



Ein (be)griffliches Kartenspiel von B. Naegele und K. Adlung

**Viele Dinge**  
**(beaucoup de choses)**

De Bernhard Naegele et Karsten Adlung

Un jeu de cartes pour 2-8 joueurs à partir de 8/3 ans.  
Durée : 5-20 minutes.

**Contenu :**

60 cartes sur lesquelles figure un thème  
6 cartes de couleur  
Les règles du jeu

**Idée et but du jeu :**

Sur 60 cartes figurent des thèmes différents. Les joueurs essaient de trouver des choses qui se rapportent à ces thèmes. Les choses ne doivent pas nécessairement figurer sur les cartes. Celui qui trouve le plus grand nombre de choses gagnera la partie.

**Beaucoup de choses (jeu d'association avec des lettres, à partir de 8 ans).**

. Disposez la moitié des 60 cartes sur lesquelles figure un thème, sur la table, face visible, de manière à ce qu'elles se trouvent en tous sens sur la table mais qu'elles restent visible pour chacun. Ainsi, pour tous les joueurs quelques images ont la tête en bas et tous ont des chances égales. 1.

- . Formez une pioche avec les cartes restantes que vous poserez face cachée au milieu de la table.
- . Vous n'avez pas besoin des cartes de couleur pour cette variante.

**Déroulement du jeu :**

- . Un joueur retourne une des cartes étalées sur la table de manière à ce qu'on voie la lettre indiquée au verso de cette carte.
- . Tous les joueurs se mettent alors à chercher des mots qui commencent par cette lettre et qui se rapportent aux cartes visibles sur la table.
- . Les joueurs doivent remporter les cartes **avec une seule main**.
- . Dès qu'un joueur a trouvé un mot convenable, Il prend la carte à laquelle se rapporte son mot et la place devant lui, face cachée. Ensuite il continue aussitôt à chercher d'autres choses qui se rapportent aux cartes restantes.
- . Le mot trouvé ne doit pas forcément être visible sur la carte mais il doit exister une relation plus ou moins directe avec le thème figurant sur la carte.
- Exemple** : on peut utiliser la lettre « v » pour le mot « valise » qui va bien avec la carte « voyage » mais qui n'est pas convenable pour la carte « zoo » (personne ne visite un zoo avec une valise). Mais on peut aussi utiliser la lettre « v » pour le mot « vautour » qui va bien avec le zoo, même si la carte « zoo » n'en montre pas.

2.

- . Le premier à remporter 6 cartes (on peut toujours les compter) dit « stop ». Si quelqu'un vient de prendre une carte et l'a encore dans sa main, il doit la reposer.

. Ensuite, on procède à l'évaluation.

**Remarque** : la manche peut aussi se terminer quand il n'y a plus de cartes au milieu de la table ou que plus personne ne trouve de mot se rapportant à un thème.

**Evaluation :**

- . Le joueur qui a dit « stop » commence et puis les autres, **à tour de rôle**, retournent leur première carte et nomment **tout de suite** (sans réfléchir longtemps) un mot qui se rapporte au thème.
- . Un mot déjà utilisé pendant la manche ne peut pas l'être une deuxième fois – même par un autre joueur.
- . Pour cette raison, il est possible qu'un joueur ne puisse pas utiliser le mot qu'il avait trouvé : il doit alors se dépêcher d'en trouver un autre quand il retourne sa carte.
- . Si un joueur ne trouve pas tout de suite de mot se rapportant à la carte qu'il vient de retourner, il doit remettre celle-ci au milieu de la table, face visible.
- . Si le mot est correct, il pose sa carte à côté de sa propre pile.

3.

- . Et ainsi de suite avec toutes les cartes remportées par chacun.
- . Ensuite, chacun compte les cartes correctes qu'il a remportées pendant cette manche.
- . Le joueur qui a remporté le plus grand nombre de cartes en garde deux comme points de victoire. Les seconds joueurs gardent à chaque fois une carte comme point de victoire.
- . Si plusieurs joueurs sont premiers ex aequo, **chacun d'entre eux** reçoit un point de victoire. Dans ce cas-là, les seconds joueurs ne reçoivent rien.

#### **Une nouvelle manche :**

- . Ramassez toutes les cartes qui n'ont pas été utilisées comme points de victoire et posez-les à nouveau au milieu de la table, face visible.
- . Retournez la carte sur laquelle figure une lettre.
- . Ensuite, retournez 4 nouvelles cartes de la pioche et posez-les au milieu de la table, face visible, à côté des autres cartes.
- . Retournez une nouvelle lettre. Les joueurs se mettent de nouveau à chercher des mots qui se rapportent aux thèmes présents. Si on pioche une lettre qu'on a déjà utilisée, on la retourne à nouveau et on choisit une autre carte.

#### **Fin de la partie :**

- . Après 6 manches, la partie est finie. Le joueur qui a obtenu le plus de points a gagné.

4.

- . Si plus personne ne trouve d'objet de la couleur demandée, la manche est finie.
- . Reprenez les cartes sur lesquelles figurent des objets, que vous avez mises de côté et placez-les à nouveau au milieu de la table, face visible.
- . Mettez de côté la carte de couleur déjà utilisée et retournez une nouvelle carte de la pile. Elle détermine la couleur des objets qu'il faudra chercher dans la manche suivante.

#### **Fin de la partie :**

- . Au moment où toutes les cartes de couleur sont utilisées, la partie est terminée.

#### **Le manège de couleurs (jeu d'association Avec des couleurs, à partir de 6 ans)**

- . La partie est constituée de plusieurs manches qui se composent de 3 à 5 tours. Avant de jouer, les participants déterminent le nombre de tours qu'ils veulent jouer. Plus vous jouez de manches, plus difficile sera le jeu.
- . Placez sur la table et face visible deux cartes sur lesquelles figurent des objets par joueur.
- . Formez une pioche avec les cartes restantes, face cachée, et posez la pioche sur la table.

#### **Déroulement du jeu :**

- . Un joueur mélange les 6 cartes de couleur, en prend une au hasard et la pose au milieu de la

6.

#### **N'importe quel machin (recherche collective de couleurs, à partir de 3 ans).**

- . Disposez sur la table un nombre quelconque de cartes sur lesquelles figure un thème (par exemple 20), image visible, de manière à ce qu'elles se trouvent en tous sens mais qu'elles restent visibles pour chacun. Ainsi, pour tous les joueurs quelques images ont la tête en bas et tous ont des chances égales.
- . Ecartez les cartes restantes sur lesquelles figure un thème. Vous n'aurez pas besoin d'elles pendant cette partie.
- . Mélangez les 6 cartes de couleur, formez-en une pioche que vous poserez au milieu de la table.

#### **Déroulement du jeu :**

- . L'enfant le plus jeune retourne la première carte de couleur de la pioche et la repose face visible.
- . Ensuite, l'enfant regarde les cartes sur lesquelles figure un thème, qui sont étalées sur la table. Il cherche une chose qui correspond à la couleur piochée et la nomme.
- . Retournez et mettez de côté la carte dont l'objet vient d'être nommé.
- . Les autres enfants continuent à tour de rôle, dans le sens des aiguilles d'une montre.
- . Si un enfant ne trouve pas d'objet de la couleur demandée, ses camarades de jeu peuvent l'aider.

5.

table, face visible. Retournez et mettez de côté les 5 cartes de couleur restantes.

- . La carte de couleur visible indique la couleur des objets que les joueurs doivent chercher pendant cette manche.
- . Le joueur qui commence choisit une des cartes visibles sur lesquelles figurent des objets et le place devant lui, face visible. Les autres joueurs en font autant en suivant le sens des aiguilles d'une montre.
- . On joue le nombre de tours déterminé au début de la partie.
- . Le joueur qui commence – et puis tous les autres à tour de rôle – nomme une chose qui se rapporte d'une manière ou d'une autre à son thème et correspond à la couleur déterminée. La chose ne doit pas nécessairement être visible sur sa carte. Les joueurs doivent faire appel à leur imagination : au cirque, il y a par exemple presque toujours un clown avec un nez rouge. Et dans une armoire, on peut trouver un pull-over jaune, même si la carte n'indique qu'un pull-over vert.
- . Un mot déjà utilisé pendant la manche en cours ne peut l'être une deuxième fois dans la même manche – même par un autre joueur. Si un joueur nomme, par exemple, un crayon rouge pour la carte « bureau », on ne peut plus l'utiliser pour la carte « cartable d'écolier ».

7.

. Si un joueur ne trouve pas de mot convenable, il place la carte sur laquelle figure son thème à nouveau au milieu de la table, face visible, et est **éliminé de la manche en cours**.

**Fin de la manche et évaluation :**

. La **manche** est finie au moment où on a joué le nombre déterminé de tours ou quand tous les joueurs sont éliminés.

**Remarque :** pour compter le nombre de tours que vous avez déjà joués, vous pouvez utiliser les 5 cartes de couleur mises de côté.

. Chaque joueur qui possède encore la carte sur laquelle figure son thème à la fin de la manche, la garde comme point de victoire et la place devant lui, face cachée.

. Le joueur qui a commencé la manche ramasse **toutes les 6 cartes de couleur** et les donne à son voisin de gauche.

. Celui-ci retourne et met de côté toutes les cartes sur lesquelles figure un thème et dont l'image est visible, et pose de nouvelles cartes sur la table.

pour la manche suivante (2 cartes par joueur). A nouveau, on retourne une carte de couleur : ensuite, chacun choisit une carte sur laquelle figure un thème et cherche des choses qui s'y rattachent.

**Fin de la partie :**

. La partie prend fin quand les trois manches ont été jouées.

. Le joueur qui a obtenu le plus de points de victoire gagne la partie.