

# 4

Ravensburger® jeu n° 24 281 8  
Assortiment de jeux pour 2 - 6 enfants à partir de 3 ans  
Auteur: Christine Welz

## Ma première boîte de jeux de société PREMIERS JEUX

**Contenu:** 2 plans imprimés sur les deux faces, 6 figurines en bois, 1 dé de couleurs, 30 fiches,  
9 cartes animaux  
Avant de jouer pour la première fois, détacher soigneusement toutes les fiches et les cartes.

### Le paon multicolore

Un jeu de dé de couleurs pour 2 à 4 enfants à partir de 3 ans

**Vous avez besoin de:** le plan de jeu «le paon multicolore», 6 fiches de couleurs différentes par joueur, 1 dé de couleurs

#### Et voici comment jouer:

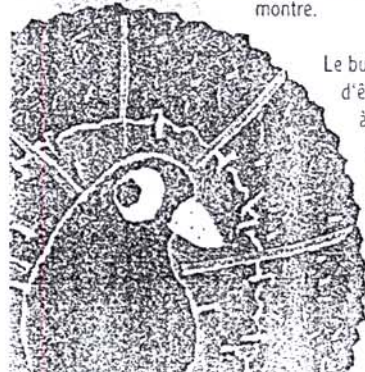
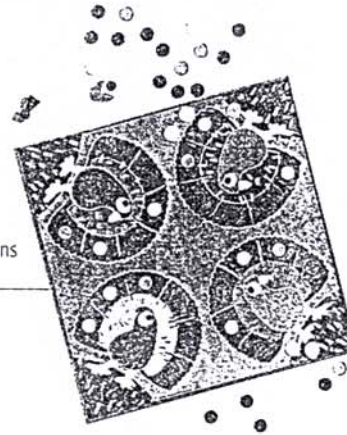
Chaque joueur dépose ses fiches sur la table et choisit un paon qu'il veut orner de couleurs chatoyantes. Celui qui obtient le rouge en jetant le dé de couleurs commence la partie. Par la suite, on joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le but du jeu est d'être le premier à avoir orné son paon avec les 6 fiches de couleurs.

Le joueur jette le dé et regarde s'il a une fiche appropriée à la couleur du dé et la dépose sur son paon.

Si par exemple, le joueur jette le rouge avec le dé et que la case rouge de son paon est libre il déposera sa fiche rouge sur la case appropriée. Si par contre cette case rouge est déjà recouverte de la fiche, il n'a pas eu de chance et c'est au joueur suivant.

Le premier des joueurs qui parvient à déposer ses fiches de couleurs sur son paon est déclaré gagnant.



# Les animaux de la ferme

Jeu de mémoire pour 2 à 6 enfants à partir de 4 ans

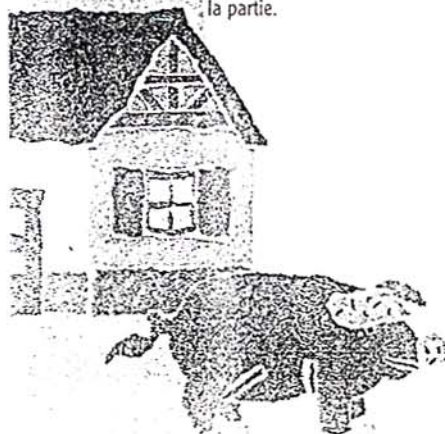
**Vous avez besoin de:** le plan de jeu «les animaux de la ferme», une figurine «le fermier», les 9 cartes animaux, 5 fiches de même couleur par joueur.

## Et voici comment jouer:

Les 9 cartes animaux et la figurine (le fermier) sont déposées à côté du plan de jeu. Chaque joueur prend 5 fiches d'une même couleur et les dépose au milieu du plan de jeu devant la ferme.

Dans ce jeu, il s'agit de déplacer les 9 cartes animaux et le fermier sur les 10 cases prévues et de bien mémoriser quels sont les animaux qui ont changé de place. Le gagnant est celui qui mémorise le mieux les changements qui ont été effectués.

Tout d'abord, il faut répartir les 9 cartes animaux sur 9 cases du plan de jeu. Le fermier sera placé sur la dernière case libre. Maintenant, on choisit le joueur qui commence la partie.



Avant que celui-ci ne joue, son voisin de gauche peut encore bien mémoriser le plan de jeu. Il tournera le dos au plan de jeu et le joueur qui commence la partie peut déplacer deux cartes animaux sur le plan de jeu ou une carte animaux et le fermier.

Son voisin de gauche peut à nouveau regarder le plan de jeu et doit dire selon lui, quelles sont les deux cartes animaux qui ont changé de place. Si sa réponse est correcte, il peut prendre deux de ses fiches placées au milieu devant la ferme. Si sa réponse est incorrecte, il n'a pas eu de chance.

Lors de la prochaine partie, le joueur qui vient de deviner les changements pourra à son tour déplacer deux cartes animaux ou une carte animaux et le fermier. Son voisin de gauche mémorise la position des animaux et du fermier et tourne le dos au plan de jeu. Après les changements effectués, il donnera sa réponse...

Le gagnant est celui qui aura le premier gagné ses 5 fiches. Pour les acharnés voici encore une variante; après avoir effectué les déplacements, on tournera également le plan de jeu. Ceci rendra le jeu encore plus difficile!

# Le jeu des pompiers

Jeu de l'échelle pour 2 à 6 enfants à partir de 3½ ans

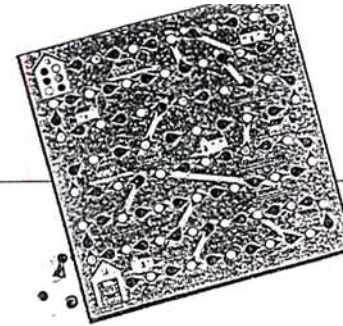
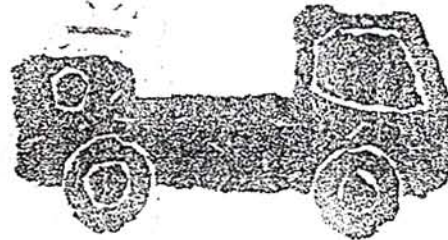
**Vous avez besoin de:** le plan de jeu «jeu des pompiers», 1 figurine par joueur, le dé de couleurs.

## Et voici comment jouer:

Chaque joueur choisit une figurine et la place sur la case départ du plan de jeu - caserne des pompiers en bas à gauche sur le plan de jeu.

Le but est d'être le premier à atteindre l'autre caserne des pompiers en haut à gauche sur le plan de jeu. Le premier qui jette «jaune» avec le dé commence la partie. Par la suite, on jouera dans le sens des aiguilles d'une montre.

Quand c'est ton tour de jouer, tu lances le dé de couleurs et tu places ta figurine sur la première case libre de cette couleur. Tu passes donc au-dessus des cases de cette même couleur qui sont déjà occupées!



Les flèches indiquent le chemin à suivre.

Si tu as de la chance, tu pourras avancer plus vite via les échelles des pompiers. Mais, si tu n'as pas de chance, c'est également la dégringolade par les échelles.

Si après avoir joué, tu arrives précisément à un endroit où tu peux emprunter une échelle qui va vers le haut ou vers le bas, alors tu dois emprunter cette échelle.

*Un exemple: Tu jettes «blanc». A partir de la première case libre «blanc», tu arrives sur une échelle qui monte vers une case rouge. Tu mets ta figurine sur la case rouge.*

Si en montant ou descendant une échelle, la dernière case de celle-ci est occupée, tu places ta figurine sur la première case libre derrière celle-ci. Dans un cas particulier, il peut arriver que d'un coup tu montes ou descendes une échelle!

Le gagnant est celui qui atteint le premier la caserne des pompiers située en haut à gauche sur le plan de jeu. Cette case «BUT» est valable pour toutes les couleurs. Si, par exemple, tu es placé sur la troisième avant-dernière case BUT (case rouge) et que tu jettes «jaune», alors tu peux te placer sur la case BUT.

# Un jour au zoo

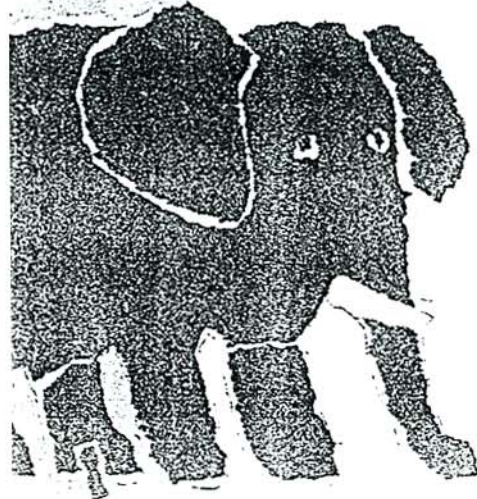
Jeu de dé pour 2 à 6 enfants à partir de 3½ ans

**Vous avez besoin de:** le plan de jeu «un jour au zoo», une figurine par joueur, le dé de couleurs.

## Et voici comment jouer:

Chaque joueur choisit une figurine et la place à l'entrée du zoo - c'est la case en bas à gauche du plan de jeu. Le but du jeu est d'être le premier à atteindre la case sortie du zoo - case située sur le haut du plan de jeu.

Le premier joueur qui obtient la couleur bleue en jetant le dé de couleurs commence la partie. Par la suite, on jouera toujours dans le sens des aiguilles d'une montre. Tu jettes le dé de couleurs et tu places ta figurine sur la première case libre correspondant à la couleur du dé. Les cases de cette couleur qui sont déjà occupées, sont à passer!



A l'aide des flèches, tu vois le chemin à suivre. Il y a deux places sur le plan de jeu où le chemin se divise en chemin parallèle. A toi de choisir quel chemin tu veux suivre. Mais cette décision est définitive, pas question de reprendre l'autre chemin à mi-parcours.

Le gagnant est celui qui atteint le premier la case sortie du zoo, cette case vaut toutes les couleurs du dé. Si par exemple tu es sur l'avant dernière case (case blanche) et que tu jettes «bleu» avec le dé, tu places ta figurine sur la case terminale bleue qui correspond à ta figurine. Si tu as jeté «vert» avec le dé, tu devras attendre le prochain tour pour espérer atteindre ta case finale bleue!

© 1995 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger B.V.  
Neonweg 2A · Postbus 289  
NL-3800 AG Amersfoort

