



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 Arnoult Vial