

# Colorami



3+

FR

GB

D

E

I

NL

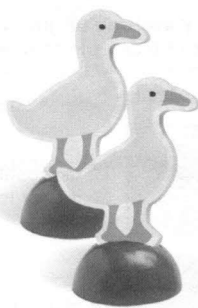
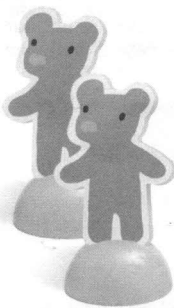
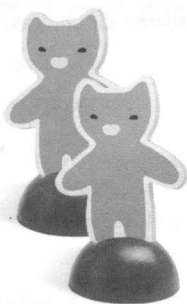
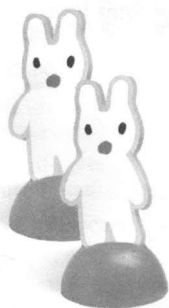
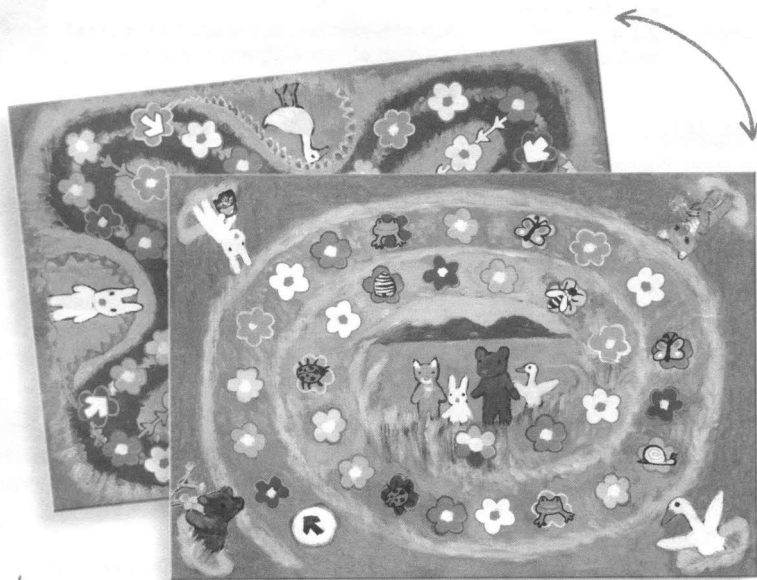
S

DK



# Colorami

Contenu • Contents • Inhalt • Contenido  
Contenuto • Inhoud • Innehåll • Indhold



## COLORAMI, Rouge, vert, jaune... jouons avec les couleurs !

Deux jeux classiques pour les tout-petits sur le principe des jeux de l'oie et des petits chevaux. Les joueurs déplacent leurs pions grâce aux couleurs.

Age : à partir de 3 ans  
Nombre de joueurs : 2 à 4  
Durée : de 5 à 15 minutes

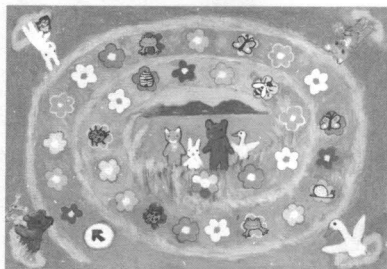
### Contenu du jeu

1 plateau recto-verso, 8 pions, 1 dé

#### Jeu de l'oie des couleurs

But du jeu :

Rejoindre les 4 amis au centre du plateau en arrivant le premier sur la fleur multicolore.



Déroulement :

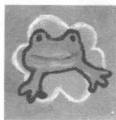
Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ.



On joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Le joueur le plus jeune commence et lance le dé. Il déplace son pion jusqu'à la première fleur de la couleur indiquée sur le dé (exemple : fleur violette sur le dé, le joueur déplace son pion jusqu'à la première fleur violette du parcours).

Il ne peut y avoir qu'un joueur par case : si un joueur tombe sur une case fleur déjà occupée, il prend la place de ce pion et le renvoie à la case d'où il vient.

Les cases spéciales :



La grenouille saute !  
Le joueur relance le dé.



Le papillon vole très haut !  
Le joueur avance vers la deuxième fleur papillon.



La coccinelle vole aussi très haut !  
Le joueur avance vers la deuxième fleur coccinelle.



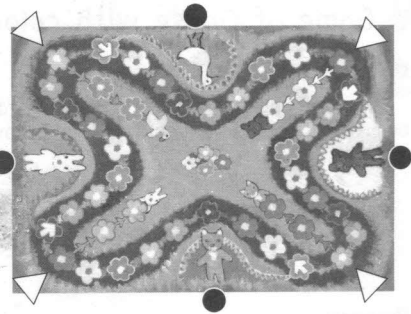
L'escargot est très lent !  
Au tour suivant, le joueur ne joue pas.



Après avoir butiner, l'abeille retourne dans sa ruche !  
Le joueur recule son pion vers la case ruche.

### Qui gagne ?

A la fin du parcours, si un joueur lance le dé et tombe sur une couleur de fleur qui n'est plus sur le parcours, il va directement sur la fleur multicolore et gagne la partie.



## Ludo des couleurs

### But du jeu :

Faire le tour du plateau avec ses pions  
et être le premier à les ramener au centre du plateau.

### Déroulement :

Chaque joueur choisit ses pions et les place sur sa case départ (●).

La partie se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.  
Le joueur le plus jeune commence et lance le dé.

### Comment déplacer les pions ?

Chaque joueur peut sortir le pion de sa bulle lorsqu'il obtient avec son dé la couleur de la fleur avec la flèche blanche.

Ensuite à chaque lancé de dé il déplace son pion jusqu'à la première fleur de la couleur indiquée sur le dé.

Si un joueur tombe sur une case déjà occupée par un pion, il prend la place de ce pion et le renvoie dans sa grande bulle du départ.

Après avoir fait un tour complet, les joueurs se placent sur la dernière case de leur parcours (△)  
afin de pouvoir monter jusqu'à leur animal.

Pour monter, ils lancent le dé et déplacent leurs pions s'ils obtiennent la couleur de leur fleur.

### Qui gagne ?

Le premier qui rassemble ses 2 pions au centre du parcours gagne la partie.

Un conseil : Pour faire une partie plus courte les enfants peuvent jouer avec un seul pion.

