is possible to play several rounds without the hourglass and no time limits.

TO SPICE UP THE GAME AND ADD A BIT OF CHANCE...

Mix both levels together, including the blank cards to personalise. The rules of the game are the same, but the points are counted as follows:

- Blue card guessed correctly: 1 point
- Yellow card guessed correctly: 2 points
- Blank card guessed correctly: 3 points

The first player to get 5 points wins the game.



2 - 4 hráči - 10 minut

Obsah balení

40 karet rozdělených do dvou stupňů obtížnosti:

- Úroveň 1 (3 až 6 let): 20 karet s modrým pozadím
- Úroveň 2 (od 6 let): 20 karet se žlutým pozadím

Poznámka: k dispozici jsou také čtyři prázdné karty, které lze přizpůsobit.



INSTRUKCE

- Hráči si vyberou jednu ze dvou úrovní obtížnosti. Z vybraných karet vytvoříte hromádku lícem dolů.
- Každý hráč si vezme čelenku a vytáhne si kartu (aniž by se na ni podíval), kterou pak umístí do výřezu ve svém klobouku lícem směrem k ostatním hráčům.
- Začíná nejmladší hráč. Otočte přesýpací hodiny. Tento hráč musí pokládat pomocné otázky ostatním spoluhráčům, kteří vidí obrázek tak, aby uhodl obrázek na své kartě dříve, než vyprší čas v přesýpacích hodinách.
- Pokud hráč uhodne předmět včas, vyhrává kartu a losuje si další pro své další kolo. Pokud se mu nepodaří uhodnout předmět včas, kartu si ponechá a může se během svého dalšího tahu ptát na další otázky.
- Kolo vyhrává hráč, který jako první získá tři karty.

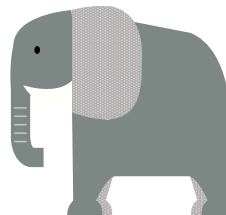
Poznámka: Pokud je pro hráče příliš obtížné uhodnout předmět včas, je možné odehrát několik kol bez přesýpacích hodin a bez časového limitu.

PRO ZPESTŘENÍ HRY A PŘIDÁNÍ TROCHY NÁHODY...

Smíchejte obě úrovně dohromady, včetně prázdných karet, které si můžete přizpůsobit.

Pravidla hry jsou stejná, ale počítají se body následujícím způsobem:

- Správně uhodnutá modrá karta: 1 bod
 - Správně uhodnutá žlutá karta: 2 body.
 - Správně uhodnutá prázdná karta: 3 body
- Hráč, který jako první získá 5 bodů, vyhrává hru.



2 tot 4 spelers - 10 minuten



MATERIAAL

40 kaarten verdeeld over twee moeilijkheidsgraden in stijgende lijn:

- 1ste niveau (3 tot 6 jaar): 20 kaarten met blauwe achtergrond
- 2de niveau (6 jaar en +): 20 kaarten met gele achtergrond

Opmerking: voor extra uitdaging zijn er 4 kaarten om zelf te creëren.



VERLOOP VAN EEN SPEL

- De spelers kiezen een van de bovenstaande moeilijkheidsgraden. Maak een stapel met de kaarten van het gekozen niveau, met de blinde kant naar boven
- Iedereen krijgt een hoed en een trekt een kaart die hij in de uitsparing van zijn hoed plaatst, naar de speler gericht
- De jongste speler begint. De zandloper wordt omgedraaid. Hij moet de andere spelers vragen stellen om te raden welke tekening er op zijn kaart staat, voordat de zandloper doorgelopen is
- Als de speler binnen de tijd raadt wat er op zijn kaart staat, wint hij de kaart en mag hij een nieuwe trekken voor de volgende beurt. Als hij het niet binnen de tijd kan raden, houdt hij de kaart en mag hij bij de volgende beurt nieuwe vragen stellen om opnieuw een kans te wagen
- De eerste speler die drie kaarten wint, wint het spel

Opmerking: Als het voor de spelers te moeilijk is om het voorwerp binnen de tijd te raden, kunt u eerst meerdere spelletjes zonder de zandloper en dus zonder tijdslimiet spelen.

OM HET SPEL WAT PITTIGER TE MAKEN EN HET TOEVAL EEN ROL TE LATEN SPELEN...

Combineer de twee niveaus, ook de blanco kaarten die u zelf kunt creëren! De regels van het spel blijven dezelfde, maar nu worden de punten op de volgende manier geteld:

- Kaart met blauwe achtergrond geraden: 1 punt
- Kaart met gele achtergrond geraden: 2 punten
- Blanco kaart geraden: 3 punten

De eerste die 5 punten sprokkelt, wint het spel!



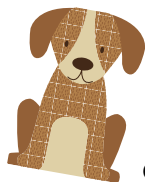
De 2 a 4 jugadores - 10 minutos

MATERIAL:

40 cartas repartidas en dos niveles de dificultad creciente:

- 1.er nivel (de 3 a 6 años): 20 cartas con el fondo azul
- 2.º nivel (6 años y +): 20 cartas con el fondo amarillo

Nota: para ir más lejos, se personalizarán 4 cartas en blanco



DESARROLLO DE UNA PARTIDA

- Los jugadores eligen uno de los modos de dificultad anteriores. Se hace un montón con las cartas del nivel escogido, vueltas por la cara oculta.
- Cada uno se hace con un sombrero y coge una carta que coloca en la muesca de su sombrero, en dirección al jugador.
- El jugador más joven comienza. Giramos el reloj de arena. Debe hacer preguntas a los otros jugadores para adivinar el dibujo que se encuentra en su carta antes de que se acabe el reloj de arena.
- Si el jugador adivina el objeto en el tiempo concedido por el reloj de arena, se lleva la carta y coge otra para su próximo tour. Si no llega a adivinarla en el tiempo concedido, guarda la carta y hará nuevas preguntas para probar suerte durante el próximo tour.
- El primer jugador que se lleva tres cartas, gana la partida.

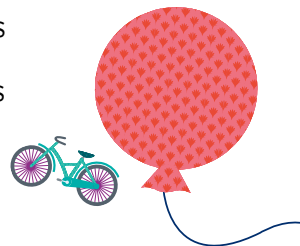
Nota: si es demasiado difícil para los jugadores adivinar el objeto en el tiempo concedido, primero se pueden hacer varias partidas sin reloj de arena y, por lo tanto, sin límite de tiempo.

PARA ANIMAR LA PARTIDA Y AÑADIR UN POCO DE AZAR...

¡Mezclamos todos los niveles juntos, inclusive las cartas en blanco que personalizar! La mecánica del juego es la misma pero a partir de ahora contamos los puntos de la manera siguiente:

- Carta con fondo azul adivinada: 1 punto
- Carta con fondo amarillo adivinada: 2 puntos
- Carta en blanco adivinada: 3 puntos

¡El primer jugador que gana 5 puntos, gana la partida!



Da 2 a 4 giocatori - 10 minuti



MATERIALE

40 carte suddivise su due livelli di difficoltà crescente:

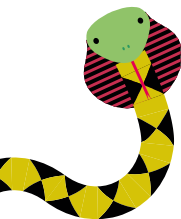
- 1mo livello (da 3 a 6 anni): 20 carte a fondo blu
- 2do livello (6 anni e +): 20 carte a fondo giallo

Nota: per andare oltre, sono disponibili 4 carte vergini da personalizzare.

SVOLGIMENTO DELLA PARTITA

- I giocatori scelgono il livello. Viene formato un mazzo di carte coperte utilizzando le carte del livello scelto
- I giocatori si muniscono di un cappello e pescano una carta che verrà posizionata proprio nella fessura del rispettivo cappello, rivolta verso gli altri giocatori
- Il giocatore più giovane è il primo a iniziare. Si gira la clessidra. Il giocatore deve porre delle domande agli altri giocatori in modo da indovinare il disegno che si trova sulla sua carta prima che la clessidra segni la fine della manche.
- Se il giocatore indovina l'oggetto sulla sua carta prima che il tempo sia scaduto, vince la carta e ne pesca una nuova per il prossimo turno. Se non indovina l'oggetto prima che scada il tempo, dovrà conservare la carta per porre nuove domande quando arriverà di nuovo il suo turno
- Il primo giocatore che ottiene tre carte, vince la partita

Nota: se dovesse risultare troppo difficile indovinare gli oggetti sulle carte prima dello scadere del tempo, è possibile giocare senza clessidra.



PER RENDERE LA PARTITA PIÙ AVVINCENTE E AGGIUNGERE UN PIZZICO DI FORTUNA...

E' possibile mescolare tutti i livelli, ivi comprese le carte vergini da personalizzare! La meccanica del gioco rimane la medesima, ma i punti vengono calcolati nel modo seguente:

- Carta fondo blu indovinata: 1 punto
- Carta fondo giallo indovinata: 2 punti
- Carta vergine indovinata: 3 punti

Il primo giocatore che ottiene 5 punti è il vincitore!

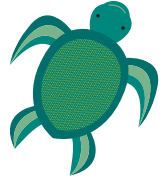
2 到 4 名玩家 - 10 分钟

备

40 张卡片，分两个难度等级：

- 1 级（3 至 6 岁）：20 张蓝底卡片
- 2 级（6 岁及以上）：20 张黄底卡片

注：更进一步，4 张空白卡，可自定义。



游戏方法

- 玩家选择其中一个难度等级。所选等级的卡片面朝下放置。
- 每位玩家都配备一顶帽子，并将一张卡片放在帽子的缺口处，朝向玩家。
- 由年龄最小的玩家开始游戏。转动沙漏。沙漏结束之前，他必须向其他玩家提问来猜他的卡片上的图案。
- 如果玩家在沙漏的时间内猜到了他的图案，就赢得卡片并在下一回合中抽出另一张卡片。如果在规定时间内没有猜出，就保留卡片，并在下一轮再次提出新的问题来试试运气。
- 第一位赢得三张卡片的玩家将赢得比赛。

注：如果玩家在规定时间内难以猜到图案，可以先制作几个没有沙漏的部件，因此没有时间限制。

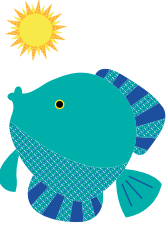
为游戏增添趣味并增加一点运气……

我们将所有等级混合在一起，包括自定义的空白卡片！游戏机制保持不变，但现在分数如下计算：

- 猜中蓝底卡片：1 分
- 猜中黄底卡片：2 分
- 猜中空白卡片：3 分

第一位赢得 5 分的玩家将赢得比赛。





الأدوات

- 40 بطاقة لعب موزعة على مستويي صعوبة متدرجين:
- المستوى الأول (من 3 إلى 6 سنوات): 20 بطاقة لعب ذات خلفية زرقاء
- المستوى الثاني (من 6 سنوات فما فوق): 20 بطاقة لعب ذات خلفية صفراء
- ملاحظة: لتعقيد اللعبة، توجد 4 بطاقات فارغة قابلة للتشخيص.

كيف تسير الجولة

- يختار اللاعبون أحد مستويات اللعب المذكورة أعلاه. يتم تكوين كومة من بطاقات المستوى المختار، بحيث يكون وجهها لأسفل.
- يأخذ كل لاعب قبعة ويسحب بطاقة يضعها في حز القبعة، في اتجاه البقية.
- لانطلاق اللعبة، يبدأ اللاعب الأصغر سناً أولاً. يتم قلب الساعة الرملية. على اللاعب طرح أسئلة على بقية اللاعبين لتخمين الرسم الموجود على بطاقته قبل انتهاء الوقت.
- إن تمكّن من تخمين الرسم خلال الوقت المحدد، يريح البطاقة ويسحب أخرى لدوره المقبل. إن لم يتمكن من تخمين الرسم في الوقت المحدد، يحتفظ بالبطاقة ويواصل طرح الأسئلة في الدور الموالي.
- يفوز باللعبة أول لاعب يريح 3 بطاقات.
- ملاحظة: إن كان من الصعب جداً على اللاعبين تخمين الرسم خلال الوقت المحدد، يمكن في الأول لعب عدة جولات دون استعمال الساعة الرملية، أي دون تحديد وقت أقصى.

لإضافة مزيد من الحماس إلى اللعبة وشيء من الحظ...

يتم خلط كل المستويات، بما في ذلك البطاقات الفارغة القابلة للتشخيص. يتم اللعب بنفس الطريقة مع حساب النقاط كما يلي:

- بطاقة لعب ذات خلفية زرقاء تم تخمينها: 1 نقطة
- بطاقة لعب ذات خلفية صفراء تم تخمينها: 2 نقطتان
- بطاقة فارغة تم تخمينها: 3 نقاط



يفوز باللعبة أول لاعب يريح 5 نقاط!



Oxybul éveil et jeux

162 boulevard de Fourmies

59100 Roubaix - FRANCE

0684989