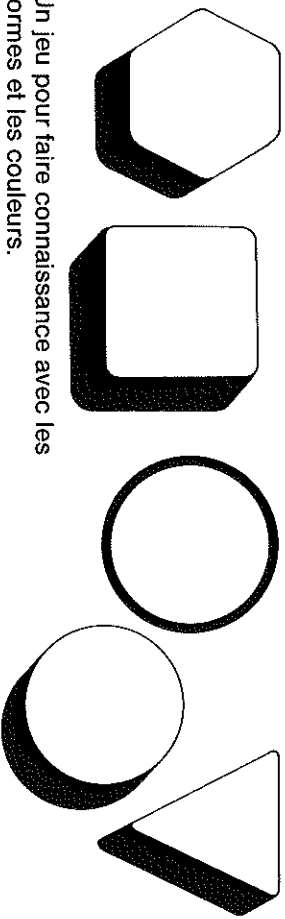


Colorama



Un jeu pour faire connaissance avec les formes et les couleurs.

Pour 1 - 6 joueurs âgés de 3 - 8 ans.

Jeux Ravensburger® No. 00 707 3 (601 5 506 2)

Auteurs: Ekkehard Geister et Manfred Lehmann

Contenu:

- 1 plan de jeu
- 50 pions de forme ronde, carrée, trapézoïdale, triangulaire et hexagonale, de 5 couleurs différentes
- 1 dé à couleurs
- 1 dé à formes

«Colorama» est un jeu d'occupation pouvant s'adresser aux enfants dès l'âge de 3 ans. Il peut, également, occuper les loisirs d'un enfant seul ou malade.

Dans «Colorama», il existe trois grandes variantes de jeu, classées par ordre de difficultés:

1. Les pions sont triés suivant les couleurs et les formes, puis placés dans les cases correspondantes
2. La deuxième version fait appel à l'emploi du dé couleurs
3. La troisième, à l'emploi des dés couleurs et formes.

«Colorama» développe chez les enfants le sens de l'observation et de la comparaison entre les diverses formes et couleurs.

Règle 1

pour 1 - 6 joueurs à partir de 4 ans

Règle de base:

Les pions sont mélangés puis répartis équitablement entre tous les participants. Les pions restants seront placés sur le plan de jeu. Ensuite, et à tour de rôle, chaque enfant posera un pion sur le plan de jeu, dans la cavité appropriée à la couleur et à la forme de celui-ci.

Règle 2

pour 2 - 6 joueurs à partir de 4 ans

Jeu nécessitant uniquement l'emploi du dé couleurs.

On dispose tous les pions sur le plan de jeu, en tenant toujours compte des

couleurs et des formes des pièces. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé couleurs, et retire, du plateau, une pièce de la même couleur que celle du dé qu'il conservera.

Si au cours du jeu, le dé indique une couleur qui n'est plus disponible sur le plan de jeu, le joueur devra céder son tour au suivant.



Le Joker:

Si le dé indique le joker, l'enfant peut prendre n'importe quelle pièce.

Le Vainqueur:

Est celui, qui à la fin de la partie, a obtenu le plus grand nombre de pièces.

Règle 3

pour 2 - 6 joueurs à partir de 4 ans

Pour ce jeu on emploie uniquement le dé à formes.

Cette règle est identique à la précédente, sauf qu'à la place du dé couleurs, on utilise le dé formes.

Règle 4

pour 2 - 6 joueurs à partir de 5 ans

Version pour laquelle on utilisera les dés formes et couleurs.

On dispose tous les pions sur le plan de jeu, en tenant toujours compte des couleurs et des formes des pièces.

A tour de rôle, chaque enfant lance le dé couleurs et le dé formes. Selon la forme et la couleur désignées sur les dés, l'enfant retire du plan de jeu le pion correspondant.

Par exemple: si les dés indiquent la couleur rouge et la forme carrée, on retirera un carré de couleur rouge.

S'il ne reste plus, sur le plateau, de pions avec les renseignements donnés par les dés, le joueur laisse passer le tour.



Le Joker:
Si l'un des deux dés indique le joker, on choisira pour l'avantage soit la couleur, soit la forme du pion.



2 fois le Joker:

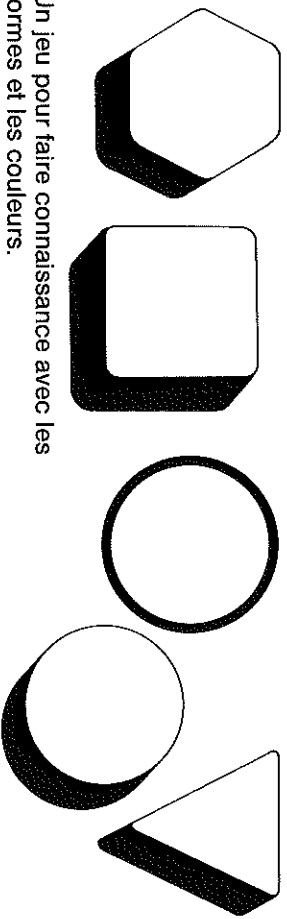
Si le joker apparaît sur les deux dés, le joueur retire un pion de son choix, et rejoue une seconde fois.

Le vainqueur:

Est celui qui à la fin de la partie, a obtenu le plus grand nombre de pions.

© 1980 by Otto Maier Verlag
Ravensburg

Colorama



Un jeu pour faire connaissance avec les formes et les couleurs.

Pour 1 - 6 joueurs âgés de 3 - 8 ans.

Jeux Ravensburger® No. 00 707 3 (601 5 506 2)

Auteurs: Ekkehard Geister et Manfred Lehmann

Contenu:

- 1 plan de jeu
- 50 pions de forme ronde, carrée, trapézoïdale, triangulaire et hexagonale, de 5 couleurs différentes
- 1 dé à couleurs
- 1 dé à formes

«Colorama» est un jeu d'occupation pouvant s'adresser aux enfants dès l'âge de 3 ans. Il peut, également, occuper les loisirs d'un enfant seul ou malade.

Dans «Colorama», il existe trois grandes variantes de jeu, classées par ordre de difficultés:

1. Les pions sont triés suivant les couleurs et les formes, puis placés dans les cases correspondantes
2. La deuxième version fait appel à l'emploi du dé couleurs
3. La troisième, à l'emploi des dés couleurs et formes.

«Colorama» développe chez les enfants le sens de l'observation et de la comparaison entre les diverses formes et couleurs.

Règle 1

pour 1 - 6 joueurs à partir de 4 ans

Règle de base:

Les pions sont mélangés puis répartis équitablement entre tous les participants. Les pions restants seront placés sur le plan de jeu. Ensuite, et à tour de rôle, chaque enfant posera un pion sur le plan de jeu, dans la cavité appropriée à la couleur et à la forme de celui-ci.

Règle 2

pour 2 - 6 joueurs à partir de 4 ans

Jeu nécessitant uniquement l'emploi du dé couleurs.

On dispose tous les pions sur le plan de jeu, en tenant toujours compte des

couleurs et des formes des pièces. A tour de rôle, chaque joueur lance le dé couleurs, et retire, du plateau, une pièce de la même couleur que celle du dé qu'il conservera.

Si au cours du jeu, le dé indique une couleur qui n'est plus disponible sur le plan de jeu, le joueur devra céder son tour au suivant.



Le Joker:

Si le dé indique le joker, l'enfant peut prendre n'importe quelle pièce.

Le Vainqueur:

Est celui, qui à la fin de la partie, a obtenu le plus grand nombre de pièces.

Règle 3

pour 2 - 6 joueurs à partir de 4 ans

Pour ce jeu on emploie uniquement le dé à formes.

Cette règle est identique à la précédente, sauf qu'à la place du dé couleurs, on utilise le dé formes.

Règle 4

pour 2 - 6 joueurs à partir de 5 ans

Version pour laquelle on utilisera les dés formes et couleurs.

On dispose tous les pions sur le plan de jeu, en tenant toujours compte des couleurs et des formes des pièces.

A tour de rôle, chaque enfant lance le dé couleurs et le dé formes. Selon la forme et la couleur désignées sur les dés, l'enfant retire du plan de jeu le pion correspondant.

Par exemple: si les dés indiquent la couleur rouge et la forme carrée, on retirera un carré de couleur rouge.

S'il ne reste plus, sur le plateau, de pions avec les renseignements donnés par les dés, le joueur laisse passer le tour.



Le Joker:

Si l'un des deux dés indique le joker, on choisira pour l'avantage soit la couleur, soit la forme du pion.



2 fois le Joker:

Si le joker apparaît sur les deux dés, le joueur retire un pion de son choix, et rejoue une seconde fois.

Le vainqueur:

Est celui qui à la fin de la partie, a obtenu le plus grand nombre de pions.

© 1980 by Otto Maier Verlag
Ravensburg