



# KATUDI HOME



Author Arnoult Vial – Design Seng Soun Ratanavanh



Un jeu de langage et d'observation  
A language and observation game  
Ein Sprach- und Beobachtungsspiel  
Un juego de lenguaje y observación

5-10  
ans  
years





# KATUDI HOME

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido • Contenuto  
Inhoud • Innehåll • Indhold • Conteúdo • Игровой комплект



x 3



x 25



x 36



x 3



x 3



x 25



x 1

## F Règle du jeu



5-10 ans



2 à 4 joueurs

**Contenu du jeu :** 3 séries de 3 plateaux de jeu, 36 petites cartes, 50 grandes cartes et 1 sac en tissu.

**But du jeu :** Avoir le plus de cartes sur sa planche.

**Mise en place du jeu :**

- Désigner un meneur de jeu qui décrira les images.
- Repérer avec l'enfant les 3 grandes images :



**Salle de bains**



**Cuisine**



**Grenier**

• Les planches « Cuisine » et « Salle de bains » comportent moins de cartes que la planche « Grenier ». Le grenier est d'une difficulté plus élevée. Choisir une image de difficulté adaptée aux joueurs.

• Sur chaque planche, repérer les cases et leur « nom » : de A1 à E5 et de A1 à F6.



- **La même planche** est distribuée à chaque joueur, à l'exception du meneur de jeu.
- Le meneur de jeu pose devant lui, face cachée, les cartes correspondant à l'image choisie.



Cartes  
du meneur :

### Déroulement du jeu :

- Le meneur de jeu pioche une carte de la pile devant lui, sans la montrer aux joueurs.
- Il décrit cette carte le plus précisément possible.
- Les joueurs l'écoutent attentivement tout en observant leur planche.
- Le premier joueur qui reconnaît la partie de l'image décrite sur sa planche donne le « nom » de la case.



## F

- **Si le « nom » de la case donné est correct :** le joueur gagne la carte et la place sur sa planche, sur la case correspondante.



- **Si le « nom » de la case donné n'est pas correct :** le joueur ne peut plus donner de réponse et le meneur de jeu continue de décrire la carte qu'il a en main pour les autres joueurs.

- **Si personne ne trouve le « nom » de la case décrite :** le meneur de jeu écarte définitivement du jeu la carte qu'il a en main.

### Fin de la partie :

Lorsqu'il n'y a plus de cartes à décrire, les joueurs comptent le nombre de cartes sur leur planche. Celui qui en a le plus gagne la partie !

**Version à deux joueurs :** Au calme, le meneur de jeu apprend à décrire une image avec précision, et l'autre joueur à l'écouter attentivement.

Un jeu d'Arnoult Vial

## GB Game rules



5-10 years



2 to 4 players

**Contents:** 3 sets of 3 game boards, 36 small cards, 50 large cards and 1 cloth bag.

**Aim of the game:** Collect the highest number of cards on your board.

### Game set-up:

- Designate a game master to describe what is in the pictures.
- Help the child identify the 3 large pictures on the boards:



**Bathroom**



**Kitchen**



**Attic**

• The “Kitchen” and “Bathroom” boards have fewer cards than the “Attic” board. The attic has an added level of difficulty. Choose a set of boards with the required level of difficulty for the players.

• On each board, identify the squares and their “names”: A1 to E5 and A1 to F6.



- **The same board** is given to each player, with the exception of the game master.
- The game master places the cards that match the picture on the boards chosen in front of them, face down.



Game master's cards:

### How to play:

- The game master draws a card from the pile in front of them, without showing it to the other players.
- They describe what is on the card in as much detail as possible.
- The players listen carefully while looking at their respective boards.
- The first player to identify the part of the picture being described on their board calls out the "name" of the square in question.





- **If the "name" of the square given is correct:** the player wins the card and places it on their board, on the corresponding square.



- **If the "name" given is not correct:** the player in question is not allowed to make any more guesses. The game master continues describing the card in their hand for the other players.

- **If no one finds the "name" of the square being described:** the game master discards the card in their hand from play until the end of the game.

### End of the game:

When there are no cards left to describe, the players count the number of cards on their boards. The player with the most cards wins the game!

**Two-player version:** In a calm and relaxed atmosphere, the game master learns to give accurate descriptions of a picture, while the other player learns to listen carefully.

A game by Arnoult Vial

## D Spielregeln



5-10 Jahre



2 bis 4 Spieler

**Inhalt:** 3 Spielsätze mit 3 Spieltafeln, 36 kleine Karten, 50 große Karten und 1 Stoffbeutel.

**Ziel des Spiels:** Die meisten Karten auf seiner Tafel haben.

### Spielvorbereitung:

- Einen Spielleiter bestimmen, der die Bilder beschreibt.
- Das Kind macht sich mit den Bildern auf den 3 Spieltafeln vertraut:



**Badezimmer**



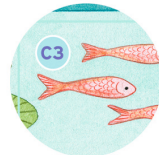
**Küche**



**Dachboden**

• Die Tafeln „Küche“ und „Badezimmer“ umfassen weniger Karten als die Tafel „Dachboden“. Der Dachboden hat einen höheren Schwierigkeitsgrad. Ein Bild mit einem für die Spieler geeigneten Schwierigkeitsgrad auswählen.

• Sich mit den Feldern und „Namen“ jeder Tafel vertraut machen: von A1 bis E5 und von A1 bis F6.



- Jeder Spieler erhält **die gleiche Tafel**, mit Ausnahme des Spielleiters.
- Der Spielleiter legt die Karten, die der ausgewählten Spieltafel entsprechen, verdeckt vor sich hin.



Karten des  
Spielleiters:

### Spielablauf:

- Der Spielleiter zieht eine Karte vom Stapel vor sich, ohne sie den übrigen Spielern zu zeigen.
- Er beschreibt diese Karte so genau wie möglich.
- Die Spieler hören ihm aufmerksam zu, während sie ihre Tafel betrachten.
- Der erste Spieler, der das beschriebene Bildteil auf seiner Tafel findet, sagt den „Namen“ des Feldes.



## D

- **Wenn der „Name“ des Feldes richtig ist**, gewinnt der Spieler die Karte und legt sie auf das entsprechende Feld seiner Tafel.



- **Wenn der „Name“ des Feldes falsch ist**, darf der Spieler keine Antwort mehr geben, und der Spielleiter beschreibt die Karte in seiner Hand weiter für die anderen Spieler.

- **Wenn niemand den „Namen“ des beschriebenen Feldes findet**, entfernt der Spielleiter die Karte in seiner Hand aus dem Spiel.


### Ende des Spiels:


Wenn es keine Karten mehr zu beschreiben gibt, zählen die Spieler die Anzahl der Karten auf ihrer Tafel. Der Spieler mit den meisten Karten hat das Spiel gewonnen!

**Version für zwei Spieler:** Der Spielleiter lernt in Ruhe, ein Bild genau zu beschreiben, und der andere Spieler lernt, ihm aufmerksam zuzuhören.

Ein Spiel von Arnoult Vial

## E Reglas del juego

 5 - 10 años

 2 - 4 jugadores

**Contenido del juego:** 3 series de 3 tableros de juego, 36 cartas pequeñas, 50 cartas grandes y 1 bolsa de tela.

**Objetivo del juego:** tener el mayor número de cartas en el tablero.

### Preparación del juego:

- Nombrar un guía del juego que describirá las imágenes.
- Identificar con el niño las 3 grandes imágenes:



**Baño**



**Cocina**



**Desván**

- Los cartones "Cocina" y "Baño" tienen menos cartas que el tablero "Desván". El desván es de mayor dificultad. Elegir una imagen con una dificultad adaptada a los jugadores.
- En cada tablero, identificar las casillas y su "nombre": de A1 a E5 y de A1 a F6.



## E

- **El mismo tablero** se distribuye a cada jugador, a excepción del guía del juego.
- El guía del juego coloca delante de él, boca abajo, las cartas que se corresponden con la imagen elegida.



Cartas del guía:

### Desarrollo del juego:

- El guía del juego coge una carta de la pila que tiene delante, sin mostrarla a los jugadores.
- Describe esta carta con la mayor precisión posible.
- Los jugadores escuchan atentamente la descripción mientras observan su tablero.
- El primer jugador que reconozca la parte de la imagen descrita en su tablero pronuncia el "nombre" de la casilla.



- **Si el "nombre" de la casilla es correcto:** el jugador gana la carta y la coloca en su tablero, sobre la casilla correspondiente.



- **Si el "nombre" de la casilla no es correcto:** el jugador ya no puede dar más respuestas y el guía del juego sigue describiendo la carta que tiene en la mano para el resto de jugadores.

- **Si nadie encuentra el "nombre" de la casilla descrita:** el guía del juego descarta definitivamente del juego la carta que tiene en la mano.

### Fin de la partida:

Cuando no queden cartas por describir, los jugadores cuentan el número de cartas en su tablero. El jugador que más tenga, gana la partida!

**Versión para dos jugadores:** con tranquilidad, el guía del juego aprende a describir una imagen con precisión y el otro jugador, a escucharle atentamente.

Un juego de Arnoult Vial



## Regole del gioco



5-10 anni



2-4 giocatori

**Contenuto del gioco:** 3 serie da 3 tabelloni da gioco, 36 carte piccole, 50 carte grandi e 1 sacchetto di tessuto.

**Scopo del gioco:** avere più carte possibile sul proprio tabellone.

**Preparazione del gioco:**

- Designare un conduttore del gioco, che descriverà le immagini.
- Individuare insieme al bambino le 3 immagini grandi:



**Bagno**



**Cucina**



**Solaio**

• I tabelloni “cucina” e “bagno” comportano meno carte del tabellone “solaio”. Il solaio comporta una difficoltà più elevata. Scegliere un’immagine della difficoltà adatta ai giocatori.

• Su ogni tabellone, individuare le caselle e il loro “nome”: da A1 a E5 e da A1 a F6.





- A ciascun giocatore, eccetto il conduttore del gioco, è distribuito **lo stesso tabellone**.
- Il conduttore del gioco poggia davanti a sé, a faccia in giù, le carte corrispondenti all'immagine scelta.



Carte del conduttore:

### Svolgimento del gioco:

- Il conduttore del gioco pesca una carta dal mazzo davanti a lui, senza mostrarla agli altri giocatori.
- Descrive la carta con la massima precisione possibile.
- I giocatori lo ascoltano attentamente osservando il proprio tabellone.
- Il primo giocatore che riconosce la parte di immagine descritta sul proprio tabellone, annuncia il "nome" della casella.





- **Se il “nome” della casella annunciato è corretto:** il giocatore vince la carta e la posiziona sul proprio tabellone, sulla casella corrispondente.



- **Se il “nome” della casella annunciato non è corretto:** il giocatore non può più rispondere e il conduttore del gioco continua a descrivere la carta che ha in mano per gli altri giocatori.

- **Se nessuno trova il “nome” della casella descritta:** il conduttore del gioco elimina definitivamente dal gioco la carta che ha in mano.

### Fine della partita:

Quando non ci sono più carte da descrivere, i giocatori contano il numero di carte sul proprio tabellone. Vince il gioco chi ne ha di più!

**Versione a due giocatori:** nella calma, il conduttore del gioco impara a descrivere un'immagine con precisione e l'altro giocatore ad ascoltare attentamente.

Un gioco di Arnoult Vial



## P Regras do jogo



5-10 anos



2 a 4 jogadores

**Conteúdo da embalagem:** 3 séries de 3 tabuleiros, 36 cartas pequenas, 50 cartas grandes e 1 saco têxtil.

**Objetivo do jogo:** colocar o máximo de cartas no seu tabuleiro.

### Preparação do jogo:

- Designar um líder de jogo para descrever as imagens.
- Localizar com a criança as 3 imagens grandes:



**Casa de banho**



**Cozinha**



**Sótão**

- Os tabuleiros “Cozinha” e “Casa de banho” compreendem menos cartas do que o tabuleiro “Sótão”. O sótão apresenta maior dificuldade. Escolher uma imagem cuja dificuldade se adapte aos jogadores.
- Em cada tabuleiro, localizar as casas e o respetivo “nome”: de A1 a E5 e de A1 a F6.



## P

- Distribuir **o mesmo tabuleiro** a cada jogador, exceto ao líder de jogo.
- O líder de jogo pousa à sua frente, face oculta, as cartas correspondentes à imagem escolhida.



Cartas do líder:

### Como jogar:

- O líder de jogo tira uma carta do monte que se encontra à sua frente, sem mostrar a carta aos outros jogadores.
- Ele descreve esta carta o mais precisamente possível.
- Os jogadores escutam atentamente e observam o seu tabuleiro.
- O primeiro jogador a reconhecer a parte da imagem no seu tabuleiro diz o “nome” da casa descrita.



- **Se o “nome” da casa que foi anunciado está correto:** o jogador ganha a carta e posiciona-a no tabuleiro, na casa correspondente.



- **Se o “nome” da casa que foi anunciado é incorreto:** o jogador deixa de poder responder e o líder de jogo continua a descrever a carta que tem na sua mão aos outros jogadores.

- **Se nenhum jogador encontra o “nome” da casa descrita:** o líder de jogo descarta definitivamente essa carta do jogo.

### Fim da partida:

Quando não há mais cartas para descrever, os jogadores contam o número de cartas presentes no seu tabuleiro. O jogador que acumulou mais cartas ganha a partida!

**Versão com dois jogadores:** o líder de jogo aprende a descrever, calmamente, uma imagem com precisão, e o outro jogador a escutar com atenção.

Um jogo de Arnoult Vial



**Inhoud van het spel:** 3 sets van 3 speelborden, 36 kleine kaarten, 50 grote kaarten en 1 stoffen zakje.

**Doel van het spel:** De meeste kaarten op je bord hebben.

**Vorbereiding van het spel:**

- Wijs een speelleider aan die de afbeeldingen gaat beschrijven.
- Bekijk samen met het kind de afbeeldingen van de 3 borden:

**Badkamer****Keuken****Zolder**

• De borden 'Keuken' en 'Badkamer' hebben minder kaarten dan het bord 'Zolder'. De afbeelding van de zolder is moeilijker. Kies een afbeelding die geschikt is voor alle spelers.

• Bekijk op elk bord de vakjes en hun 'naam': A1 tot E5 en A1 tot F6.



- Elke speler krijgt **hetzelfde bord**, behalve de spelleider.
- De spelleider legt de kaarten van de gekozen afbeelding met het plaatje naar beneden voor zich neer.



### Spelverloop:

- De spelleider pakt een kaart van de stapel die voor hem ligt, zonder deze aan de spelers te laten zien.
- Hij beschrijft deze kaart zo nauwkeurig mogelijk.
- De spelers luisteren aandachtig terwijl ze hun bord observeren.
- De eerste speler die het op zijn bord beschreven deel van de afbeelding herkent, geeft de 'naam' van het vakje.



- **Als de speler de juiste 'naam' van het vakje geeft**, wint hij de kaart en legt hij deze op zijn bord op het bijbehorende vakje.



- **Als de speler niet de juiste 'naam' van het vakje geeft**, mag hij die ronde niet meer meespelen. De spelleider blijft dezelfde kaart voor de andere spelers beschrijven.

- **Als niemand de 'naam' van het beschreven vakje vindt**, haalt de spelleider de betreffende kaart uit het spel.

### Einde van het spel:

Als de spelleider alle kaarten beschreven heeft, tellen de spelers het aantal kaarten op hun bord. De speler met de meeste kaarten wint het spel!

**Variant voor twee spelers:** In alle rust leert de spelleider een afbeelding nauwkeurig te beschrijven en de andere speler goed te luisteren.

Een spel van Arnoult Vial



## S Spelregler



5-10 år



2 till 4 spelare

**Spelinnehåll:** 3 uppsättningar med 3 spelplaner, 36 små kort, 50 stora kort och 1 tygpåse.

**Spelets mål:** Att ha så många kort som möjligt på sin spelplan.

### Spelförberedelse:

- Utse en spelledare som ska beskriva bilderna.
- Visa de 3 spelplanerna för barnet:



**Badrum**



**Kök**



**Vind**

- Spelplanerna "Kök" och "Badrum" har färre kort än spelplanen "Vind". Vinden har en högre svårighetsgrad. Välj en spelplan vars svårighetsgrad passar spelarna.
- På varje spelplan, visa rutorna och deras "benämning": från A1 till E5 och från A1 till F6.



## S

- **Samma spelplan** delas ut till varje spelare, förutom till spelledaren.
- Spelledaren placerar framför sig, med framsidan dold, de kort som hör till den valda spelplanen.



Spelledningens kort:

### Spelets gång:

- Spelledaren tar ett kort ur högen framför sig, utan att visa det för spelarna.
- Hen beskriver kortet så noga som möjligt.
- Spelarna lyssnar uppmärksamt samtidigt som de granskar sin spelplan.
- Den spelare som först känner igen den del av spelplanen som beskrivs säger rutans "benämning".



- **Om rutans "benämning" stämmer**, vinner spelaren kortet och placerar det på sin spelplan på den motsvarande rutan.



- **Om rutans "benämning" inte stämmer**, får spelaren inte ge några fler svar och spelledaren fortsätter att beskriva kortet hen har på handen för de andra spelarna.

- **Om ingen hittar rätt "benämning" för den beskrivna rutan**, lägger spelledaren undan kortet från spelet.

### Spelets slut:

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

**Variant för två spelare:** I lugn och ro lär sig spelledaren att beskriva en bild noga och den andra spelaren lär sig att lyssna uppmärksam.

Ett spel av Arnoult Vial

## DK Spilleregler



5-10 år



2-4 spillere

**Spillets indhold:** 3 serier med 3 spilleplader, 36 små kort, 50 store kort og 1 stofpose.

**Spillets formål:** At have så mange kort på sin plade som muligt.

### Forberedelse af spillet:

- Vælg en leder af spillet, som beskriver billederne.
- Find de 3 plader sammen med barnet:



**Badeværelse**



**Køkken**



**Loft**

- Køkken- og badeværelsespladerne har færre kort end loftspladen. Loftet har højere sværhedsgrad. Vælg et billede med en sværhedsgrad, der passer til spillerne.
- Find felterne og deres navne på hver plade, fra A1 til E5 og fra A1 til F6.



- **Hver spiller får den samme plade,** med undtagelse af lederen af spillet.
- Lederen af spillet lægger kortene, som svarer til den valgte plade, foran sig, med billedsiden nedad.



Lederens kort:

### Sådan foregår spillet:

- Lederen tager et kort fra bunken foran sig uden at vise det til de andre spillere.
- Han eller hun beskriver kortet så præcist som muligt.
- Spillerne lytter opmærksomt og kigger samtidigt på deres plade.
- Spilleren, som først genkender den del af billedet på pladen, som beskrives, angiver feltets navn.



- **Hvis navnet på feltet er korrekt**, vinder spilleren kortet og lægger det på det tilsvarende felt på sin plade.



- **Hvis navnet på feltet ikke er korrekt**, må spilleren ikke gætte videre, og lederen fortsætter med at beskrive kortet, han eller hun har i hånden til de andre spillere.

- **Hvis ingen finder navnet på det beskrevne felt**, fjerner lederen kortet fra kortene på hånden.

### Spillets slutning:

Når der ikke er flere kort at beskrive, tæller spillerne antallet af kort på deres plade. Han eller hun, som har flest, vinder omgangen!

**Version med 2 spillere:** Lederen af spillet lærer stille og roligt at beskrive et billede præcist, og den anden spiller lærer at lytte opmærksomt.

Et spil af Arnoult Vial



**Игровой комплект:** 3 набора из 3 игровых полей, 36 маленьких карточек, 50 больших карточек и мешочек из ткани.

**Цель игры:** собрать наибольшее количество карточек на своем поле.

**Подготовка к игре:**

- Назначьте ведущего, который будет описывать изображения.
- Определите вместе с ребенком, что изображено на 3 игровых полях:



**Ванная комната**



**Кухня**



**Чердак**

- На полях «Кухня» и «Ванная комната» меньше карточек, чем на поле «Чердак». «Чердак» относится к более высокому уровню сложности. Выберите изображение подходящего уровня сложности.
- На каждом поле найдите клетки и их символы: от A1 до E5 и от A1 до F6.



- Все игроки, кроме ведущего, получают **одинаковые поля**.
- Ведущий кладет перед собой карточки, соответствующие выбранному изображению, лицевой стороной вниз.



## Ход игры:

- Ведущий берет из стопки перед собой карточку, не показывая ее другим игрокам.
- Он описывает ее как можно точнее.
- Игроки внимательно слушают его, одновременно изучая свое поле.
- Игрок, который первым нашел на своем поле клетку, соответствующую описанию ведущего, называет символ этой клетки:





- **Если он совпадает с символом карточки ведущего**, игрок забирает эту карточку себе и кладет ее на соответствующую клетку своего поля.



- **Если он не совпадает с символом карточки ведущего**, игрок больше не может давать ответов. Ведущий продолжает описывать карточку для других игроков.

- **Если ни один из игроков не нашел нужную клетку**, ведущий удаляет карточку из игры.

### Конец игры:

Когда больше не остается карточек для описания, игроки подсчитывают количество заработанных ими карточек. Побеждает тот, у кого больше всех карточек.

**Версия для двух игроков:** В спокойной обстановке ведущий учится подробно описывать изображение, а второй игрок – внимательно его слушать.

Автор игры: Арну Виаль



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



DJ08584



3, rue des Grands Augustins  
75006 - Paris - France  
[www.djeco.com](http://www.djeco.com)