

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

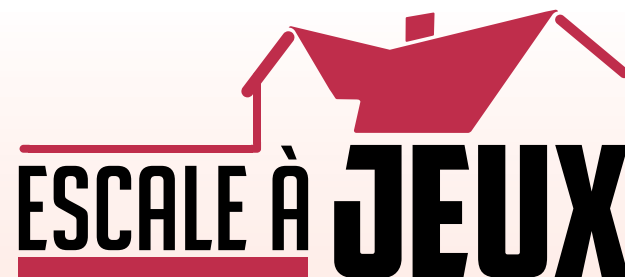
Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com



Colombi

Un jeu Spear N° 22090

Nous avons énuméré ci-dessous, suivant leur degré de difficulté, différentes manières de jouer.

Tout d'abord, il y a lieu d'enlever les petits pions carrés des carottes, car seuls les pions sont nécessaires au jeu.

Pour inciter l'enfant à jouer et l'initier dans ce nouveau jeu:

Le plateau prévu pour les petits pions en couleurs transparents doit toujours être blanc, sinon les pions apparaîtraient dans d'autres teintes. Les teintes dans lesquelles se présentent les pions sont les couleurs fondamentales: rouge, bleu, jaune.

En empilant différents pions en couleurs, il est possible d'obtenir d'autres couleurs: vert, violet, orange.

On nomme ces couleurs des couleurs- mixtes.

Essai: comment obtient-on les couleurs suivantes: vert, violet, orange?

Pour quelles couleurs mixtes a-t-on besoin des couleurs suivantes:

jaune, rouge, bleu?

Formez des échantillons à partir des couleurs fondamentales, des couleurs mixtes, des couleurs fondamentales et mixtes!

Formez, par juxtaposition, les couleurs de l'arc-en-ciel:

rouge, orange, jaune, vert, bleu, violet!

C'est le mien!

Un jeu pour deux à six joueurs à partir de 4 ans.

Pour jouer, se servir de tous les pions (18), du plateau de jeu blanc et du dé en couleurs.

Disposer les pions sur un tas.

Le joueur qui obtient la couleur rouge sur son dé peut commencer. On joue alors l'un après l'autre.

Le joueur auquel c'est au tour de jouer jette le dé et prend, dans la réserve, un pion dont la couleur correspond à celle du dé. Ensuite, il place ce pion dans l'un des neuf champs du plateau de jeu. Au plus deux pions (de la même couleur ou de couleurs différentes) peuvent être placés l'un sur l'autre.

Au cas où le dé présente une couleur mixte, le joueur doit prendre un pion dans la réserve et le placer de telle manière sur un pion se trouvant déjà dans ce champ qu'il obtienne une couleur mixte. Celui qui réussit, peut prendre le pion placé au-dessous. Le pion du dessus reste alors sur le plateau. Au cas où l'on ne réussit pas à réaliser la couleur correspondante à celle du dé, le pion mal placé doit à nouveau être remis dans la réserve, et c'est au prochain joueur de jouer. C'est aussi au joueur suivant de jouer lorsqu'il n'y a pas dans la réserve de pion présentant la couleur nécessaire.

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de pion dans la réserve. Le joueur ayant le plus de pions est gagnant.

Les enfants ne sachant pas encore compter posent tout simplement leurs pions l'un à côté de l'autre dans une rangée: celui qui a la rangée la plus longue est gagnant!

Enlevez les pions!

Pour deux à six joueurs à partir de 4 ans.

Pour jouer, se servir de tous les pions, du plateau de jeu et du dé en couleurs.

Placer les pions sur un tas.

Le joueur obtenant le premier, avec son dé, la couleur rouge commence.

On joue alors l'un après l'autre.

Le joueur auquel c'est au tour de jouer doit tout d'abord prendre un pion du tas et ensuite jeter le dé.

Lorsque la couleur du dé concorde avec celle du pion tiré, le pion est placé sur le plateau de jeu. Tout au plus deux pions (de la même couleur ou de couleurs différentes) peuvent être placés l'un sur l'autre.

Au cas où le dé présente une couleur mixte, qui peut être réalisée en plaçant le pion tiré sur un pion se trouvant déjà en place, le joueur peut placer son pion dessus. Au cas où le pion tiré n'a pas la couleur exacte, le joueur doit le garder. Un pareil pion peut également être placé pendant le déroulement du jeu, si sa couleur correspond à celle du dé. Cependant, on ne peut pas toujours jouer qu'un seul pion. Lorsqu'il n'y a plus de pion sur le tas, on continue à jouer avec son propre pion.

Le joueur qui est le premier à ne plus avoir de pion est gagnant

Qui prend, gagne!

Pour deux à six joueurs à partir de cinq ans.

Pour jouer, se servir de tous les pions, du plateau de jeu et du dé en couleurs.

Chaque joueur prend deux pions et constitue, sur les champs du plateau de jeu, les couleurs suivantes: 1 x rouge, 1 x jaune, 1 x bleu, 2 x vert, 2 x violet, 2 x orange.

Pendant toute la durée du jeu, deux pions tout au plus peuvent être placés l'un sur l'autre.

Les joueurs jettent le dé l'un après l'autre.

Au cas où le joueur jetant le dé obtient une couleur fondamentale, il peut enlever un pion du champ ayant cette couleur fondamentale. Au cas où le joueur jetant le dé obtient une couleur mixte, il peut enlever les deux pions d'un champ dans lequel se trouve cette couleur mixte. Au cas où la couleur du dé ne se trouve pas sur le plateau de jeu, le joueur en question doit placer sur le plateau de jeu un ou deux de ses propres pions présentant cette couleur. Des pions se trouvant déjà en place sur un champ peuvent être utilisés pour former des couleurs mixtes; à cet effet, le joueur peut utiliser l'un de ses propres pions. Au cas où un joueur ne peut ni prendre ni placer, il passe son tour.

Le jeu est terminé lorsqu'il n'y a plus de pion sur le plateau de jeu. Le joueur ayant le plus de pions est gagnant.

Dans tous les sens

Pour deux à quatre joueurs à partir de 10 ans.

Pour jouer, se servir de tous les pions, du plateau de jeu et du sachet. Les pions sont placés dans le sachet.

Les joueurs prennent alors successivement un pion dans ce sachet, jusqu'à ce qu'il soit vide. Chaque joueur garde les premiers pions: au cas où les joueurs sont à deux, chacun en garde deux; au cas où ils sont à trois ou à quatre, chacun en garde un. Les pions restants sont disposés sur le plateau de jeu; dans le cas de ce jeu, les champs du plateau peuvent être occupés par un pion ou par deux pions de couleurs différentes ou alors ne pas être occupés du tout.

Lorsque le sachet est vide, le jeu se poursuit comme suit: on place un de ses propres pions sur le plateau de jeu et l'on en enlève un autre. Si deux pions se trouvent sur un champ, on ne peut enlever que celui du dessus. On peut aussi tout d'abord enlever un pion du plateau de jeu et placer ensuite son propre pion.

Le joueur qui est arrivé à réaliser une rangée de trois verticale, horizontale ou diagonale dans une couleur mixte est gagnant.

Bleu contre rouge

Pour deux joueurs à partir de 12 ans.

Pour jouer, se servir de six pions bleus et de six pions rouges ainsi que du plateau de jeu.

La position de départ se situe dans deux rangées extérieures opposées du plateau de jeu.

Leurs champs sont occupés chacun par deux pions d'une même couleur, de manière que les trois champs de l'une des rangées ne contiennent que des pions bleus et que les trois champs de l'autre rangée ne contiennent que des pions rouges.

L'un des joueurs prend la partie bleue et l'autre la partie rouge.

Le jeu consiste à avancer les pions de manière à occuper, avec des pions de différentes teintes, la position de départ de l'adversaire, sur l'ensemble des trois champs, de sorte qu'il s'y forme une rangée violette.

Les joueurs avancent leurs pions en les déplaçant dans un champ avoisinant de la rangée horizontale ou verticale. Les pions ne doivent donc pas être déplacés en diagonale. Il ne doit jamais y avoir plus de deux pions sur un même champ.

Les deux joueurs avancent alternativement, et d'une manière fondamentale, un pion ayant la teinte qu'ils ont choisie. Toutefois, pour le cas où un champ de la rangée centrale est occupé par deux pions présentant des teintes différentes, le joueur peut avancer le pion du dessus, quelle que soit la teinte de celui-ci. Mais, dans l'espace de trois coups successifs, aucune des plaquettes ne doit être remise dans le champ qu'il a occupé en dernier lieu, à moins que l'adversaire n'ait changé entre-temps ce champ, en y plaçant un pion ou en en enlevant un. Par trois coups successifs, il faut entendre deux coups joués par l'un des joueurs et le coup de l'adversaire se trouvant entre les deux. Au cas où un pion rouge et un pion bleu se trouvent l'un sur l'autre dans une rangée extérieure (position de départ), ces pions ne doivent plus être avancés pendant toute la durée du jeu.

Le joueur qui peut avancer son pion doit l'avancer, même si un champ violet se forme dans sa propre position de départ. Au cas où un joueur ne peut pas avancer son pion, il doit attendre jusqu'à ce qu'il ait une possibilité de jeu.