



FR

Un peu d'histoire

Kaoki nature s'inspire du jeu de Kim décrit par Rudyard Kipling dans son roman *Kim* de 1901. Dans ce dernier, Kim est un orphelin des rues, vif, rusé et doué d'une grande mémoire, qui deviendra espion pour le roi d'Angleterre... Il y a beaucoup de versions du jeu de Kim, où il faut trouver quel objet a été ajouté, enlevé ou déplacé parmi d'autres. Dans cette version, vous allez devoir observer la nature pour retrouver ce qui a changé !

- À partir de 5 ans
- De 2 à 4 joueurs
- Durée d'une partie : 5 minutes

Contenu de la boîte

La boîte de jeu contient 50 cartes carrées.

Chaque carte de *Kaoki Nature* présente 5 dessins sur chaque face.

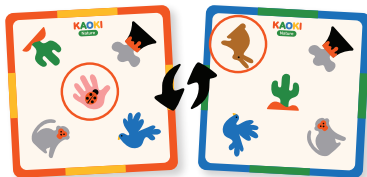
Chaque face a 4 dessins en commun avec l'autre : **seul 1 dessin diffère !**

Votre but est d'être le premier à trouver lequel.

La coccinelle n'est présente que du côté rouge et le lapin n'est présent que du côté bleu. Les autres dessins sont présents des 2 côtés.

Aperçu du jeu

Soyez le plus rapide à identifier quel dessin a changé lorsqu'une carte est retournée. Mais attention, les dessins changent de place !



Mise en place

Placez les 50 cartes en une seule pile au centre de la table, face rouge visible. Le dernier joueur à avoir cueilli une fleur est le premier "meneur" et sera chargé de retourner la première carte.

Déroulement de la partie

Tous les joueurs observent la carte placée au sommet de la pile. Pendant ce temps, le meneur décompte 5 secondes à voix haute puis il retourne la carte et la repose au même endroit, au sommet de la pile.

Dès que la carte est retournée, tous les joueurs cherchent en même temps le dessin qui est nouveau sur cette face. Dès qu'un joueur le trouve, il nomme ce nouveau dessin à voix haute. Le tour s'arrête alors et les autres joueurs vérifient sa réponse. Si la réponse est correcte, le joueur qui a nommé le dessin en premier remporte la carte. S'il se trompe, la carte est remise sous le tas.

Une fois la carte récupérée ou remise sous le paquet, la partie se poursuit. Le joueur placé à gauche de l'ancien meneur devient le nouveau meneur et lance un nouveau décompte de 5 secondes.

Fin de partie

La partie se termine dès qu'un joueur a récupéré 5 cartes : il remporte la partie !

VARIANTES

Dessin Fixe

Pour remporter une carte, vous devez retrouver et nommer le dessin qui n'a pas changé de place entre les deux faces ! Il y en a toujours un et un seul. Pour le trouver, repérez-vous au logo *Kaoki Nature* placé en haut de la carte.

Exemple :



Dessin Manquant

Pour remporter une carte, vous devez nommer le dessin qui était présent sur l'autre face et qui n'est plus présent lorsque vous retournez la carte.

Exemple :





EN

A bit of history

Kaoki nature is inspired by the game of Kim, as described by Rudyard Kipling in his 1901 novel 'Kim'. In this book, Kim is a lively and cunning street orphan blessed with a great memory, who ends up becoming a spy for the king of England... There are many versions of the Kim game, in which you need to find out which object has been added, removed or repositioned. In this version, you'll have to observe nature to find out what has changed!

- Ages 5 and up
- 2 to 4 players
- Duration: 5 minutes

Contents

The game box contains 50 square cards.

All the cards in *Kaoki Nature* have 5 drawings on each side.

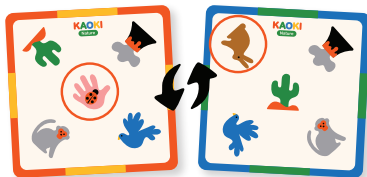
Each side has 4 drawings in common with the other: **only 1 drawing will be different!**

Your goal is to figure out which drawing that is.

The ladybug only appears on the side outlined in red, and the bunny only appears on the side outlined in blue. The other drawings appear on both sides.

Summary

Be the fastest to identify which drawing has changed when a card is flipped. Pay close attention, because the drawings switch places!



Setup

Shuffle the 50 cards into a single pile and place it at the center of the table, with its red side face up. The last player to pick a flower becomes the first 'leader' and has to flip the first card.

How to play

All players carefully observe the card on top of the pile. While they're doing that, the leader counts back from 5 out loud, then flips the card and places it back on top of the pile.

As soon as the card has been flipped, all players simultaneously try to figure out which drawing is new on this side of the card. When a player finds that drawing, they name it out loud. This ends the turn, and the other players must now verify the solution. If the solution is correct, the player who was first to name the drawing wins the card. If the solution is incorrect, the card is placed underneath the pile.

After the card has been won or placed underneath the pile, the game continues. The player to the left of the leader becomes the new leader, and starts counting down from 5 again.

End of the game

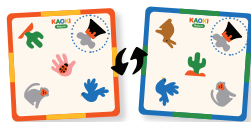
The game ends as soon as a player has collected 5 cards: he wins the game!

VARIANTS

Fixed drawing

To win a card, you must find and name the drawing that's in the exact same spot on both sides of the card! There will always be only one solution. To verify which drawing is correct, use the *Kaoki Nature* logo at the top of the card as a reference.

Example :



Missing drawing

To win a card, you must name the drawing that appeared on the other side and is no longer there when you flip the card.

Example :





DE

Ein bisschen Geschichte

Kaoki nature ist inspiriert vom Spiel Kim, das Rudyard Kipling 1901 in seinem Roman „Kim“ beschrieb. Das Buch handelt von Kim, einem aufgeweckten und gerissenen Straßenkind mit ausgezeichnetem Gedächtnis, das im Verlauf der Geschichte ein Spion für die englische Krone wird. Es gibt viele Versionen des Kim-Spiels, in denen man herausfinden muss, welcher Gegenstand hinzugefügt, weggelassen oder bewegt wurde. In dieser Version müsst ihr die Natur beobachten um zu bemerken, was sich geändert hat!

- Ab 5 Jahren
- 2 bis 4 Spielende
- Dauer: 5 Minuten

Inhalt

Das Spiel enthält 50 quadratische Karten.

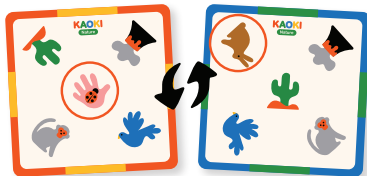
Alle Karten in *Kaoki Nature* zeigen 5 Zeichnungen auf jeder Seite. Jede Seite hat 4 Zeichnungen, die mit der anderen Seite übereinstimmen, und 1 Zeichnung, die sich unterscheidet.

Dein Ziel ist es, herauszufinden, welche Zeichnung das ist.

Der Marienkäfer ist nur auf der rot umrandeten Seite und der Hase ist nur auf der blau umrandeten Seite zu finden. Die anderen Zeichnungen sind auf beiden Seiten gleich.

Zusammenfassung

Erkenne nach dem Umdrehen der Karte am schnellsten, welche Zeichnung anders ist. Pass genau auf, denn die Zeichnungen wechseln ihre Plätze!



Vorbereitung

Mischt die 50 Karten zu einem Stapel zusammen und legt ihn mit der roten Seite nach oben in eure Mitte. Wer zuletzt eine Blume gepflückt hat, ist das Oberhaupt und muss die erste Karte umdrehen.

Spielverlauf

Seht euch die oberste Karte des Stapels genau an. Währenddessen zählt das Oberhaupt laut von 5 runter.

Bei 0 dreht es die Karte um und legt sie wieder oben auf den Stapel. Sobald die Karte umgedreht ist, sucht ihr alle gleichzeitig die Zeichnung, die anders ist. Findest du die Zeichnung, sagst du laut, welche es ist. Der Zug endet und die anderen überprüfen, ob du recht hast. Hast du recht, erhältst du die Karte. Hast du nicht recht und die genannte Zeichnung ist nicht anders, legt ihr die Karte unter den Stapel.

Anschließend geht die Partie weiter. Oberhaupt wird nun die Person links vom Oberhaupt und zählt somit laut von 5 runter.

Ende der Partie

Die Partie endet, sobald jemand seine 5. Karte erhält und somit den Sieg davonträgt.

VARIANTEN

Selbe Stelle

Um die Karte zu gewinnen, müsst ihr die Zeichnung finden und benennen, die sich auf beiden Seiten der Karte an derselben Stelle befindet. Es gibt immer nur eine Lösung. Das *Kaoki Nature*-Logo oben auf der Karte zeigt euch hierbei, wie die Karte ausgerichtet ist.

Beispiel:



Fehlende Zeichnung

Um die Karte zu gewinnen, müsst ihr die Zeichnung nennen, die nach dem Umdrehen der Karte nicht mehr da ist.

Beispiel:





ES

Un poco de historia

Kaoki nature se inspira en el juego Kim, descrito por Rudyard Kipling en su novela de 1901 Kim. En este libro, Kim es un alegre y astuto huérfano callejero dotado de una gran memoria que acaba convirtiéndose en espía del rey de Inglaterra... Hay muchas versiones del juego de Kim en las que tienes que averiguar qué objeto se ha añadido, quitado o recolocado. En esta versión tendrás que observar la naturaleza para descubrir qué ha cambiado.

- A partir de 5 años
- De 2 a 4 jugadores
- Duración: 5 minutos

Contenido

La caja del juego tiene 50 cartas cuadradas.

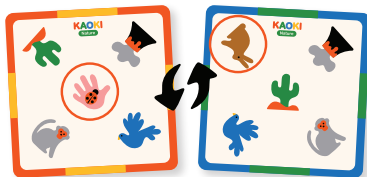
Todas las cartas de Kaoki Nature tienen 5 dibujos en cada lado.

Cada lado tiene 4 dibujos en común con el otro: **¡solo hay 1 dibujo diferente! Tu objetivo es averiguar cuál.**

La mariquita solo aparece en el lado con el borde rojo y el conejito solo aparece en el lado con el borde azul. Los demás dibujos aparecen en ambos lados.

Objetivo

Sé el más rápido en identificar qué dibujo ha cambiado al dar la vuelta a una carta. Presta mucha atención, ¡porque los dibujos cambian de sitio!



Preparación

Baraja las 50 cartas en un solo mazo y colócalo en el centro de la mesa, con el lado rojo hacia arriba. El último jugador que haya recogido una flor se convierte en el primer «líder» y tiene que dar la vuelta a la primera carta.

Cómo se juega

Todos los jugadores observan detenidamente la carta situada en la parte superior del mazo. Mientras lo hacen, el líder hace una cuenta hacia atrás desde 5 en voz alta, luego da la vuelta a la carta y la vuelve a colocar encima del mazo. En cuanto se le da la vuelta a la carta, todos los jugadores tratan de averiguar qué dibujo es nuevo en este lado de la carta. Cuando un jugador encuentra ese dibujo, lo nombra en voz alta. De este modo finaliza el turno y los demás jugadores deben corroborarlo. Si ha acertado, el jugador que haya nombrado primero el dibujo gana la carta. Si ha fallado, la carta se coloca debajo del mazo.

Una vez se haya ganado la carta o se haya colocado debajo del mazo, el juego continúa. El jugador situado a la izquierda del líder se convierte en el nuevo líder y comienza de nuevo la cuenta hacia atrás desde 5.

Fin de la partida

La partida termina cuando alguien gana su 5 carta: ¡ese jugador gana!

VARIANTES

Dibujo fijo

Para ganar una carta debes encontrar y nombrar el dibujo que está exactamente en el mismo lugar en ambos lados de la carta. Siempre habrá una única solución. Para comprobar qué dibujo es el correcto, usa como referencia el logotipo de Kaoki Nature de la parte superior de la carta.

Ejemplo:



Falta un dibujo

Para ganar una carta debes nombrar el dibujo que aparecía en el otro lado y que ya no está cuando le das la vuelta.

Ejemplo:





IT

Un po' di storia

Kaoki nature è ispirato al gioco di Kim, personaggio dell'omonimo romanzo del 1901 di Rudyard Kipling. Nel libro, Kim è un orfano scaltro e vivace dotato di ottima memoria, che si ritrova a essere una spia per il re d'Inghilterra... Esistono più versioni del gioco di Kim, ma in tutte bisogna identificare quali oggetti sono stati aggiunti, rimossi o spostati.

In questa versione, per capire cosa è cambiato, dovrete osservare la natura!

- Età: dai 5 anni in su
- Da 2 a 4 giocatori
- Durata: 5 minuti

Componenti

La scatola contiene 50 carte.

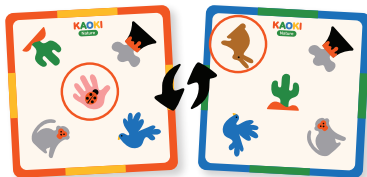
Tutte le carte in *Kaoki Nature* hanno 5 disegni su ciascun lato. Ogni lato ha 4 disegni in comune con l'altro; solo 1 sarà diverso!

Lo scopo è capire qual è l'immagine diversa dalle altre.

La coccinella appare solo sul lato con il bordo rosso, mentre il coniglio appare solo sul lato con il bordo blu. Le altre immagini appaiono su entrambi i lati.

Riassunto

Siate i primi a identificare quale immagine è cambiata quando girate una carta. Prestate molta attenzione, perché le immagini non sono nella stessa posizione!



Preparazione

Mischiate le 50 carte creando un unico mazzo e posizionatele al centro del tavolo, con il lato rosso a faccia in su. Chi ha colto un fiore più di recente diventa il primo leader e gira la prima carta.

Svolgimento

Tutti i giocatori osservano attentamente la carta in cima alla pila.

Nel frattempo, il leader conta ad alta voce 5 secondi, poi gira la carta e la ripone in cima alla pila.

Non appena la carta viene girata, tutti i giocatori provano a capire simultaneamente qual è la nuova immagine su questo lato. Chi la trova, la chiama ad alta voce, mettendo così fine al turno. Gli altri giocatori dovranno verificare la soluzione: se è corretta, chi ha indovinato vince la carta; se è errata, si ripone la carta sotto la pila.

Dopo aver vinto o rimesso la carta sotto la pila, la partita continua. Il giocatore alla sinistra del leader diventa il nuovo leader, e inizia a contare di nuovo 5 secondi.

Fine della partita

La partita finisce quando uno dei giocatori avrà vinto 5 carte!

Varianti

Immagine fissa

Per vincere una carta, dovrete trovare e chiamare l'immagine che si trova nella stessa posizione su entrambi i lati della carta! La soluzione è sempre e solo una. Per facilitarvi, fate sì che il logo *Kaoki Nature* si trovi sempre in alto.

Esempio:



Immagine mancante

Per vincere una carta, dovrete chiamare l'immagine che appare su un lato, ma che non è presente quando si gira la carta.

Esempio:





NL

Een vleugje geschiedenis

Kaoki nature is geïnspireerd door het spel Kim, zoals dat werd beschreven door Rudyard Kipling in zijn roman 'Kim' uit 1901. In dit boek is Kim een levenslustig en pienter straatkind met een uitzonderlijk geheugen, dat uiteindelijk spion zal worden voor de koning van Engeland... Er bestaan vele varianten van het spel Kim, waarin je moet ontdekken welk voorwerp werd toegevoegd, verwijderd, of verwisseld.

- Vanaf 5 jaar
- 2 tot 4 spelers
- Speelduur: 5 minuten

Inhoud

De speldoos bevat 50 vierkante kaarten.

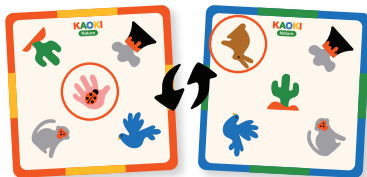
Alle kaarten in *Kaoki Nature* bevatten 5 tekeningen op elke zijde. Elke zijde heeft 4 tekeningen gemeen met de andere zijde: slechts 1 tekening verschilt!

Jij moet uitzoeken om welke tekening het gaat.

het lieveheersbeestje komt enkel voor op de zijde met een rode omlijnning, en het konijntje komt enkel voor op de zijde met een blauwe omlijnning. De andere tekeningen komen op beide zijdes voor.

Samenvatting

Identificeer als snelste welke tekening er is veranderd zodra er een kaart wordt omgedraaid! Let goed op, want de tekeningen verwisselen van plek!



Vorbereiding

Schud de 50 kaarten, vorm er een trekstapel mee en leg hem in het midden van de tafel, met de rode zijde naar boven. De speler die als laatste een bloem heeft geplukt, is de eerste 'leider' en moet de eerste kaart omdraaien.

Volgimonto

Alle spelers bestuderen zorgvuldig de kaart die op de stapel ligt. De leider telt intussen hardop af van 5, draait dan de kaart om, en legt hem terug op de stapel. Zodra de kaart is omgedraaid, proberen alle spelers gelijktijdig te achterhalen welke tekening nieuw is op deze zijde van de kaart. De speler die deze tekening ontdekt, benoemt hem hardop. Dit beëindigt de ronde. De andere spelers controleren nu de oplossing. Als de oplossing juist is, ontvangt de speler die de tekening als eerste benoemde de kaart. Als de oplossing fout is, stop dan de kaart onder de stapel.

Nadat de kaart gewonnen of onder de stapel gestopt werd, gaat het spel verder. De speler links van de leider wordt de nieuwe leider, en begint opnieuw af te tellen van 5.

Einde van het spel

Het spel is afgelopen als iemand zijn of haar 5e kaart wint: deze speler wint!

Varianten

Vastgezette tekening

Om een kaart te winnen, moet je de tekening vinden en benoemen die aan beide zijden van de kaart op exact dezelfde positie staat! Er is altijd slechts één oplossing. Gebruik het logo van *Kaoki Nature* aan de bovenzijde van de kaart als referentie om te controleren welke tekening de juiste is.

Voorbeeld:



Ontbrekende tekening

Om een kaart te winnen, moet je de tekening benoemen die op de andere zijde stond, maar niet meer zichtbaar is nadat de kaart werd omgedraaid.

Voorbeeld:

