

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien,

entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon

ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.



**ESCALE À
JEUX**

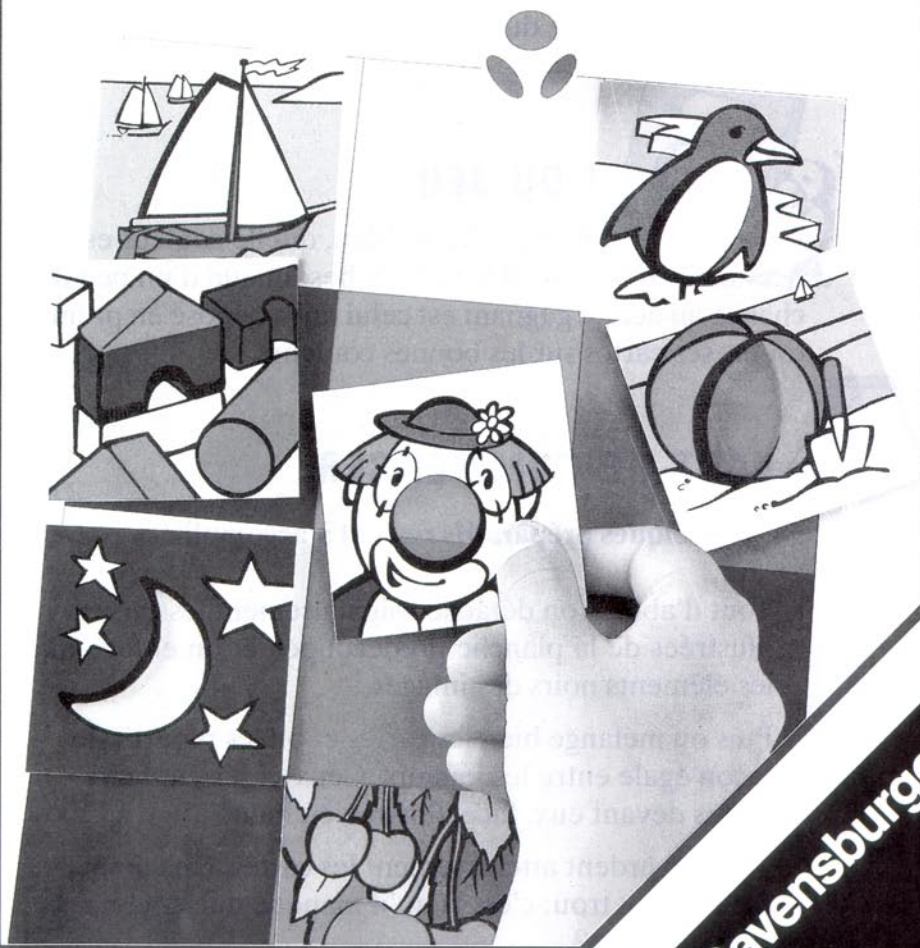
escaleajeux.fr
09 72 30 41 42

escaleajeux@gmail.com



LOTO DES COULEURS

Associer la silhouette avec la bonne couleur



LOTO DES COULEURS

Jeu Ravensburger® N° 21076 3
Auteurs: Ch. Raffener/H. Walch
Graphisme: Agence Track, Iris Schotten
Photos: B. Bräuning



Un loto multicolore pour les enfants de 3 1/2 à 6 ans

Contenu: 4 planches-loto
36 cartes illustrées
1 dé
1 règle du jeu



UT DU JEU

Rouge, jaune, bleu, quelle couleur est la bonne? Celui qui le sait n'a besoin que d'un peu de chance au dé. Le gagnant est celui qui a déposé en premier toutes ses cartes sur les bonnes couleurs.



VANT DE COMMENCER,

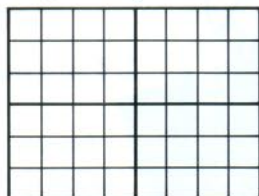
quelques préparatifs restent à accomplir:

1. Tout d'abord, on détache soigneusement les cartes illustrées de la planche prédécoupée et on enlève tous les éléments noirs des images.
2. Puis on mélange bien les cartes et on les répartit de façon égale entre les joueurs. Ceux-ci posent leurs cartes devant eux, face illustrée en haut.

Tous regardent attentivement les cartes. Chacune d'elles a un trou: c'est là qu'il manque une couleur. Mais laquelle?

Certaines de ces cartes inciteront sans doute les joueurs à échanger des propos ou des questions. Chacun peut d'ailleurs montrer ses cartes aux autres joueurs.

3. Les quatre planches-loto sont posées, de façon bien accessible pour tous les enfants, au milieu de la table, de préférence sous forme d'un rectangle.



LE JEU PEUT COMMENCER

Celui qui a la carte avec le clown a le droit de commencer. Il lance d'abord le dé qui indique par exemple la couleur verte. Il regarde parmi ses cartes s'il trouve une image où la couleur verte manque. Il en a trouvé une: l'image avec les deux tortues. Dans la carcasse de la plus grande tortue, il y a un trou: c'est là qu'il manque la couleur verte. Il peut alors poser cette carte sur une case verte (libre) d'une des planches. Peu importe sur quelle planche il pose la carte. A présent, c'est au tour du joueur suivant. Il lance le dé et cherche dans ses cartes une image où manque la couleur obtenue au dé. S'il la trouve, il a le droit de poser cette carte sur une case-couleur correspondante.



Les joueurs s'efforcent ainsi de poser à tour de rôle leurs cartes sur les cases-couleurs correspondantes, afin de compléter les images avec la couleur adéquate.



HOURRA, UN JOKER!

Celui qui joue l'étoile au dé a bien de la chance: il peut alors poser une carte de son choix sur une case-couleur correspondante.



QUELLE COULEUR EST LA BONNE?

1. Presque chaque image renferme une indication sur la couleur qui manque: c'est souvent un objet qui indique la couleur correcte. Il s'agit donc d'ouvrir l'oeil! Il sera alors facile de découvrir la couleur qui manque.
2. Mais c'est quelquefois plus difficile. Car dans certaines images, la couleur qui manque est déterminée par l'objet ou l'animal lui-même (par exemple jaune de l'oeuf, ventre de pingouin blanc).
3. Il y a aussi les cartes-joker. Ces cartes permettent au joueur de décider lui-même sur quelle case-couleur il désire poser son image. Là aussi, des indications sur les couleurs possibles se trouvent cachées dans l'image. Un exemple: la carte avec les pommes. Cette image représente une pomme rouge, une pomme verte et une pomme jaune. La pomme avec le trou peut donc être posée au choix sur l'une de ces trois couleurs.

Voici les cartes-joker; Elles correspondent aux couleurs:



rouge, bleu, jaune, vert, blanc



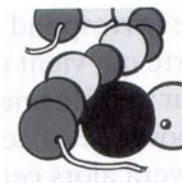
rouge, jaune, vert



rouge, jaune, blanc



rouge, jaune, blanc

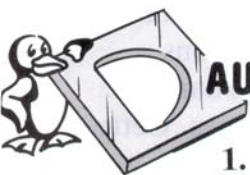


vert, jaune

Le joueur qui n'a pas de carte correspondant à la couleur indiquée par le dé peut utiliser une carte-joker, si celle-ci est adaptée. Sinon, pas de chance . . . Il ne pourra pas poser de carte durant ce tour.

FIN DU JEU

Le premier qui a pu poser toutes ses cartes sur les cases correspondantes a gagné le jeu. Les autres peuvent également finir de poser leurs cartes. Comme il y a davantage de cases que de cartes, on trouve toujours pour chaque image la couleur correspondante.

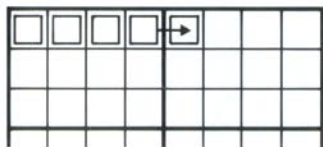


AUTRES IDÉES ÉPATANTES DE JEU

1. Domino multicolore

On pose, comme dans la règle de jeu précédente, les planches loto au milieu de la table et on répartit de façon égale les cartes entre les joueurs.

A présent, on joue sans dé. Celui qui a le clown a là aussi le droit de commencer. Ce joueur choisit parmi ses cartes une carte qu'il pose sur la case couleur correspondante dans l'un des quatre coins du rectangle des tableaux. Ce sera le point de départ du domino.



Tous les joueurs suivants ne peuvent alors poser une de leurs cartes que si elle correspond à la couleur de la case placée à côté de la carte qui vient d'être posée. Les joueurs ajoutent à tour de rôle une image au domino. Celui qui n'a pas pu poser de carte doit attendre jusqu'au prochain tour. Il trouvera alors certainement la bonne carte.

Lorsque le domino rejoint l'autre coin du rectangle formé par les quatre planches, le joueur dont c'est justement le tour peut décider s'il recommence dans la rangée de dessous par le côté gauche ou le côté droit.

Le gagnant est le premier à avoir déposé toutes ses cartes.



2. Loto multicolore

On ne peut y jouer qu'à 2 ou 3. Chaque joueur reçoit sa propre planche. On pose toutes les cartes au milieu de la table, face illustrée en haut. Puis on lance le dé à tour de rôle. Celui qui a lancé le dé choisit une carte où manque exactement la couleur obtenue au dé. Il pose alors cette carte sur une case correspondante de son tableau.

Manque de chance pour celui dont le dé indique une couleur qui ne correspond plus à une case libre sur son tableau. Dans ce cas-là, il n'a pas le droit de prendre une carte. Le gagnant est le premier à avoir terminé son tableau.

3.



Si on se trouve sans camarade de jeu ce jour-là, on peut s'amuser à faire correspondre les images aux couleurs.

On peut aussi inventer plein d'images amusantes: un oeuf bleu, un bonhomme de neige vert et d'autres «anomalies» . . .

© 1993 by Otto Maier Verlag

Editions Ravensburger,
68220 Attenschwiller, France



257390