

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



COLOR CHENILLES

4/7 ans

2 joueurs

CONTENU DE LA BOÎTE

- 1 plan de jeu avec 2 pistes
- 1 roulette-pomme avec des cases en couleurs chiffrées et une flèche mobile
- 2 chenilles multicolores
- 2 pommes prédécoupées à détacher et à monter
- 4 socles transparents

des adhésifs pour les yeux à mettre en place

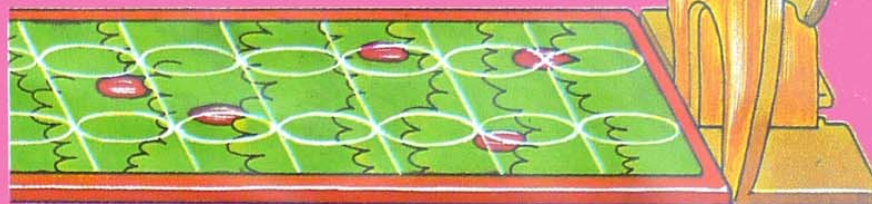


placement
des pommes
dans les socles

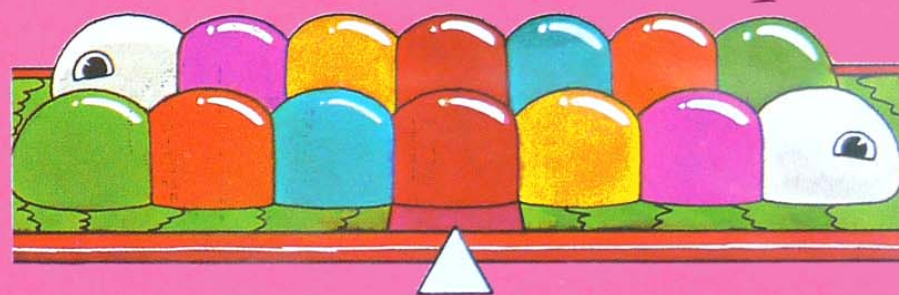


PRÉPARATION DE LA PARTIE

- Ouvrir le plan de jeu.
- Chaque joueur choisit une pomme et la place au bout d'une piste



- Il pose sa chenille sur sa piste, en direction de sa pomme, l'anneau rouge sur la ligne rouge de départ.



LE JEU DES COULEURS

BUT DU JEU

- Placer le premier sa chenille à l'arrivée en la déplaçant selon les couleurs indiquées par la flèche.

COMMENT JOUER

- Le premier joueur prend la roulette-pomme et fait tourner la flèche. Elle s'arrête sur la couleur rose, par exemple.
- Il déplace sa chenille sur sa piste, en avant ou en arrière, pour placer l'anneau rose sur la même ligne que l'anneau rose de l'autre chenille.



- Le second joueur à son tour fait tourner la flèche. Elle indique orange.
- Le joueur déplace alors sa chenille de la même façon pour faire correspondre les deux anneaux orange.
- La partie se poursuit ainsi, chaque joueur tenant compte des couleurs, jusqu'à ce qu'une des chenilles passe sa tête sous la pomme.

Nota : si la flèche indique une couleur et que les anneaux de cette couleur correspondent déjà, le joueur fait à nouveau tourner la flèche.

LE GAGNANT

Le joueur qui, le premier, place la tête de sa chenille sous la pomme a gagné.

LE JEU DES CHIFFRES

BUT DU JEU

- Placer le premier sa chenille à l'arrivée en la déplaçant selon les chiffres indiqués par la flèche.

COMMENT JOUER

- Le premier joueur fait tourner la flèche. Elle s'arrête sur le chiffre 3, par exemple. Le joueur avance sa chenille de 3 cases vers sa pomme.
- Le second joueur fait tourner la flèche. Elle indique : - 2 ; il recule sa chenille de 2 cases.
- La partie se poursuit ainsi, chaque joueur à son tour avançant ou reculant sa chenille selon les indications de la flèche jusqu'à ce qu'une des chenilles passe sa tête sous la pomme.

LE GAGNANT

Le joueur qui, le premier, place la tête de sa chenille sous la pomme a gagné.

NATHAN
592 003