Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

ESCALE À JEUX

escaleajeux.fr
09 72 30 41 42
06 24 69 12 99
escaleajeux@gmail.com

LUDOGÎTE.fr

ÉNERGIES RENOUVELABLES ? BIEN SÛR !

MEUBLÉ DE TOURISME ★★★
2014 CLASSEMENT VALABLE 5 ANS
MINISTÈRE CHARGÉ DU TOURISME

Duetto

« Chercher les couleurs », un jeu coloré

Sorte de jeu : Jeu de recherche à base de 21 combinaisons de couleurs
Nombre de joueurs : 2 enfants ou plus à partir de 3 ans
Contenu : 21 cartes avec chacune un enfant habillé de couleurs différentes, 2 dés de couleur, règle du jeu
Auteur : Heinz Meister
Illustration : Barbara Kinzebach

Préparation

Bien mélanger les cartes, puis les placer à l'endroit sur la table, les unes à côté des autres. Laisser un petit espace entre les cartes afin de bien pouvoir les prendre. Poser les dés à proximité.

But du jeu

Il s'agit de trouver le plus vite possible, parmi les 21 enfants, celui qui est habillé dans les coloris indiqués par les deux dés qu'il faut lancer à chaque fois.

Déroulement du jeu

C'est le plus jeune qui a le droit de commencer en lançant les deux dés de couleurs. Dès que la combinaison de couleurs est tombée, tous les joueurs essaient de trouver, parmi les 21 cartes, l'enfant qui a une veste et un pantalon de la même couleur que celle des dés.

Exemple : Les dés sont jetés : le choix tombe sur le jaune et le bleu. Parmi les 21 cartes, il n'en existe qu'une qui montre un enfant habillé avec des vêtements jaune et bleu. Et c'est justement cette carte qu'il s'agit de trouver le plus vite possible. Le premier, qui touche d'un doigt la bonne carte, peut la prendre. Puis, c'est le tour du suivant. Dès que les couleurs sont sorties, il faut vite se mettre à chercher la carte. Qui va trouver la bonne cette fois-ci ?

Fin du jeu

Lorsque les dés indiquent une combinaison de couleurs qui est déjà sortie, la carte se trouve donc chez l'un des joueurs. Alors, celui qui possède cette carte doit la montrer du doigt et, le jeu est fini. Celui qui a entassé le plus de cartes est le gagnant de la partie.

Variante 1

Les joueurs lancent les dés et recherchent les cartes comme dans la règle de base. Mais lorsque les dés indiquent une combinaison déjà sortie, le joueur, qui est donc en possession de la carte correspondante, doit la remettre parmi les autres au milieu de la table.

Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a pu ramasser 5 cartes (ou plus, comme convenu au départ). C'est ce joueur qui a gagné.

Variante 2

On retire du jeu les 6 cartes où les vestes et les pantalons sont de même couleur. On joue de la même façon que l'indique la règle de base à la seule différence que : si un joueur tombe sur deux faces identiques, il peut prendre n'importe quelle carte. Pareillement, le jeu est fini lorsque les dés indiquent une combinaison de couleurs déjà sortie. Le joueur, qui possède cette carte, est le gagnant.