

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

**ESCALE À JEUX**



COLORIO

Un jeu de **Jacky Bonnet** et **Jean-Luc Torres**
sur une idée originale de Jacky Bonnet
© 2004, 2005 Créations JLT

COMPOSITION DU JEU

COLORIO est un ensemble carré de 25 plots de différentes couleurs et judicieusement mélangés pour former un jeu immuable pendant toute une partie. 5 couleurs le composent (bleu, blanc, rouge, vert et jaune) et chacune d'elles est ainsi représentée par 5 plots. En début de partie, tous ces plots sont recouverts par des bouchons. Le principe du jeu repose d'une part sur le déplacement stratégique des bouchons, et d'autre part sur la capacité de chacun à mémoriser les couleurs que l'on va couvrir.... ou découvrir.

DURÉE DE LA PARTIE : environ 10 minutes.

NOMBRE DE JOUEURS : de 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans.

RÈGLE DU JEU

À tour de rôle, et durant toute la partie, chaque joueur devra déplacer l'un après l'autre 3 bouchons différents. Ainsi, 3 fois de suite, il saisira un bouchon présent sur le jeu pour faire apparaître une couleur. Ce bouchon en main, il choisira entre 2 possibilités :

- soit il recouvre avec ce bouchon une autre couleur déjà visible sur le jeu (à la condition que cette couleur qu'il va recouvrir (et mémoriser....) soit différente de la couleur qu'il vient de découvrir) ;
- soit il éjecte définitivement, ce bouchon hors du jeu !

OBLIGATIONS

À tour de rôle, chaque joueur devra éjecter au minimum 1 bouchon du jeu.

- Ejecter 2 ou 3 bouchons du jeu est donc possible, mais à éviter en tout début de partie, car **COLORIO** est avant tout un jeu de mémorisation !
- le premier bouchon à jouer ne doit pas être le dernier bouchon remis sur le jeu par le joueur précédent. Par contre, une couleur qui vient d'être mise à jour, peut immédiatement être recouverte par un autre bouchon que celui qui la cachait, quel que soit le joueur.

On ne déplace jamais 2 bouchons en même temps.

Tout déplacement d'un bouchon sur le jeu doit se faire de façon très distincte et bien au regard de tous les joueurs.

DEBUT DE LA PARTIE

Les 25 bouchons sont sur le jeu et donc, aucune couleur n'est visible; le 1^{er} joueur saisit un 1^{er} bouchon et, ne pouvant faire autrement, le sort du jeu. Ensuite il joue son 2^{ème} bouchon ; s'il fait apparaître une couleur identique à la seule couleur visible sur le jeu, il doit éjecter également ce 2^{ème} bouchon ; au cas contraire, il recouvre cette autre couleur. Puis il joue son 3^{ème} bouchon.

Ses 3 bouchons joués, c'est au joueur suivant de jouer les 3 siens, etc.

BUT DU JEU

Partant du fait que chaque joueur à tour de rôle éjecte au minimum 1 bouchon du jeu, de plus en plus de plots seront découverts et bien sûr, certains seront de couleur identique. Ainsi, le 1^{er} joueur qui fera apparaître le 5^{ème} plot sur une même couleur perd la partie !!!!

Donc, à partir du moment où 4 plots de même couleur sont visibles sur le jeu, le risque de perdre est réel, et tout le travail de mémorisation effectué depuis le début de la partie sera maintenant très utile pour ne pas soulever le bouchon fatal cachant ce 5^{ème} plot. Ainsi, le joueur qui le mettra en évidence sera désigné perdant. De ce fait, la partie s'arrête et il ne reste plus qu'à remettre tous les bouchons en place pour recommencer une autre partie.

Si **COLORIO** se joue à plusieurs joueurs, plusieurs parties seront nécessaires et le vainqueur sera celui qui perdra le moins de parties possibles...

CONSEIL TECHNIQUE

Tous les plots sont disposés par 5 sur des lattes ; d'une partie à l'autre, celles ci seront déplacées et interverties pour modifier la disposition des couleurs et ainsi éviter d'éventuels repérages...