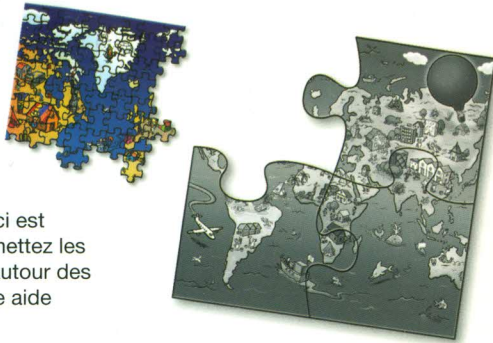


PUZZLE

Tenuer :

4 pièces de puzzle blanches
500 pièces de puzzle colorées

Réunissez les 4 grandes pièces grises. Ceci est le monde sans couleur. Maintenant, vous mettez les pièces de puzzle colorées au bon endroit autour des pièces grises. Le puzzle gris est votre seule aide pour obtenir le résultat final.



SNAKES & LADDERS

Tenuer :

Plateau
Dé couleur
5 pièces à jouer

On y va !

Le plateau contient 100 cases qui sont toutes colorées. Les joueurs commencent en bas à gauche au départ, et vous allez en zigzaguant en haut vers l'arrivée. Le plus jeune joueur commence. Un tour de jeu se déroule de la façon suivante : Jetez le dé couleur et allez vers la case avec la même couleur que vous venez de jeter avec le dé. Par exemple, si vous avez jeté rouge et il y a déjà un autre joueur sur la case rouge suivante, vous avez droit de continuer vers la case rouge suivante. Si vous arrivez en bas d'une échelle, vous pouvez y monter directement. Si vous arrivez en haut d'un courant de peinture, vous êtes obligé de retourner à l'endroit où le courant se termine. Le joueur qui arrive le premier à l'arrivée, gagne.



Let's Colour



WWW.IDENTITYGAMES.NL

©2012, Identity Games International BV
Heemraadssingel 180 | 3021 DL Rotterdam | Pays-Bas

MADE IN CHINA

Let's Colour

RÈGLES DU JEU

SPLASH!

Tenuer :

4 marteau avec ventouse
11 cartes couleur
55 cartes Splash

On y va !

Mettez les 11 cartes de couleur à part au talon, bien mélangées. Les cartes dans ce talon sont fermées. C'est le talon aux cartes de couleur.

Celui-ci prend une carte du talon aux cartes de couleur et la tourne face ouverte. Maintenant tous les joueurs cherchent sur la table des objets de cette couleur. Si vous voyez une carte de la bonne couleur, il faut frapper dessus le plus vite possible. Si la carte colle au marteau, elle sera à vous. Empilez-la et gardez-la vous-même.

Si vous voyez 2 cartes de même couleur, enlevez donc rapidement la carte déjà sur votre marteau et essayez de frapper à temps sur la nouvelle carte aussi. Le tour se termine, lorsque les joueurs ne voient plus de cartes de même couleur. Le joueur suivant pioche 3 cartes du talon à piocher et les pose avec les autres cartes sur la table. Le même joueur tourne une carte du talon aux cartes de couleur et de nouveau tout le monde à droit de frapper avec son marteau.

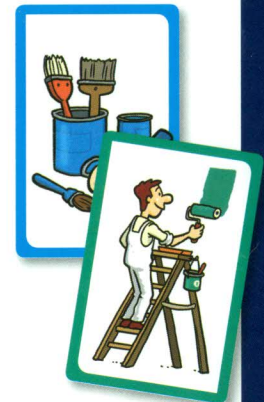
Continuez à jouer jusqu'à toutes les cartes du talon aux cartes de couleur sont jouées. N'oubliez pas de piocher à chaque tour les 3 cartes du talon à piocher, et de les mettre face ouverte sur la table.

Couleurs

Avec une carte de couleur bleue, vous cherchez donc des cartes bleues, si vous avez 2 couleurs sur la même carte, par exemple jaune et bleue, vous devez chercher la carte qui donnera une association de ces deux couleurs. C'est la couleur vert dans ce cas.

But du jeu :

Est-ce que toutes les cartes du talon aux cartes de couleur sont jouées? Celui qui a le plus grand nombre de cartes, gagne.



A BRAND FROM
AkzoNobel

HAPPY FAMILIES

Tenuer :
36 cartes des sept familles

Donne à chaque joueur 4 cartes. Pose les cartes restantes sur une pile. Demande un des joueurs une des cartes qui te manquent. Tu dois posséder au moins une carte cette couleur Famille. Si l'autre joueur possède la carte, il te la donne et tu peux continuer à rechercher les cartes qui te manquent. Tu peux demander la carte à d'autres joueurs.

Lorsque ta couleur Famille de 4 cartes est complète, tu dis 'Famille'. Si le joueur ne possède pas la carte demandée, ton piocher en ton tour est terminé. C'est ensuite au tour du dernier joueur à qui tu as demandé une carte. Le joueur qui possède le plus de familles a gagné. Les cartes, dont tu as besoin pour chaque série de couleur de 4 cartes, figurent en bas de la page.



MATCH MEMO

Tenuer :
22 cartes des Mémo

Mélange les cartes et mets-les face cachée sur la table. Le plus jeune joueur commence. Retourne deux cartes. Deux choses peuvent à présent arriver:

- Si les images sont différentes, ton tour s'arrête. Retourne les cartes face cachée sur la table.
- Si les images sont identiques, tu gagnes les cartes et tu peux les prendre. Empile les cartes gagnées devant toi. À présent, tu pourras une nouvelle fois retourner deux cartes. Tu continues à jouer jusqu'à ce que tu retournes deux cartes ne représentant pas le même image. Retourne à nouveau les cartes face cachée sur la table.

Si ton tour est terminé, ce sera le tour du joueur à ta gauche. Le jeu est terminé une fois que toutes les cartes sont prises. Le joueur possédant le plus grand nombre de cartes gagnées est le gagnant.



DONKEY !

Tenuer :
Cartes à jouer Donkey
Pièces à jouer

Sélectionnez autant de jeux de couleur que joueurs. Un jeu de couleur se compose de 4 cartes. Par exemple, le jeu vert se compose d'un crocodile, un lézard, une grenouille et un serpent. Les autres cartes sont rangées dans la boîte. Mélangez bien les cartes, chaque joueur reçoit quatre cartes d'animaux. Mettez également les pièces à jouer sur la table. Attention : utilisez toujours une pièce à jouer moins que le nombre de joueurs présents.

Le tour de jeu

Tous les joueurs choisissent une carte de leur main à jeter. Les joueurs commencent à compter: trois, deux, un ... Donkey ! Au moment que les joueurs crient Donkey !, chacun glisse une carte fermée sur la table et la passe vers son voisin côté gauche. Celui-ci prend vite la carte. Et de suite, vous répétez ceci jusqu'au moment qu'un des joueurs tient 4 cartes de même couleur dans sa main.

Attention : Faire passer les cartes se fait en grande vitesse. Si un des joueurs est trop lent à passer ces cartes, il aura un avertissement.

But du jeu

Collectionnez un jeu complet de quatre animaux de même couleur et saisissez le plus vite possible une pièce à jouer de la table. Ou, si quelqu'un d'autre saisit une pièce à jouer de la table, vous essayez aussi de saisir le plus vite possible une pièce à jouer. Le joueur sans pièce à jouer perd le jeu.

STYLO À L'EAU

Tenuer :
Stylo à l'eau
5 fiches à colorer

Colorez les fiches à colorer avec le stylo à l'eau.

