

Colorama

Variante n°4 :

Colorama plus

Pour 2 à 4 joueurs, à partir de 5 ans

On joue de la même manière que dans la variante précédente, à la différence suivante : au début du jeu, on ne dépose pas les jetons sur le plan de jeu, mais on les mélange bien et on les répartit à part égale entre les joueurs.

La couleur et la forme des jetons n'ont aucune importance. Les jetons restants sont aussitôt insérés dans le plan de jeu.

Chaque joueur essaie maintenant de déposer l'ensemble de ses jetons sur le plan de jeu. Le premier qui réussit gagne la partie.

© 2006 Ravensburger Spieleverlag

Distr. CH : Carlit+Ravensburger
Grundstr. 9
CH-5436 Würenlos

Jeux Ravensburger S.A.
Service Consommateurs
B.P. 60159
F-60111 MERU Cedex

225146

Ravensburger

Colorama

Jeux Ravensburger® n° 24 171 2

Jeu des formes et des couleurs pour 1 à 6 joueurs, à partir de 3 ans.

Auteurs : E. Geister et M. Lehmann

Tout en jouant, les enfants s'initient aux formes et aux couleurs. Ce jeu qui consiste à insérer dans le plan de jeu les jetons en fonction de leurs formes et couleurs comporte plusieurs variantes adaptées aux différents âges.

Ce jeu développe les facultés d'observation, de comparaison, d'association, ainsi que l'habileté manuelle.

Contenu :

- 1 plan de jeu
- 40 jetons couleurs (rouge, bleu, vert, jaune) en 5 formes (rond, carré, triangle, hexagone, trapèze)
- 1 dé de couleurs
- 1 dé de formes

Remarque :

Les jeux suivants sont classés dans un ordre de difficulté croissante.
Les enfants plus jeunes pourront commencer par la variante n°1 et s'initier peu à peu aux autres variantes.

Ravensburger

Variante n° 1 :

Apprendre à connaître les jetons

Pour 1 à 6 joueurs, à partir de 3 ans.

On mélange tous les jetons et on les répartit à nombre égal entre les joueurs. Les couleurs et les formes des jetons n'ont ici aucune importance. S'il reste des jetons, on les insère immédiatement dans le plan de jeu.

Les enfants déposent à tour de rôle, un jeton (avec la face lisse vers le haut) dans la case de forme et couleur correspondantes. Ainsi, un jeton rond jaune doit être placé dans une case jaune vide en forme de cercle.

La partie est terminée quand toutes les cases sont occupées. Dans ce jeu, il n'y a ni gagnant ni perdant.

Variante n° 2 :

Apprendre à connaître les dés

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 4 ans.

Préparer le dé de couleurs et insérer tous les jetons dans les cases correspondantes du plan de jeu. On lance, à tour de rôle, le dé de couleurs. Suivant la couleur obtenue, le joueur peut enlever du plan de jeu un jeton correspondant et le déposer devant lui. Vert signifie par exemple : un carré vert, trapèze vert... peu importe la forme.

Le joker figurant sur le dé remplace n'importe quelle couleur. Le joueur peut alors retirer le jeton de son choix.

Si à la fin de la partie le dé indique une couleur qui n'est plus sur le plan de jeu, on passe son tour au joueur suivant.

Le côté vide du dé signifie qu'il faut passer son tour.

La partie est terminée quand tous les jetons ont été retirés du plan de jeu. Celui qui possède le plus de jetons est le gagnant.

Cette variante peut également être jouée avec le dé de formes.

Variante n° 3 :

Colorama

Pour 2 à 6 joueurs, à partir de 5 ans.

On joue comme dans la variante n°2, mais on utilise les deux dés. En fonction de la forme et de la couleur indiquées par les dés, on peut retirer le jeton correspondant du plan de jeu. Le côté vide sur le dé de couleurs indique qu'il faut passer son tour. Voici quelques exemples de combinaisons possibles :

Exemple 1 :

Vert et carré

Prendre un carré vert



Exemple 2 :

Vert et joker

Prendre une forme verte au choix



Exemple 3 :

Carré et joker

Prendre un carré d'une couleur au choix



Exemple 4 :

Côté vide et carré

Laisser passer son tour