

CONCEPT™

Dieren Kids



Spelregels

Concept Kids Dieren is een coöperatieve versie van het spel Concept, geschikt voor kinderen van 4 jaar en ouder. Gebruik de iconen op het spelbord om andere familieleden zoveel mogelijk dieren te laten raden en samen te winnen! Deze regels zijn aangepast voor jonge kinderen, van 4 jaar en ouder. (Lees de tips aan het einde van deze regels om het spel te spelen met kinderen van 6 jaar en ouder).

Inhoud

1 spelbord • 110 kaarten • 16 ringen • 1 kaarthouder
1 blad met verkorte regels • deze spelregels

Doel van het spel

Bij Concept Kids speelt iedereen samen.

Het doel van het spel is om 12 dieren te raden door gebruik te maken van de diverse iconen op het spelbord. Nadat je 12 dieren geraden hebt, bepaal je de totaalscore en probeer je deze score steeds weer te verbeteren!

Vorbereiding

- Plaats het **spelbord** in het midden van de tafel zodat deze goed zichtbaar is voor alle spelers.
- Voor de **eerste paar spellen** raden we aan om alleen de **kaarten met een blauwe rand** te gebruiken. Leg de kaarten met de **rode rand** terug in de doos, deze worden tijdens dit spel niet gebruikt.
- Schud alle kaarten met een **blauwe rand**, **neem willekeurig 12 kaarten** en vorm hiermee een gedekte stapel, die je naast het spelbord legt. Leg de resterende kaarten terug in de doos, deze worden tijdens dit spel niet gebruikt.
- Plaats de kaarthouder op tafel.
- Plaats alle ringen naast het bord.



Raad een dier

Let op: als er in deze spelregels gesproken wordt over ""Je", "Jij" of "Jou", dan wordt er altijd een volwassene bedoeld.

Tijdens het spel zijn het alle kinderen die **JOU** een dier laten raden door deze te beschrijven aan de hand van de iconen op het bord.

Neem de bovenste kaart van de stapel, **zonder deze te bekijken**, en plaats deze in de kaarthouder zodat alle kinderen deze kunnen zien. Vervolgens legt ieder kind om de beurt een ring op een icoon op het bord om jou te helpen om het dier te raden. De kinderen mogen elkaar helpen om iconen te kiezen die het dier het beste beschrijven.

Je mag **zo vaak raden als je wilt**. Echter, de kinderen mogen alleen met ja of nee reageren.

Scoren

✓ **Als je het dier goed geraden hebt**, leg de kaart dan open naast de stapel. Deze kaart is 1 punt waard aan het einde van het spel.

✗ **Als je het dier niet goed geraden hebt en je wil passen**, dan laten de kinderen het dier aan jou zien. Vervolgens wordt de kaart in de doos gelegd – deze wordt niet meegeteld tijdens de bepaling van je totaalscore.
Let op: je moet passen indien de kinderen geen ringen meer hebben om op het bord te leggen en jij het dier niet weet te raden.

Vervolgens trek je een kaart en probeer je een nieuw dier te raden.

Einde van het spel

Zodra de stapel van 12 kaarten leeg is, eindigt het spel.

Tel het aantal kaarten waarvan je het dier geraden hebt om je **score** te bepalen. Vergelijk deze **score** met onderstaande tabel om te zien hoe jullie het gedaan hebben.



Moeilijkheidsniveau aanpassen

Hieronder worden drie varianten beschreven waarmee je het moeilijkheidsniveau van het spel kunt aanpassen. Deze varianten kunnen ook met elkaar gecombineerd worden. Voor elk van deze geldt: het spel wordt gespeeld volgens de standaard regels zoals hiervoor beschreven, maar met uitzondering van de volgende punten:

1 Wissel van Rol

Een kind gaat raden. Plaats de kaarthouder voor één gekozen kind dat een nieuwe kaart in deze kaarthouder plaatst zonder deze te bekijken. Jij probeert nu samen met de overige kinderen er voor te zorgen dat het gekozen kind het dier weet te raden.

2 Twee kaartsoorten

De kaarten hebben twee moeilijkheidsniveau's:

- De kaarten met de **blauwe** rand tonen dieren die kinderen al kennen van school, uit kinderliedjes of uit boeken.
- De kaarten met een **rode** rand tonen de minder bekende dieren, waarvoor een grotere kennis van het dierenrijk nodig is.

Om het niveau te verhogen kun je zowel de kaarten met een **blauwe** rand als de kaarten met een **rode** rand gebruiken of alleen de kaarten met een **rode** rand.

3 Voor 6 jaar en ouder

Als je het spel speelt met een groep oudere kinderen, dan is het niet langer de groep kinderen die een speler het dier laat raden, maar slechts **1 speler die probeert om alle andere spelers een dier te laten raden.**

Bij de voorbereiding neem je **24 kaarten** in plaats van 12.

Aan het begin van elke beurt neemt een speler **2 kaarten** van de stapel.

Er wordt 1 kaart gekozen en de andere kaart wordt in de doos gelegd.

Deze speler laat alle andere spelers het gekozen dier raden via de iconen op het spelbord.

Zodra een speler het dier weet te raden of als de groep past, eindigt de beurt.

Het is dan de beurt aan de volgende speler om de andere spelers een dier te laten raden.

Credits

Auteurs: Alain Rivollet and Gaëtan Beaujannot

Illustraties & DTP: Éric Azagury

Ontwikkelaars: "The Sombrero-wearing Belgians" aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Redactie assistenten: Virginie Gilson & Pierre Berthelot

DTP-verantwoordelijke: Alexis Vanmeerbeeck

Opvoedkundig advies: Sébastien Dubois

Repos Team:

Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Florian Poulet, Guillaume Pilon, Cédric Chevalier, Géraldine Volders,

Nicolas Pastor, Nastassja Vandepeutte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem, Winnie Kenis.

Nederlandse vertaling: Stefan Meeuwssen

Nederlands revisie: Jeroen van Kerckhoven

Met dank aan

Het gehele team wil graag de volgende locaties bedanken voor het openen van hun deuren voor het testen van Concept Kids Animals: de gemeentelijke basisschool N°1 in Molenbeek - La Rose des Vents, de kinderen uit klas 2 van École en Couleur (Forest), de kleuterschool van École Decroly (Ucle), het Albert 1e Instituut in Enghien, en de Jeux de Nim winkel. Het team wil tevens Lou Denis graag bedanken voor haar input (er zit echt een konijn in het spel!), Lydie Tudal, Agnès Brison, Robin, Valentin, en Rosalie Legoff voor hun feedback, en ook de proeflezer: Irma Charvatova, Jennifer Lutte, Jean-Marie Mouret, en Stéphane Ciavarella.

A game by REPOS PRODUCTION published by SOMBREROS PRODUCTION

© Sombreros Production (2018) • All rights reserved.

Rue des comédiens, 22 • 1000 Brussels • BELGIUM

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Distributie in Nederland door Asmodee Netherlands

Wethouder den Oudenstraat 8, 5706 ST Helmond, The Netherlands

Distributie in België door Asmodee Belgium

Jan-Baptist Vinkstraat 4, B-3070 Kortenberg

De inhoud van dit spel mag alleen worden gebruikt voor strikt persoonlijke en privéontspanningsdoeleinden.



Meer spelen?
Bezoek onze Concept Facebook pagina!
<https://www.facebook.com/conceptthegame/>



CONCEPTTM

Animaux Kids



LIVRET DE RÈGLES

Concept Kids Animaux est une version du jeu coopératif Concept adaptée aux enfants à partir de 4 ans. Utilisez les icônes du plateau pour faire deviner en famille le plus d'animaux possible et gagnez tous ensemble !

Les règles suivantes sont adaptées aux plus jeunes enfants dès 4 ans.
(Lisez nos conseils en fin de règles pour jouer avec des enfants à partir de 6 ans).

Matériel

1 plateau de jeu • 110 cartes
16 bagues • 1 porte-carte
1 règle rapide • Ce livret de règles

But du jeu

Dans Concept Kids, tout le monde joue ensemble.
Le but du jeu est de trouver 12 animaux en utilisant uniquement les différentes icônes du plateau de jeu. Une fois les 12 cartes animaux jouées, calculez votre score final et tentez de faire mieux à chaque partie !

Préparation

- Placez le **plateau de jeu** au centre de la table de façon à ce que tout le monde puisse le voir.
- Pour vos **premières parties**, il est conseillé de jouer uniquement les **cartes à cadre bleu**. Rangez les cartes à cadre **rouge** dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.
- Mélangez toutes les cartes à cadre **bleu** et **prenez-en aléatoirement 12** pour former une pile face cachée, à proximité du plateau de jeu. Rangez les cartes restantes dans la boîte, elles ne seront pas utilisées pendant cette partie.
- Posez le porte-carte devant vous.
- Placez toutes les bagues à proximité du plateau.



Découvrir un animal

Remarque : Dans ce livret de règles, «vous» fait toujours référence à un adulte.

Pendant la partie, tous les enfants tentent de VOUS faire découvrir un animal en le décrivant uniquement à l'aide des icônes du plateau.

Prenez la première carte de la pile, sans la regarder, et placez-la sur le porte-carte de façon à ce que tous les enfants la voient. Ensuite, chacun à son tour, les enfants placent une bague sur une icône du plateau de jeu pour tenter de vous faire découvrir cet animal. Ils peuvent, bien entendu, s'entraider pour choisir les icônes qui le caractérisent le mieux.

Vous pouvez donner autant de réponses que vous le souhaitez. Cependant, les enfants ne peuvent répondre que par oui ou par non à vos propositions.

Résultat

✓ Si vous donnez la bonne réponse, placez la carte face visible à côté de la pile de cartes. Cette carte rapportera 1 point à la fin de la partie.

✗ Si vous ne trouvez pas et que vous donnez votre langue au chat, les enfants vous révèlent l'animal. Placez alors cette carte dans la boîte, elle ne sera pas comptée pour le score final.

Remarque : Vous donnez votre langue au chat si les enfants ne savent ou ne peuvent plus poser de bagues et que vous ne parvenez pas à identifier l'animal.

Ensuite, piochez une nouvelle carte et tentez de découvrir un nouvel animal.

Fin de la partie

Lorsque la pile de 12 cartes est épuisée, la partie prend fin.

Comptez le nombre de cartes trouvées pour connaître votre score. Comparez ce score avec l'échelle ci-dessous afin de connaître votre force.



Gestion de la difficulté

Vous trouverez ci-dessous **trois** variantes pour adapter le jeu à vos enfants. Ces variantes peuvent également se combiner entre elles. Pour chacune d'elles, la partie se déroule selon les mêmes règles, à l'exception des points suivants :

1

Inversion des Rôles

Les enfants peuvent prendre votre rôle. Pour cela, placez le porte-carte devant un enfant qui y fixe une carte sans la regarder. Vous et les autres enfants devez maintenant tenter de lui faire découvrir cet animal.

2

Niveau de difficulté des cartes

Les cartes proposent deux niveaux de difficulté :

- Les cartes à cadre **bleu** proposent des animaux courants que les enfants apprennent à connaître à l'école, dans les comptines ou dans les livres.
- Les cartes à cadre **rouge** proposent des animaux moins répandus, qui demandent une plus grande connaissance du monde animal.

Pour augmenter la difficulté du jeu, vous pouvez mélanger les cartes à cadre **bleu** et à cadre **rouge**, ou ne jouer qu'avec les cartes à cadre **rouge**.

3

A partir de 6 ans

Lorsque vous jouez avec des enfants plus grands, ce n'est plus le groupe qui fait deviner à un joueur, mais **un SEUL joueur qui essaie de faire découvrir un animal à tous les autres joueurs**.

Lors de la préparation, prenez 24 cartes au lieu de 12.

Au début de chaque tour, un joueur prend **deux cartes** de la pile. Il en choisit une et remet l'autre dans la boîte.

Ensuite, celui-ci tente de faire découvrir l'animal qu'il a ainsi choisi en s'aidant uniquement des icônes du plateau de jeu.

Dès qu'un joueur trouve l'animal ou que le groupe donne sa langue au chat, le tour prend fin.

C'est ensuite au tour du joueur suivant de faire découvrir un animal.

Crédits

Auteurs : Alain Rivollet & Gaëtan Beaujannot

Illustrateur & Infographiste : Éric Azagury

Développeurs : « Les Belges à Sombreros » aka Cédric Caumont & Thomas Provoost

Assistants éditoriaux : Virginie Gilson & Pierre Berthelot

Directeur artistique : Alexis Vanmeerbeeck

Conseiller pédagogique : Sébastien Dubois

Repos Team :

Nicolas Boseret, Thomas Vermeir, Florian Poullet, Guillaume Pilon, Winnie Kenis, Cédric Chevalier, Géraldine Volders, Nicolas Pastor, Nastassja Vandepeutte, Nicolas Koenig, Régis Van Cutsem.

Relectrice : Hélène de Peuffelhoux

Remerciements

Toute l'équipe remercie les établissements qui nous ont généreusement ouvert leurs portes pour les tests de Concept Kids Animaux : l'école fondamentale communale n°1 La Rose des Vents (Molenbeek), les élèves de 2e maternelle de l'école en Couleurs (Forest), les moyens du jardin d'enfants de l'école Decroly (Uccle), l'institut Albert 1er (Enghien), le magasin Jeux de Nim (Enghien). L'équipe remercie également Lou Denis pour son implication (il y a bien un lapin dans le jeu !), Lydie Tudal, Agnès Brison, Robin, Valentin et Rosalie Legoff pour leurs retours, ainsi que Irma Charvatova, Jennifer Lutte, Jean-Marie Mouret et Stéphane Ciavarella pour leur lecture.



Un jeu REPOS PRODUCTION édité par SOMBREROS PRODUCTION

© Sombreros Production 2018 • All rights reserved.

Rue des Comédiens, 22 • 1000 Bruxelles • BELGIQUE

+32 471 95 41 32 • www.rprod.com

Ce matériel ne peut être utilisé qu'à des fins d'amusement strictement personnel et privé.



Envie de continuer à jouer ?
Retrouvez-nous sur la page Facebook de Concept !
<https://www.facebook.com/conceptthegame/>

