



Règle

1

## La tour multicolore

pour 2 à 4 joueurs • à partir de 3 ans

Cette règle de base toute simple combine « l'apprentissage des couleurs » et « la construction d'une tour ». Voilà qui convient parfaitement pour faire intervenir les différents sens de l'enfant.

Pour cela, préparer toutes les étoiles et les pastilles ainsi que le dé de couleur. Les sept corbeaux ne sont pas encore invités à participer, mais ils peuvent bien sûr regarder. L'enfant le plus jeune commence.

On lance le dé à tour de rôle, le but étant d'empiler les étoiles et les pastilles « couchées » les unes sur les autres.

- S'il y a une étoile ou une pastille disponible dans la couleur indiquée par le dé, le joueur peut la placer sur la tour entamée.
- Si plus aucune pièce de la bonne couleur n'est disponible, le joueur peut relancer le dé, 2 fois si nécessaire. S'il ne peut toujours pas prendre de pièce, il doit passer son tour.

On continue ainsi, à tour de rôle. Si la tour s'écroule, on reprend tout depuis le début. Si les enfants parviennent à construire une tour avec tous les éléments, ils ont gagné tous ensemble !

Ce jeu permet d'exercer la discrimination des couleurs et affine le sens de l'équilibre tout au long de la construction.



Règle

2

## La tour aux six couleurs

pour 2 à 3 joueurs • à partir de 3 ans

Toutes les étoiles, les pastilles et le dé de couleur sont placés sur la table. Les 7 corbeaux font une belle haie d'honneur.

L'enfant le plus jeune reçoit le dé et peut commencer. Il lance celui-ci et choisit une pastille ou une étoile de la couleur obtenue. Il place celle-ci « couchée » devant lui. Ensuite c'est au tour de son voisin de gauche de lancer le dé.

Chaque enfant essaie ainsi de construire une tour dans laquelle chaque couleur n'est représentée qu'une seule fois, au choix, par une étoile ou une pastille. La succession des formes et des couleurs n'est pas importante, seules les six couleurs comptent.

Si, en lançant le dé, un joueur obtient une couleur qu'il a déjà dans sa tour, il peut relancer le dé, mais seulement 2 fois. Si là encore, il n'a pas lancé une couleur qui manque dans sa tour, il doit donner le dé au joueur suivant.

Celui qui termine sa tour doit encore faire vert en lançant le dé (il a droit à trois lancers par tour). Ce n'est qu'ensuite qu'il peut placer un corbeau sur sa tour. Voilà, c'est gagné !

*Vous pouvez bien sûr aussi superposer les pastilles et les étoiles « debout » ou alterner les éléments « debout » et les éléments « couchés », à votre bon plaisir.*

... deux petites tours arc-en-ciel >



Règle

3

## La tour arc-en-ciel

pour 2 à 3 joueurs • à partir de 4 ans

Pour le jeu de la tour arc-en-ciel, tous les éléments participent : les étoiles, les pastilles et le dé de couleur. Même les corbeaux peuvent jouer. Le premier qui a trois corbeaux gagne la partie !

C'est le plus jeune qui commence. L'enfant lance le dé trois fois et peut prendre jusqu'à trois étoiles ou pastilles devant lui, pour peu que les couleurs lancées le permettent. Ensuite on continue à jouer dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Attention :** La tour peut grandir vers le haut ou par le bas, en fonction des couleurs indiquées par le dé.

Si on commence avec le bleu, la séquence est la suivante :

Bleu-Rose-Rouge-Orange-Jaune-Vert  
ou  
Bleu-Vert-Jaune-Orange-Rouge-Rose

Si c'est le jaune qui commence, la séquence sera la suivante :

Jaune-Orange-Rouge-Vert-Rose-Bleu  
ou  
Jaune-Vert-Bleu-Rose-Rouge-Orange  
etc.

*(La succession des couleurs est représentée au dos du document 'Règles du jeu')*

A tour de rôle, les enfants lancent donc le dé trois fois. Chaque fois qu'ils lancent une couleur qui convient dans leur suite, ils peuvent placer la pièce correspondante sur le haut ou dans le bas de leur tour. Si après trois lancers, un joueur n'a pas pu prendre de pièce, il passe son tour.

Celui qui parvient à constituer la suite correcte de couleurs en premier lieu gagne le tour et reçoit un corbeau qu'il place à côté de lui.

Et celui qui aligne en premier lieu trois corbeaux gagne la partie. Félicitations !

Règle

4

## Rabelino-Stapelino

pour 1 à 4 joueurs • à partir de 4 ans

Les enfants plus âgés, les adolescents et même les adultes s'amuseront beaucoup eux-aussi !

Tous ensemble, nous allons construire un énorme édifice de corbeaux-étoiles-pastilles.

Pour cela, il faudra bien sûr que toutes les étoiles, toutes les pastilles et tous les corbeaux soient disposés sur la table.

Les yeux fermés, le joueur le plus jeune pioche un, deux, trois ou quatre éléments.

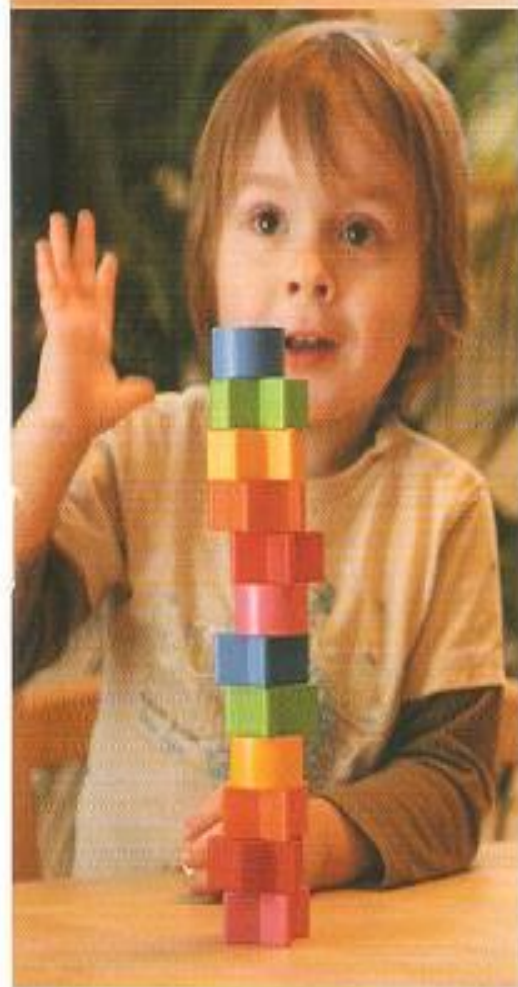
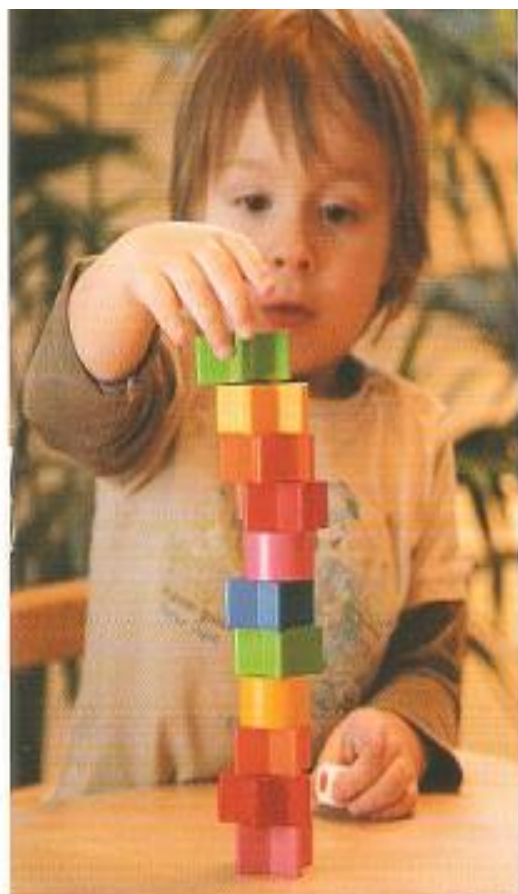
Ces quatre éléments sont disposés «debout» en une ligne au centre de la table. Ils constituent les fondations de la construction. A partir de là, plus aucune pièce qui viendra s'y ajouter ne pourra toucher la table !

Le voisin de gauche lance le dé et choisit un élément de la couleur obtenue qu'il place sur les fondations.

- Pour que l'édifice tienne en équilibre, il est préférable de travailler à deux mains. Lorsque l'on place les pièces, l'édifice peut légèrement vaciller et les fondations se déplacer quelque peu. Aussi longtemps que rien ne tombe, tout va bien !
- Tous les éléments doivent être placés «debout», donc verticalement. Aucune pièce ne peut être posée à plat ou en oblique.

.....  
*Vous pouvez bien sûr introduire vos propres variantes et même inventer vos propres règles. Les magnifiques pièces de ce jeu participent à la magie qu'il permet. N'hésitez donc pas à innover, encore et encore.*

< Ici, Max a même superposé deux tours arc-en-ciel, c'est du plus bel effet !



**Important :**

Quand un joueur obtient au dé une couleur présente sur le corbeau (vert, rouge ou jaune), il peut choisir, pour poursuivre la construction, soit un élément de cette couleur, soit un corbeau.

- Ensuite, on continue dans le sens des aiguilles d'une montre. Quand le dé indique une couleur qui n'est plus disponible, le joueur doit passer son tour.
- Tous les joueurs font bien attention de ne pas heurter la table pendant la partie.
- La partie continue jusqu'à ce que :
  - soit l'énorme édifice de corbeaux-toiles-pastilles s'écroule. Le joueur qui en est responsable a malheureusement perdu.
  - soit tous les éléments ont été placés, les joueurs ont alors gagné tous ensemble !

