

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 (Saône-et-Loire), 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





Spielanleitung • Instructions • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni

Klecks 4594

Kennst Du die Farben?



Who knows the colors? • Connais-tu les couleurs?
Ken jij de kleuren? • Chof, el juego de aprender los colores
Conosci i colori ?

Copyright **HABA**[®] - Spiele Bad Rodach 2004

Jeu Habermas n° 4594

Barbouille – Connais-tu les couleurs ?

Un jeu éducatif pour apprendre.

Pour 2 à 6 joueurs de 3 à 6 ans.

Tout en jouant, les enfants apprennent à distinguer les couleurs et à les classer !



Idée : Thomas Daum

Illustration : Clara Suetens

Durée d'une partie : 5 - 10 minutes

Le zèbre Barbouille a énormément de travail car il a décidé d'égayer le monde en le coloriant. Muni d'un gros pinceau, le voilà parti barbouiller tout ce qu'il voit. Sur certaines choses, il ne met qu'une couleur, sur d'autres il dessine un vrai arc-en-ciel. Mais pour qu'il colorie les choses avec la bonne couleur, il va falloir que vous lui donniez un petit coup de main ...

Contenu

1 bâton-zèbre

30 cartes

1 règle du jeu

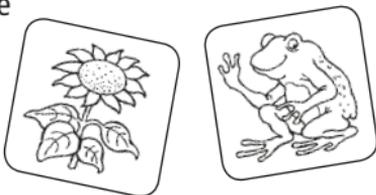
But du jeu

Celui qui connaît beaucoup d'objets et sait de quelles couleurs ils sont récupérera le plus de cartes possible.

Chers parents,

Avant que les enfants ne jouent pour la première fois, regardez les cartes avec eux en nommant les couleurs et les motifs.

Les cartes sont imprimées des deux côtés. Du côté face, les motifs sont représentés sans couleurs, au dos ils sont colorés. Certains des motifs ont une seule couleur, comme p. ex. la grenouille. D'autres ont deux couleurs, comme p. ex. le tournesol.



Préparatifs

Posez les cartes les unes à côté des autres sur la table. Tournez-les du côté face, de manière à voir les motifs sans couleurs. Préparez le bâton-zèbre.

Déroulement de la partie

Jouez chacun à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur dont les vêtements sont les plus bariolés commence. Si vous n'arrivez pas à vous mettre d'accord, c'est le joueur le plus jeune qui commence.

Lance une fois le bâton-zèbre.

Observe la couleur sur laquelle il est tombé et cherche lequel des motifs est de cette couleur. Décide-toi pour une carte et retourne la.

- **Tu as retourné une carte dont le motif est de la couleur du bâton-zèbre ?**

Bien joué : Barbouille est fier de toi ! Tu prends la carte et la poses devant toi.

Si le motif a encore d'autres couleurs, tu as quand même le droit de prendre la carte.

- **Tu as retourné une carte dont le motif ne correspond pas à la couleur du bâton ?**

Domage, tu n'as pas le droit de récupérer cette carte.

Regarde bien les couleurs de ce motif et retourne la carte.

- **Tu penses que la couleur du bâton ne se trouve plus sur aucune autre carte ?**

- Dis alors bien fort : « Il n'y a plus de jaune (rouge/bleu/vert), je joue encore une fois ! »

→ Si tous les autres joueurs sont du même avis, tu lances le bâton-zèbre encore une fois.

→ Si un autre joueur pense cependant que tu peux trouver encore un motif de la couleur du bâton, il dit alors : « il y en a encore une » et retourne la carte correspondante. Si le motif est vraiment de cette couleur, ton tour est alors fini.

On retourne à nouveau la carte.

Si cette carte n'est cependant pas de la couleur du bâton, tu as le droit de lancer le bâton une deuxième et dernière fois.

Ensuite, c'est au tour du joueur suivant de lancer le bâton.

Fin de la partie

La partie est terminée dès qu'il n'y a plus de cartes à récupérer. Chaque joueur empile ses cartes. Celui qui aura la plus grande pile aura bien aidé Barbouille et est nommé « Barbouilleur du jour ».

Variante plus compliquée

Quand un joueur s'est décidé pour une carte, il doit alors nommer toutes les couleurs représentées au dos de cette carte avant de la retourner. Il récupérera la carte seulement s'il a annoncé les bonnes couleurs.