

# Kimavu

## (F) Règle du jeu

### Jeu de déduction rapide.

Age : 6 à 9 ans  
Nombre de joueurs : 2 à 4  
Durée : 15 mn.

### Contenu du jeu :

- 2 plateaux de jeu identiques.
- (Recto : plateau de 25 cases - version plus facile ; Verso : plateau de 49 cases - version plus difficile).
- Des objets ou animaux sont dispersés dans le jardin aux mêmes endroits sur chacun des deux plateaux.
- 1 paravent articulé
- 2 pions
- 1 dé Bleu et 1 dé Vert

### But du jeu :

Deux enfants jouent à cache-cache dans le jardin de la maison. Le premier à trouver l'autre en le rejoignant sur sa case est le vainqueur.

### Préparation du jeu :

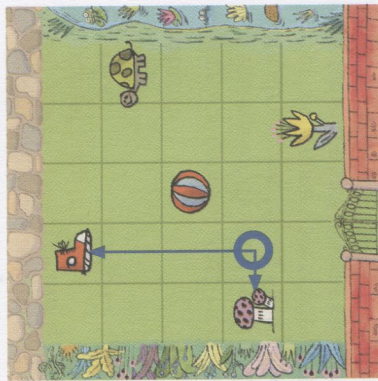
- Le paravent est disposé entre les deux joueurs.
- Les joueurs choisissent un même niveau de difficulté et décident de jouer tous les deux avec la face de 25 cases ou celle de 49 cases.
- Chaque joueur pose alors devant lui son plateau de façon à ce que le côté « maison » du plateau touche le paravent.
- Chaque joueur prend un pion et le place secrètement sur l'une des cases de son plateau (sur n'importe quelle case sauf sur une case objet!).

### Déroulement du jeu :

Le plus jeune joueur commence et lance les 2 dés.

Le résultat du dé Bleu indique le nombre de questions qu'il pourra poser et celui du dé Vert, le nombre de cases qu'il pourra parcourir avec son pion.

Voir ci-dessous, le plateau du joueur B



Le joueur interroge alors son adversaire et lui demande ce qui se trouve sur sa ligne ou sa colonne lorsqu'il regarde dans l'une des 4 directions (maison, mare, rue ou forêt).  
Exemple : Le joueur A lance les dés. Le résultat du dé Bleu est 2 et celui du dé Vert est 4. Le joueur A peut donc poser 2 questions et avancer de 4 cases.

Le joueur A demande au joueur B :

« Que vois-tu si tu regardes la Maison ? ».

Le joueur B lui répond :

« Je vois une chaussure ».

Puis le joueur A pose une deuxième question :

« Que vois-tu si tu regardes vers la forêt ? »

Le joueur B répond : « Je vois un champignon ! ».

Le joueur A sait maintenant où se trouve le joueur B.

Le joueur A déplace ensuite son pion de 4 cases.

Puis on passe les 2 dés au joueur B qui les jette à son tour, etc...

**NB1 :** Les pions peuvent se déplacer sur toutes les cases (sauf sur les cases objets !), horizontalement, verticalement mais pas diagonalement.

Le joueur doit obligatoirement déplacer son pion du nombre de cases annoncé par le dé.

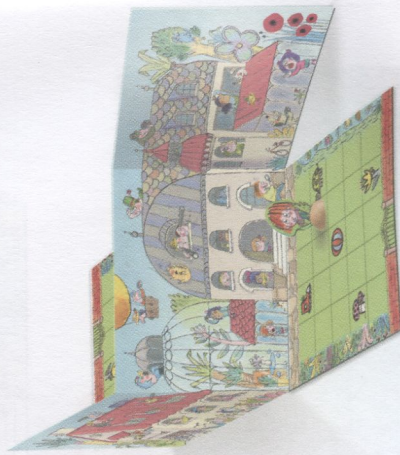
**NB2 :** Si le joueur B ne voyait aucun objet, il devrait alors indiquer ce qu'il voit tout au bout de sa ligne ou de sa colonne, c'est-à-dire la maison, la forêt, la rue ou la mare.

### Fin de la partie :

Quand un joueur croit se trouver sur la même case que son adversaire, il donne alors sa position en commençant par la colonne, puis la ligne. Si l'adversaire se trouve bien à cette position il a gagné la partie.

**Exemple :** le joueur A pense se trouver sur la même case que le joueur B.

Il déclare : « Je suis sur la colonne ballon et sur la ligne chaussure, est-ce que tu y es ? ».



# Kimavu

## Een spelletje voor snel logisch nadenken.

**Leeftijd** : van 6 tot 9 jaar  
**Aantal spelers** : 2 tot 4  
**Speeltijd** : 15 minuten

### Inhoud:

- Twee identieke speelborden (Voorkant: bord met 25 vakjes - makkelijke variant; achterkant: bord met 49 vakjes - moeilijke variant).
- In de tuin zijn voorwerpen of dieren verspreid, en wel op elk speelbord op dezelfde vakjes.
- 1 inklapbaar scherm,
- 2 pionnen,
- 1 blauwe en 1 groene dobbelsteen

### Doel van het spel:

Twee kinderen spelen verstopperijtje in de tuin van het huis. De winnaar is degene die als eerste de ander vindt en op diens vakje komt te staan.

### Voorbereiding van het spel:

- Het scherm wordt tussen de twee spelers geplaatst.
- De spelers kiezen dezelfde moeilijkheidsgraad; zij besluiten samen met de speelborden van ofwel 25 ofwel 49 vakjes te spelen. De spelers leggen vervolgens elk een speelbord voor zich neer, en wel zodanig dat de kant "huis" van het bord tegen het scherm aanligt.
- De spelers pakken elk een pion en plaatsen deze zonder dat de ander het ziet op een van de vakjes van hun bord (maakt niet uit welk vakje, maar niet op een vakje met een voorwerp!).

### Verloop van het spel:

De jongste speler begint en gooit de twee dobbelstenen.  
 De blauwe dobbelsteen geeft het aantal vragen aan die hij mag stellen en de groene

dobbelsteen geeft aan hoeveel vakjes hij zijn pion mag verplaatsen.

De speler vraagt zijn tegenstander vervolgens wat hij vanuit zijn vakje ziet als hij in een van de vier richtingen kijkt (richting huis, vijver, straat of bos).

**Voorbeeld:** Speler A gooit de dobbelstenen. Met de blauwe dobbelsteen gooit hij een 2 en met de groene een 4. Speler A kan dus 2 vragen stellen en zijn pion 4 vakjes verplaatsen.

Speler A vraagt aan speler B: "Wat zie je als je in de richting van het huis kijkt?".

Speler B antwoordt: "Ik zie een schoen".

Vervolgens stelt speler A een tweede vraag: "Wat zie je als je in de richting van het bos kijkt?" Speler B antwoordt: "Ik zie een paddenstoel!"

Speler A weet nu op welk vakje speler B staat.

Speler A gaat vervolgens met zijn pion 4 vakjes vooruit.

Vervolgens krijgt speler B de twee dobbelstenen en is hij aan de beurt, enz.

**N.B.1:** De pionnen mogen over alle vakjes verplaatst worden (behalve over de vakjes met een voorwerp!), maar alleen horizontaal of verticaal, dus niet diagonaal.

De spelers zijn verplicht hun pion zoveel te verplaatsen als het aantal vakjes dat de dobbelsteen aangeeft.

**N.B.2:** Als speler B geen enkel voorwerp ziet, moet hij zeggen dat hij horizontaal of verticaal "alles" ziet, dat wil zeggen: het huis, het bos, de straat of de vijver.

### Einde van het spel:

Wanneer een speler denkt dat hij op hetzelfde vakje staat als zijn tegenstander, zegt hij waar hij staat (zoveelste kolom en zoveelste regel). Als zijn tegenstander inderdaad op dat vakje staat, heeft de speler gewonnen. Zo niet, dan gaat het spel verder.

**Voorbeeld:** Speler A denkt dat hij op hetzelfde vakje staat als speler B. Dan zegt hij: "Ik sta op de kolom met de bal en op de regel met de schoen. Sta jij daar ook?".

Hieronder staat het speelbord van speler B afgebeeld

