

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**

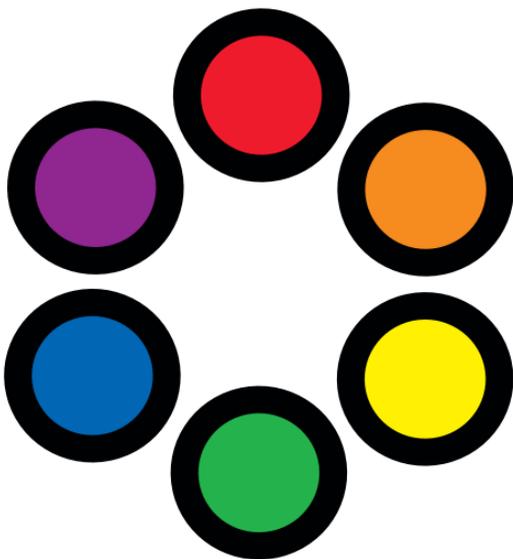
escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com





COLOMO

RÈGLES

Tout le monde le sait : rouge, orange, jaune, vert, bleu et violet sont les couleurs de l'arc en ciel. Ces couleurs sont les « stars » de tous les jeux Colomo.

Ce livret de règles contient sept idées de jeu utilisant les couleurs de l'arc en ciel. Vous pouvez en choisir une simple ou compliquée, rapide ou longue, amusante ou captivante. Les jeux les plus faciles sont regroupés au début du livret, tandis que les versions les plus difficiles sont à la fin. (Voyez aussi les recommandations d'âge dans le sommaire).

Dans les trois premiers jeux, tous les disques sont placés au milieu de l'aire de jeu. Vous avez donc le choix entre organiser les disques en lignes droites ou de manière irrégulière. La mise en place irrégulière est plus rapide, tandis qu'un arrangement régulier rend les disques un peu plus facile à trouver.

Quelle que soit l'option que vous choisissiez, nous vous souhaitons beaucoup de plaisir et de divertissement avec Colomo, le jeu des couleurs !

S O M M A I R E

Reigen – Full House	4
Retrouvez six paires de couleurs. Pour 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans – 10 à 20 minutes	
Trio	5
Retrouvez autant de trios que possible. Pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans – 10 à 20 minutes	
Regenbogen – Rainbow	6
Qui trouvera la dernière couleur de l'arc-en-ciel ? Pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans – 10 à 20 minutes	
Rondo	8
Les couleurs sont cachées quelque part dans le cercle. Pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans – 15 à 20 minutes	
Blackout	10
Échangez pour déjouer les plans des adversaires. Pour 3 à 6 joueurs à partir de 6 ans – 10 à 15 minutes	
Blindes Huhn – Blind Hen	12
Essayez de les ramener à la maison. Pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans – 15 à 30 minutes	
Blinder Hahn – Blind Squirrel	16
Jouez à cache-cache jusqu'à l'autre côté. Pour 2 à 4 joueurs à partir de 7 ans – 10 à 20 minutes	

REIGEN - FULL HOUSE

MAIN PLEINE

Pour 2 à 6 joueurs



But du jeu

Être le premier à trouver une seule paire de disques des six couleurs.

Préparation

Mélangez les disques couleur cachée placez-les tous sur la table, légèrement espacés les uns des autres. Désignez un premier joueur. Le jeu continue dans le sens horaire.

Déroulement du jeu

Le premier joueur retourne deux disques. Si les couleurs sont différentes, les disques sont reposés face cachée et tour passe au joueur suivant. Si les couleurs sont identiques, le joueur pose les disques face visible devant lui et joue à nouveau.

Quand un joueur a trouvé une paire de couleurs, il doit maintenant chercher une nouvelle couleur car le but est de trouver une seule paire de disques des six couleurs. Si un joueur retourne deux disques d'une couleur qu'il a déjà trouvée, il doit donner cette paire à un adversaire de son choix qui ne l'a pas encore. Le joueur actif retourne toujours deux disques, même si le premier montre une couleur déjà gagnée.

Fin du jeu

Le premier joueur qui obtient un full house et met toutes les paires de couleurs six en face de lui / elle gagne la partie.

TRIO



Pour 2 à 6 joueurs

But du jeu

Un trio est constitué de trois disques de la même couleur. Le but du jeu est de posséder le plus de trios possible à la fin de la partie.

Préparation

Mélangez les disques couleur cachée placez-les tous sur la table, légèrement espacés les uns des autres. Désignez un premier joueur. Le jeu continue dans le sens horaire.

Déroulement du jeu

Le premier joueur retourne trois disques. Si les trois couleurs sont différentes, ou que deux couleurs sont identiques mais la troisième différente, les disques sont reposés face cachée et tour passe au joueur suivant.

Si les trois couleurs sont identiques, le joueur est autorisé à conserver le trio et joue à nouveau.

Même si les deux premiers disques montrent des couleurs différentes, le joueur doit retourner un troisième disque.

Fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'il ne reste que six disques cachés car ils sont alors de six couleurs différentes. Celui qui a trouvé le plus de trios gagne la partie.

REGENBOGEN - RAINBOW

ARC-EN-CIEL

Pour 2 à 6 joueurs



But du jeu

Trouver les six couleurs de l'arc-en-ciel.

Préparation

Mélangez les disques couleur cachée placez-les tous sur la table, légèrement espacés les uns des autres. Désignez un premier joueur. Le jeu continue dans le sens horaire.

Déroulement du jeu

À votre tour, retournez deux disques. Si les deux disques sont de la même couleur, vous devez les retourner à nouveau face cachée. C'est ensuite au tour du joueur suivant. Si les disques sont deux couleurs différentes, vous pouvez retourner un troisième disque. Si le troisième disque est encore d'une couleur différente, vous pouvez retourner un quatrième disque et ainsi de suite. Dès que la même couleur apparaît une deuxième fois, votre tour se termine. Les deux disques de même couleur sont retournés à nouveau face cachée. Les joueurs suivant prennent leur tour de la même façon. Dès qu'un joueur retourne un disque de la même couleur qu'un disque déjà visible, il doit cacher ces deux disques et son tour se termine.

Quand un joueur a trouvé la sixième couleur, l'arc-en-ciel est complet ; il est ensuite divisé entre les joueurs : celui qui a trouvé la dernière couleur prend trois disques, le joueur précédent en prend deux disques et le joueur encore avant reçoit le dernier disque.

S'il n'y a que deux joueurs, celui qui a trouvé le dernier disque en gagne quatre, son adversaire deux.

Un joueur qui retourne les six couleurs différentes en un seul tour ne partage pas sa victoire : il gagne les six disques !

Le joueur qui vient de terminer l'arc-en-ciel continue à jouer en retournant un disque, etc.

L'Arc-en-ciel final

Lorsqu'il ne reste que six disques sur la table, il est évident qu'ils constituent le dernier arc-en-ciel. Il serait trop facile de retourner ces disques et de les gagner ! La règle est donc légèrement modifiée.

Le joueur dont c'est le tour doit annoncer à haute voix la couleur du disque avant de le retourner. Si la prédiction est correcte, il peut annoncer et retourner un autre disque, etc. Sinon, les six disques sont placés à nouveau face cachée et le tour passe au joueur suivant.

Les six disques du dernier arc-en-ciel reviennent au joueur qui est parvenu à deviner les six couleurs correctement, l'une après l'autre.

Fin du jeu

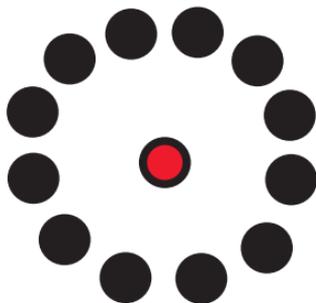
Une fois le dernier arc-en-ciel gagné, chaque joueur compte les disques qu'il possède. Le joueur avec le plus de disques gagne la partie.

RONDO

Pour 2 à 6 joueurs

But du jeu

Une paire de chaque couleur est cachée dans un cercle de douze disques. Le treizième disque, au milieu, indique la couleur à trouver pour gagner des disques.



Préparation

Séparez deux disques de chaque couleur de la réserve et mettez-les de côté. Mélangez ces douze disques, couleur cachée, et placez-les en cercle avec suffisamment de place entre les disques. Mélangez les disques restants, couleur cachée, et placez-les en piles sur un côté de la table. Désignez un premier joueur. Le jeu continuera dans le sens horaire.

Déroulement du jeu

Le premier joueur tire un disque de la pile et le place couleur visible au centre du cercle. La couleur de ce disque désigne quelle paire il faut trouver, par exemple, la paire rouge. Le joueur retourne maintenant deux disques du cercle. Si le rouge est absent, ou présent une seule fois, le tour se termine. Les deux disques doivent être retournés face cachée et c'est au tour du joueur suivant. La recherche des disques rouges continue.

Celui qui découvre la paire rouge reçoit le disque du centre en récompense. Les deux disques rouges sont laissés visibles (rouge vers le haut) dans le cercle ! Le joueur pioche un nouveau disque de la pile, la place au centre du cercle, et commence à chercher la paire suivante.

Si le joueur tire un autre disque rouge de la pile, il ne peut pas chercher à nouveau cette couleur. Il doit retourner les deux disques rouges du cercle face cachée. Le disque rouge qu'il vient de tirer est placé visible au centre du cercle. C'est maintenant au joueur suivant de jouer.

Si ce joueur pioche un autre disque rouge, il le place au-dessus de l'autre et passe aussi son tour. Quand une couleur différente est enfin tirée, le joueur peut se mettre à la chercher. Celui qui trouvera cette paire recevra tous les disques du centre du cercle comme récompense. Il tire ensuite un nouveau disque de la pile et le jeu continue. En bref :

1. Toutes les paires trouvées sont laissés visibles jusqu'à ce que cette couleur soit piochée à nouveau. La paire est alors cachée à nouveau.
2. Quand une nouvelle couleur est posée au sommet de la pile au centre du cercle, les joueurs commencent une nouvelle recherche.

Bien sûr, il peut arriver que plusieurs paires demeurent visibles. Par conséquent, au cours de plusieurs tours consécutifs, il est possible que ces couleurs soient piochées. Les paires de cette couleur sont alors retournées et disparaissent à la vue, tandis que la pile au centre du cercle pousse toujours plus haut, rendant la récompense de plus en plus intéressante...

Fin du jeu

Le jeu se termine dès que la pile de disques est épuisé. Celui qui possède le plus de disques gagne la partie.

Plus difficile ?!

Chaque fois qu'une paire de couleurs est retournée face cachée, un des deux disques est échangé contre un autre disque caché au choix du joueur.

BLACKOUT

Pour 3 à 6 joueurs

But du jeu

Un joueur révèle six disques différents à ses adversaires. Après les avoir retournés et échangés, nous allons voir si les joueurs ont bonne mémoire...

Préparation

Chaque joueur prend un disque des six couleurs et les place devant lui sur la table avec les couleurs cachées. Les autres disques sont placés sur le côté. Un premier joueur est désigné. Le jeu continue dans le sens horaire.

Déroulement du jeu

Le premier joueur, qu'on appellera « L'Embrouilleur », expose ses six disques en une rangée devant lui sur la table, avec les couleurs visibles.



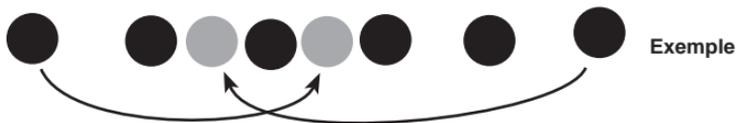
Les autres joueurs, qu'on appellera les « Chercheurs », essaient de mémoriser la position des couleurs. Après environ 20 secondes, l'Embrouilleur retourne tous les disques face cachée.

Le levier peut alors échanger deux disques.

Les règles suivantes s'appliquent lors de l'échange :

1. La position des disques non échangés ne peut pas être modifiée.
2. Une fois l'échange terminé, les disques doivent être à nouveau en ligne.

2. L'échange ne doit pas être fait trop vite et tous les joueurs doivent le voir et le suivre facilement.



Recherche des couleurs

Dès que l'Embrouilleur a terminé son échange, il annonce une couleur au Chercheur à sa gauche. Celui-ci retourne un disque. Si la couleur est juste, il garde le disque. Sinon, l'Embrouilleur retourne le disque face cachée et interroge maintenant le Chercheur suivant.

Si la couleur est trouvée, l'Embrouilleur annonce une autre couleur. Si le chercheur échoue, c'est au chercheur suivant de trouver le bon disque. La manche se termine lorsque le cinquième disque est trouvé. Puisque le Chercheur qui a trouvé le cinquième disque sait toujours quelle couleur est sous le dernier disque, il gagne les deux !

Changement de rôles

Lorsque les six disques de l'Embrouilleur ont été gagnés, le joueur suivant devient Embrouilleur, et ainsi de suite.

Fin du jeu

Une fois que chaque joueur a été Embrouilleur, il est temps de connaître le vainqueur. Le joueur qui possède le plus de disques gagne la partie.

BLINDES HUHN - BLIND HEN

POULES AVEUGLES

Pour 2 à 6 joueurs

Composition du jeu

Trois disques d'une couleur par joueur.

Un quatrième disque de chaque couleur de joueur pour la piste de jeu.

Des disques noirs, selon le nombre de joueurs (voir préparation).

Un dé.

But du jeu

Le but du jeu est d'amener ses propres disques colorés jusqu'à leur cible après avoir parcouru la piste circulaire à l'aide du dé. Le hic, c'est que dès qu'un pion rentre en jeu, il est retourné face cachée et disparaît à la vue de tous...

Préparation

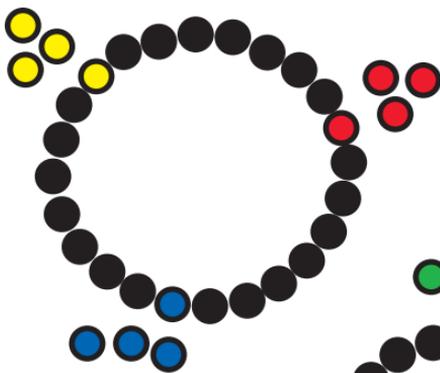
Mettez d'abord en place la piste de jeu. Chaque joueur dispose d'une entrée.

Des disques noirs sont placés côte à côte entre les entrées. Le nombre de disques noirs entre chaque entrée dépend du nombre de joueurs :

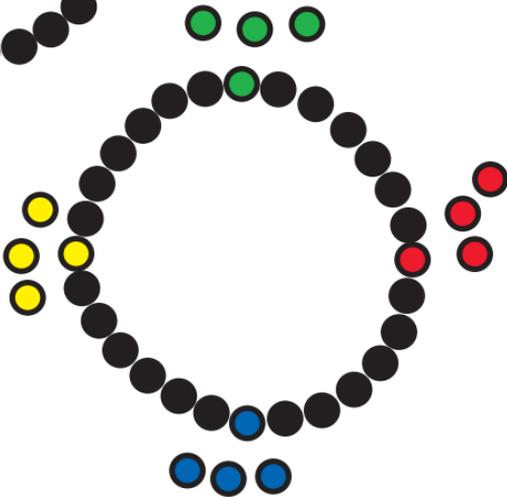
- pour deux joueurs9 disques sont placés entre les entrées
- pour trois joueurs7 disques " "
- pour quatre joueurs6 disques " "
- pour cinq joueurs.....5 disques " "
- pour six joueurs4 disques. " "

Les joueurs placent les trois disques de leur couleur devant leur entrée.

Un premier joueur est désigné. Le jeu continue dans le sens horaire.



**Mise en place
pour 3 joueurs**
(7 disques noirs entre
chaque camp)



**Mise en place
pour 4 joueurs**
(6 disques noirs entre
chaque camp)

Déroulement du jeu

Quand c'est votre tour, lancez les dés et déplacez l'un de vos disques sur la piste de jeu, à partir de votre entrée. À la fin de ce tour, retourner le disque de manière à ce que sa couleur ne soit plus visible.

Les disques sont avancés dans le sens horaire du nombre indiqué par le dé, en restant face couleur cachée. Chaque disque de la piste est une case.

Important : La valeur du dé indique de combien de cases vides il faut avancer. Si, lors de son tour, le disque d'un joueur rencontre une ou plusieurs cases occupées, il les saute. Les cases occupées ne comptent pas.



Rouge a obtenu quatre au dé et avance jusqu'à la case « X »

Tant qu'un joueur a encore des disques non rentrés en jeu, il doit utiliser le résultat du dé pour mettre un nouveau disque en jeu. Dès que tous les disques d'un joueur sont en jeu, il peut avancer celui de son choix.

Case de départ / Cible

Bien que les entrées de couleur comptent comme des cases, elles ne peuvent pas être occupées. Si un joueur lance le dé et amène un disque sur une des entrées de couleur, il doit lancer à nouveau le dé pour que son disque n'occupe plus cette entrée.

Coup d'œil

Si vous obtenez un six, avant d'avancer un pion vous pouvez jeter un coup d'œil sous n'importe quel disque. Après avoir vérifié la couleur du disque, vous devez le reposer face cachée à sa position. Tout cela doit être fait sans laisser aucun des autres joueurs voir la couleur du disque.

Pas à toi !

Si vous pensez qu'un autre joueur déplace à tort (ou délibérément) le disque d'un autre joueur, vous pouvez interrompre le jeu en disant « Arrête ! Ce n'est pas le tien ». Pour prouver que vous avez raison, retournez le disque suspect.

Si le disque n'appartient effectivement pas au joueur actif, ce disque est remis sur la case qu'il occupait précédemment. Le joueur fautif passe son tour.

Si, au contraire, il s'avère que le joueur accusé déplaçait bien un de ses propres disques, il bénéficie immédiatement d'un tour supplémentaire.

Arrivée

Lorsque vous atteignez votre entrée avec un disque que vous croyez vous appartenir, vous pouvez quitter la piste et rentrer au centre du cercle. Il n'est pas nécessaire d'avoir le compte exact au dé pour atteindre l'entrée. Le disque est alors retourné.

Si vous avez été attentifs et si le disque est l'un des vôtres, bravo ! S'il appartient à quelqu'un d'autre, tant mieux pour lui : bien que son disque n'ait pas atteint sa cible, celui-ci est cependant considéré comme arrivé et rejoint le centre du cercle face couleur visible.

Fin du jeu

Le premier joueur à rassembler ses trois disques au centre du cercle gagne la partie.

BLINDER HAHN - BLIND SQUIRREL

ÉCUREUIL AVEUGLE

Pour 2 à 4 joueurs

Composition

5 disques d'une même couleur par joueur

25 disques côté face noire pour former l'aire de jeu

But du jeu

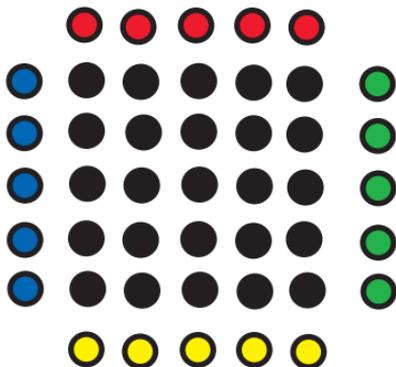
Les joueurs déplacent et font sauter leurs cinq disques, face couleur cachée, sur une aire de jeu. Celui qui garde un œil attentif sur ses propres disques sera le premier à leur faire atteindre l'autre côté du plan de jeu.

Préparation

La zone de jeu est composée de 25 disques noirs disposés en cinq colonnes de cinq rangées. Chaque joueur pose ses propres cinq disques sur un côté de l'aire de jeu, face couleur visible.

Un premier joueur est désigné.

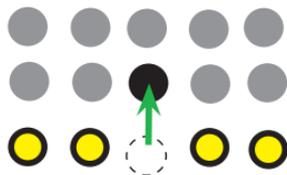
Le jeu continue dans le sens horaire.



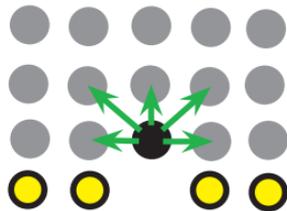
Mise en place pour 4 joueurs

Déroulement du jeu

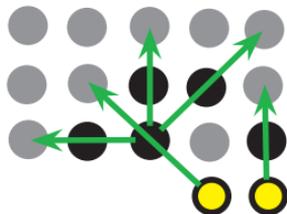
À votre tour, déplacez un de vos disques vers la zone de jeu, en le retournant de sorte que sa couleur ne soit plus visible.



Un disque peut être déplacé d'une case dans toutes les directions : verticale, horizontale ou diagonale, vers une case libre de l'aire de jeu.

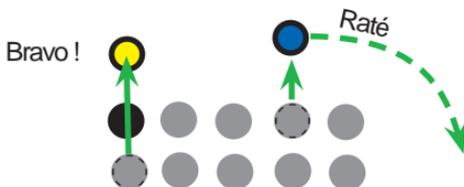


Il est possible de sauter par-dessus un disque voisin, en ligne droite, à condition que la case située derrière elle soit inoccupée. Il est également possible d'entrer ou de sortir de l'aire de jeu par un saut. Les sauts en chaîne sont autorisés, mais ils ne sont pas obligatoires.



Saut

Un joueur qui a mis en jeu ses cinq disques peut commencer à en sortir par le côté opposé à son côté de départ. Chaque disque qui sort de l'aire de jeu est immédiatement retourné. Si le disque appartient au joueur, il a atteint sa cible. Si le disque appartient à un autre joueur, tant mieux pour celui-ci car ce disque est considéré comme ayant atteint son arrivée !



Fin du jeu

Le joueur dont cinq disques sont arrivés de l'autre côté en premier remporte la partie.

Auteur et illustrateur :
Steffen Mühlhäuser

Graphisme :
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann

Traduction : François Haffner

Matériel de jeu : Weiß

Fabrication : Ludofact

© **2004/2012 by Steffen Spiele**

Zum Spielplatz 2

56288 Krastel

www.steffen-spiele.de

post@steffen-spiele.de