





GAME COMPONENTS

MATÉRIEL DE JEU

COMPONENTES DEL JUEGO

20 Double-Sided Picture Boards / 20 Tableaux d'Images Recto-verso

20 Tableros con Imágenes en los dos lados



**1 Pad of Paper / 1 Bloc Note
1 Bloc de Hojas de Papel**



4 Easels / 4 Chevalets / 4 Caballetes



**26 Letter Cards
26 Cartes Lettres
26 Cartas con Letras**



**1 Hourglass
1 Sablier
1 Reloj de Arena**



**1 Rulebook
1 Livret de Règles
1 Libro de Reglas**

2





THE GOAL OF THE GAME

Your goal is to find as many things in the picture starting with the current letter as you can, before time runs out!

GAME PREPARATION

Assemble the cardboard easels and give one to each player. If there are more than 4 players, split up into groups of 2 or 3 players facing each easel.

Split the 20 Picture boards into four groups of five boards, with pictures numbered 1 to 10. Put one group on each easel.

Shuffle the Letter cards and place them face down in the middle of the table next to the hourglass.

Give each player a pencil and a sheet of paper.



PLAYING THE GAME

1 Each turn begins with the players, as a group, choosing **one picture** to use, and placing their copy of that picture on their easels so it can be seen clearly.

2 Then, the top Letter card *and* the hourglass are **both** turned over simultaneously. As soon as the card is turned over, the players try to find as many items as possible in the picture that **begin** with the letter on the Letter card before the hourglass runs out.

3 Secretly write down the words for the items you find. **Do not look at the other players' notes!** The turn ends as soon as the hourglass runs out.

4 At the end of the turn, each player reads aloud all the words they have written down and compares them to those found by the other players:

- You score **3 points** for each acceptable word that you were the **only player** to write down.
- You score **1 point** for each acceptable word that you and at least **one other player** wrote down.



3



One of the players is responsible for keeping track of each player's points on a separate sheet of paper. After the scores are added up, set the picture you used aside and choose a new picture for the next turn. Then, start the next turn by turning over a new Letter card and the hourglass. Continue playing this way until the tenth and final turn, changing the picture and Letter card every turn.

Acceptable Words

By "acceptable words", we mean anything that is clearly identifiable in the picture. This can include specific words and generalizations. For example, a "car" could be seen as a particular type of vehicle (4x4, convertible, station wagon...). A "bridal veil" could be described by one of its components (fabric, lace...).

If an opponent asks, you must be able to show exactly where in the picture the contested word can be found. Each word can only be used once: no repetitions are allowed (no singular and plural version, either). If the same word can identify several objects in the same picture, such as "Earth" the planet and "earth" meaning the ground, it can be written down more than once while still respecting the rule forbidding repetition.

Copying words from the texts or inscriptions on the pictures **is not permitted**.

Any ambiguous word can be accepted if the majority of players agree. In case of a tie, the word in question is considered invalid.

WINNING THE GAME

The player with the most points at the end of the last turn wins the game!

TEAM VERSION

If you play with 4 to 12 players, you can form teams (from 2 teams of 2 players to 4 teams of 3 players). The scores of the players on the same team are added together at the end of each turn.

AUTHORS' SUGGESTIONS

The length of the game can be modified by deciding on a different number of turns before starting. For your first few games, you could agree to turn the hourglass over again to give the players more time. You can also remove the most difficult Letter cards.



CREDITS

Game Design: Spartaco Albertarelli

Art: Elena Prette

Graphic Design: Elena Prette and Goulven Quentel

Rules editing: William Niebling

French Translation: Eric Harlaux

Spanish Translation: Claudia Minera Castillo

Production: Thiago Aranha, Guilherme Goulart, Carolina Negrão, Sergio Roma and Paulo Shinji

Publisher: David Preti

© 2016 CMON Productions Limited, all rights reserved. No part of this product may be reproduced without specific permission. Kaleidos is a trademark of Kaleidos Games. CoolMiniOrNot and the CoolMiniOrNot logo are registered trademarks of CMON Productions Limited. Actual components may vary from those shown. Made in China.

NOT INTENDED FOR USE OF PERSONS 9 YEARS OF AGE OR YOUNGER.





LE BUT DU JEU

Votre but est de trouver le plus d'objets, dont le nom **commence** avec la lettre courante, dans l'image avant que le sablier ne s'arrête !



COMMENT JOUER ?

- 1 Un tour commence lorsque les joueurs, en groupe, choisissent **une image** qui servira pour le tour, et placent cette image sur leurs chevalets pour qu'elle soit clairement vue.
- 2 Puis, la carte Lettre sur le dessus du paquet et le sablier sont **tous deux** retournés en même temps. Dès que la carte est retournée, les joueurs tentent de trouver autant d'objets dont le nom **commence** par la lettre sur la carte Lettre que possible dans l'image avant que le sablier ne s'arrête.

- 3 Écrivez secrètement les mots pour chaque objet que vous trouvez. **Ne regardez pas les notes des autres joueurs !**

Le tour prend fin dès que le sablier s'arrête.

- 4 À la fin du tour, chaque joueur lit à voix haute tous les mots qu'ils ont écrits et les comparent à ceux trouvés par les autres joueurs :
 - Vous marquez **3 points** pour chaque mot acceptable dont vous avez été **le seul joueur** à écrire.
 - Vous marquez **1 point** pour chaque mot acceptable que vous et au moins **un autre joueur** avez écrit.





Un des joueurs est choisi pour noter le pointage de chaque joueur sur une feuille de papier.

Une fois que les points ont été additionnés, mettez l'image dont vous venez de vous servir de côté et choisissez une nouvelle image pour le prochain tour. Puis, commencez le nouveau tour en retournant une nouvelle carte Lettre et le sablier.

Le jeu continue ainsi jusqu'à la fin du dixième tour (le tour final), en changeant l'image et la carte Lettre à chaque tour.

Mots Acceptables

Par « mots acceptables », nous voulons dire tout ce qui est clairement identifiable dans l'image. Ceci peut inclure des mots spécifiques comme des généralisations. Par exemple, une « voiture » pourrait être désignée comme étant d'un type particulier (4x4, décapotable, familiale...). Un « voile de mariée » pourrait être décrit par un de ses composantes (tissu, dentelle ...).

Si un adversaire vous le demande, vous devez être en mesure d'indiquer exactement où dans l'image se situe le mot contesté.

Chaque mot ne peut être utilisé qu'une seule fois: aucune répétition n'est permise (aucune version singulière et plurielle, non plus). Si un mot peut identifier plusieurs objets dans une même image, tel que « Terre » pour la planète et « terre » pour représenter le sol, le mot peut être écrit plus d'une fois tout en respectant la règle interdisant les répétitions. Copier des mots des textes ou des inscriptions des images **n'est pas permis**.

Tout mot ambigu peut être accepté si la majorité des joueurs sont d'accord. Dans le cas d'une égalité, le mot en question est considéré comme étant invalide.

POUR GAGNER AU JEU

Le joueur avec le plus de points à la fin du dernier tour gagne la partie!

VERSION EN ÉQUIPE

Si vous jouez avec entre 4 à 12 joueurs, vous pouvez former des équipes (de 2 équipes de 2 joueurs à 4 équipes de 3 joueurs). Le pointage des joueurs de chaque équipe est additionné ensemble à la fin de chaque tour.

SUGGESTIONS DES AUTEURS

La longueur de la partie peut être modifiée en choisissant un nombre différent de tours avant de commencer.

Pour vos premières parties, vous pourriez vous mettre d'accord sur le fait de retourner le sablier à nouveau pour donner plus de temps aux joueurs. Vous pouvez aussi enlever les cartes Lettres les plus difficiles du paquet.





OBJETIVO DEL JUEGO

El objetivo es encontrar, en el tablero, el máximo de cosas que empiecen con la letra que sacastes, juntas que se te acabe el tiempo!

PREPARACIÓN DEL JUEGO

Arme los caballetes para cada jugador. Si hay más de 4 jugadores, hagan grupos de 2 o 3 jugadores por caballito.

Divida los 20 tableros en cuatro grupos de cinco, con las imágenes numeradas del 1 al 10. Cada grupo recibe uno de los caballos.

Barajear las cartas y colocarlas en el medio de la mesa con la cara para abajo, cerca del reloj de arena.

Cada jugador recibe un lápiz y una hoja de papel.



CÓMO SE JUEGA

1 Cada turno comienza con los jugadores o grupos, eligiendo **un tablero** para usar, y colocándolo en su caballito para verlo claramente.

2 Después, voltéa la primera carta de las letras y el reloj de arena **al mismo tiempo**. Así que la letra de la carta esté visible, los jugadores tienen que encontrar, antes que se acabe el tiempo, el máximo de imágenes posibles en el tablero que **empiecen** con la letra de la carta.

3 Escribe, de manera secreta, el nombre de las imágenes que encuentras. **¡No mires lo que los otros jugadores escribieron!**

El turno acaba junto con el tiempo en el reloj de arena.

4 Al final del turno, cada jugador lee todas las palabras que encontró en voz alta y las compara con las palabras de los otros jugadores:

- Recibes **3 puntos** para cada palabra válida si fuiste el único **jugador** a tenerla escrita.
- Recibes **1 punto** para cada palabra válida que tengas en común con por lo menos **un jugador**.





Uno de los jugadores será responsable por anotar los puntos de cada jugador en una hoja a parte. Después de sumar los puntos, se elige un nuevo tablero para el próximo turno. Para empezar el próximo turno se volteá una nueva carta y el reloj de arena. Sigan jugando hasta el décimo y último turno, cambiando, a cada turno, los tableros y las cartas.

Palabras Válidas

Son "palabras válidas" las imágenes claramente identificables en el tablero. Esto incluye las palabras específicas y amplias. Por ejemplo, el "coche" puede ser visto como un tipo específico de vehículo (como, 4x4, convertible, furgoneta...). El "velo de novia" puede ser descrito por sus componentes (tela, lazo, cinta...).

Si tu oponente pregunta, tienes que enseñarle exactamente dónde, en el tablero, puede encontrar la palabra que preguntó.

Cada palabra sólo puede ser usada una vez: no se puede repetir (aunque sea en singular y plural). Si se pueden identificar con una misma palabra varias imágenes en el mismo tablero, tal como "Tierra" el planeta y "tierra" el suelo, la palabra puede ser usada más de una vez, respetando la regla de palabras repetidas.

No se pueden copiar las palabras de los textos o inscripciones que se encuentren en las imágenes.

Cualquier palabra ambigua se puede aceptar desde que la mayoría de los jugadores estén de acuerdo. En caso de empate, la palabra en cuestión se considera inválida.

GANADOR

El jugador con más puntos, al final del último turno, gana.

VERSIÓN DE GRUPOS

Si juegan de 4 a 12 jugadores, se pueden formar grupos (de 2 grupos de 2 jugadores, hasta 4 grupos de 3 jugadores). La puntuación de los jugadores del mismo grupo se suma al final de cada turno.

SUGERENCIA DEL AUTOR

La duración de cada juego y el número de turnos puede ser definido antes de iniciar.

En los primeros juegos, se puede decidir por darle dos vueltas al reloj de arena, para que los jugadores tengan más tiempo. También se pueden retirar las cartas con letras más difíciles.

