

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**



COLORSGAME ET LA SCIENCE

COLORSGAME, un jeu de société pour apprendre les couleurs. La couleur, sensation que produit sur l'œil les radiations de la lumière telles qu'elles sont absorbées ou réfléchies par les corps, appelées aussi spectre, les couleurs de l'arc en ciel ou spectre chromatique.

COLORSGAME vous permet de découvrir les multiples aspects des combinaisons de couleurs associées deux par deux, d'où résultent d'autres couleurs que vous percevez. Notre vision sera identifiée par cette recherche sur le tapis de jeu, unique au monde, et les découvertes que vous ferez, matérialisées par les cartes de couleurs, vous étonneront et renforceront votre culture générale, participeront également à l'enseignement et à l'éducation de l'enfant.

LA LUMIERE ET LE SOLEIL, SOURCE NATURELLE DE LA VIE.
En interceptant un rayon de lumière solaire par un prisme, la nature composite de la lumière est restituée et nous dévoile le mélange de lumières colorées. La couleur est un fragment de lumière.

• **S'IL N'Y A PAS DE SOURCE LUMINEUSE, IL N'Y A PAS DE PERCEPTION VISUELLE. CE SERA LE NOIR** (le noir n'est pas une couleur, ni une valeur, mais l'absence de lumière).

• **AVEC LE MAXIMUM POSSIBLE DE SOURCES LUMINEUSES ou d'éclaircissements. CE SERA LE BLANC** (le blanc n'est pas une couleur, mais une référence de quantité de lumière). LE BLANC ETALON est celui qui est issu d'un corps porté à une température de 6500° et dont l'analyse chromatique est complète.

ENTRE LE NOIR ET LE BLANC, IL EXISTE UNE INFINITÉ DE NUANCES SUIVANT LA QUANTITÉ DE LUMIERE EMISE OU REFLECHIE.

• Dans l'ordre physique (SPECTRE VISIBLE, Emetteur de lumière), les nuances fondamentales sont le violet, le vert et l'orange.

VIOLET + VERT = BLEU

VERT + ORANGE = JAUNE

VIOLET + ORANGE = ROUGE

• Dans l'ordre des "PIGMENTS" (REFLECTISSEUR DE LUMIERE), les nuances fondamentales seront complémentaires, c'est-à-dire BLEU, JAUNE, MAGENTA.

En lumière réfléchie, après absorption sélective par les pigments, le BLEU, JAUNE et MAGENTA permettent de restituer toutes les couleurs du spectre.

"C'EST LA STRUCTURE MELANGE DE COULEURS ET DE PIGMENTS QUE VOUS ALLEZ DECOUVRIR".
Les pigments colorés sont le plus souvent de nature physico-chimique, mais aussi minérale ou animale. Ce sont les bases de tout matériel coloré.

Le jeu de société **COLORSGAME** est organisé sur la base des trois couleurs primaires : BLEU (cyan), MAGENTA et JAUNE PRIMAIRE.

• Dans l'ordre physique, le mélange de toutes les couleurs est le blanc ou lumière blanche.

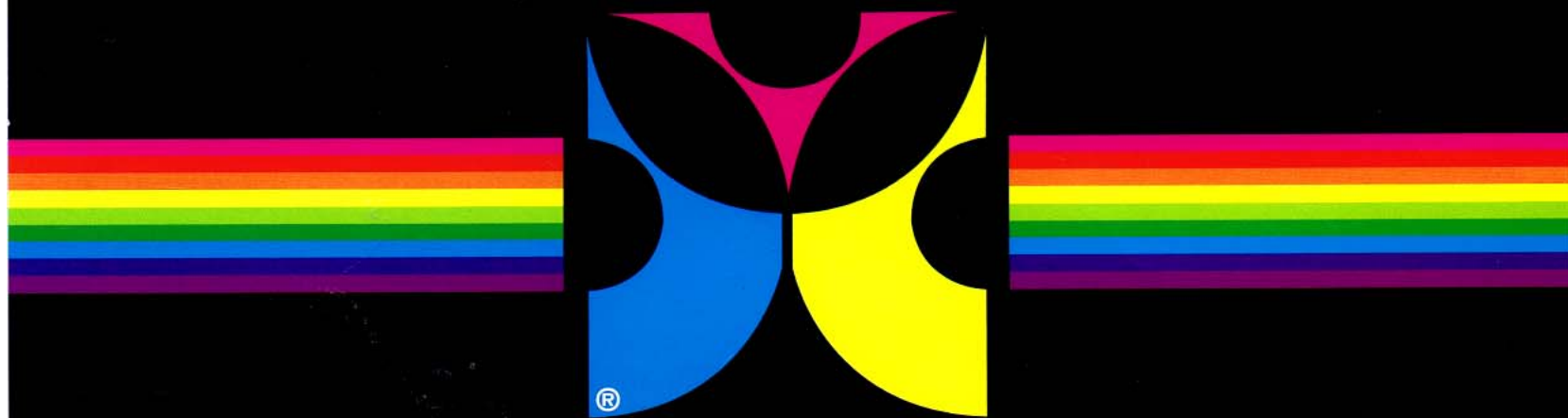
• Dans l'ordre de la lumière réfléchie, mélange des couleurs aux pigments, le mélange de toutes les couleurs est le noir absolu.

Les trois couleurs primaires, bleu, jaune et magenta, mélangées à part égale donnent la couleur noire.
LE NOIR EST OBTENU CAR LA MATIERE NE RESTITUE PAS TOUTE LA LUMIERE. ELLE EN ABSORBE UNE GRANDE PARTIE. C'EST POUR CETTE RAISON QUE LA DERNIERE CARTE A OBTENIR POUR GAGNER CHAQUE PARTIE DU JEU EST LE NOIR.

Enfin, pour terminer ces quelques lignes sur la couleur et la science, l'idée de ce jeu est venue à l'esprit de **ALAIN ROYER**, étudiant la chromatographie à l'Ecole Nationale des Beaux Arts, en mélangeant deux à deux des couleurs primaires. Le résultat est un passage progressif de l'une à l'autre de ces couleurs primaires. Le résultat est un passage progressif de l'une à l'autre de ces couleurs avec une infinité d'étapes intermédiaires que l'on nomme "nuances".

Alain Royer nous fait découvrir après cette lecture du mode merveilleux de la couleur, la chromatopisie, c'est-à-dire la perception visuelle des couleurs avec **COLORSGAME**, le jeu des couleurs ou le plaisir de jouer et l'enseignement sont réunis pour la plus grande joie des petits et des grands.

COLORSGAME est un jeu de société classique et universel créé par Alain Royer en 1989, membre de la Société des Meilleurs Ouvriers de France et Diplômé par le Ministère de l'Education Nationale à la 17^e exposition nationale du travail à Paris sous le haut patronage du Président de la République Française, en qualité de "GRAPHISME PUBLICITAIRE".
COLORSGAME - ARVILUX PRODUCTION / TRADE NAME AND REGISTERED DESIGN WORLDWIDE
MADE IN CHINA



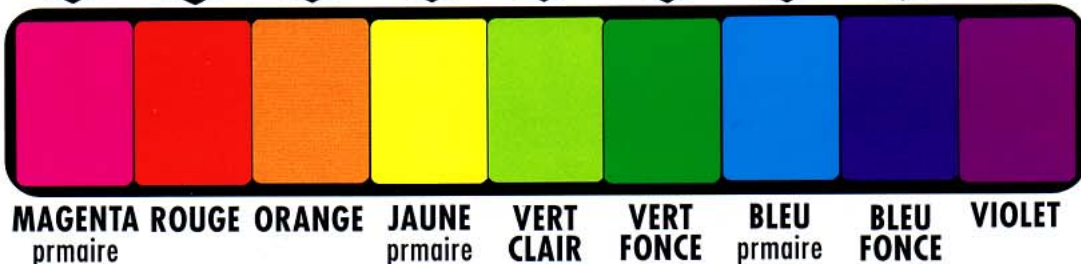
COLORSGAME

JEU DE SOCIÉTÉ ÉDUCATIF ET CULTUREL
POUR APPRENDRE À JOUER AVEC LES COULEURS

A partir de 4 ans
1 à 4 joueurs

CLASSIQUE ET UNIVERSEL
COLORSGAME, LA PASSION DU JEU

COLORSGUIDE

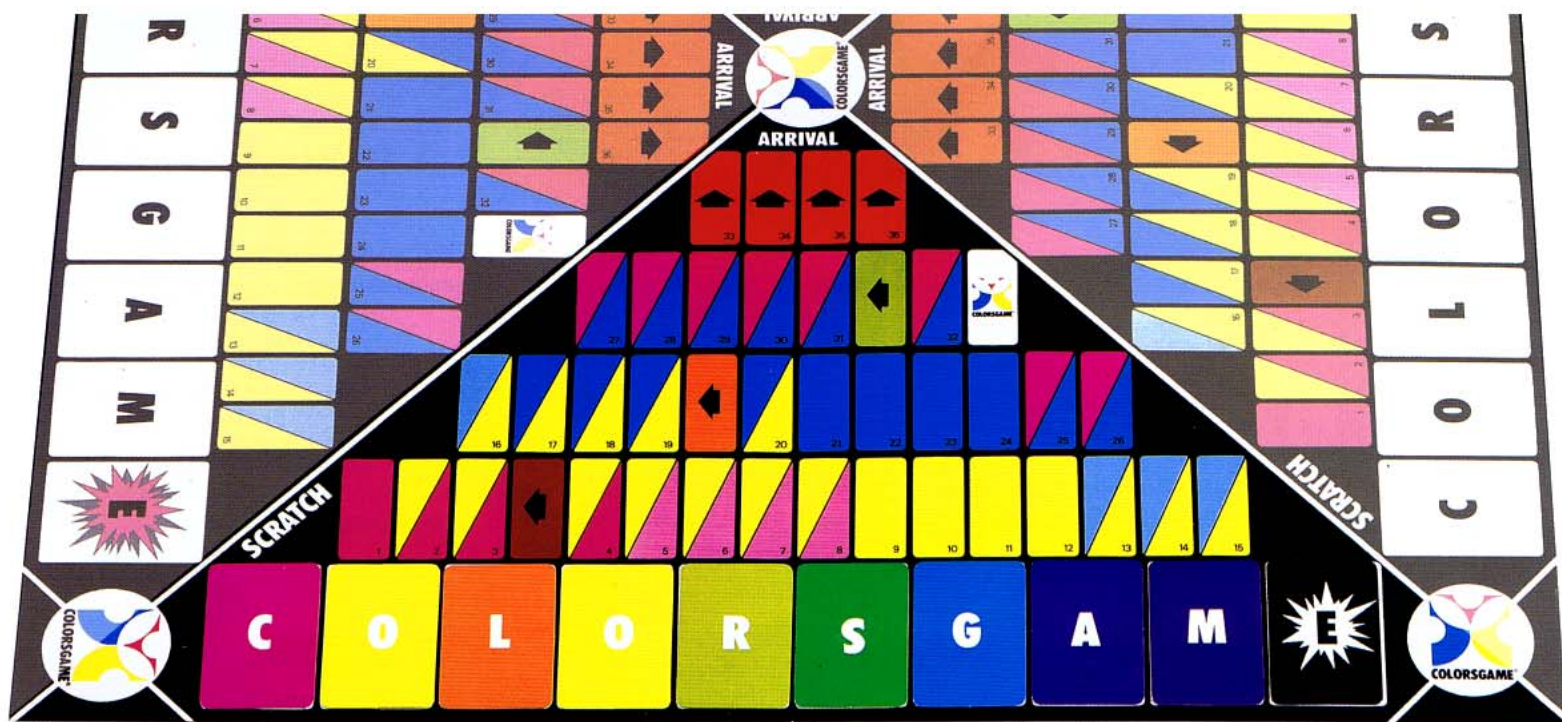


CASES	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	13	14	15	16	17	18	19	20	21	22	23	24	25	26	27	28	29	30	31	32
-------	---	---	---	---	---	---	---	---	---	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----	----

ARRIVAL



CARTE NOIRE GAGNANTE QUI TERMINE LA PARTIE, LE NOIR ETANT LE MELANGE DE TOUTES LES COULEURS.



POSITION DES CARTES D'UN JOUEUR SUR SA GRILLE DE JEU EN FIN DE PARTIE.

Jouez dans l'ordre des numéros de 1 à 36 sur votre triangle de jeu

LE BUT DU JEU EST DE REUNIR LES 10 CARTES DU NOM COLORSGAME, COMPOSE DE 9 CARTES DE COULEUR DIFFERENTE POUR REPRESENTER LA GAMME DE COULEURS DE L'ARC EN CIEL OU SPECTRE CHROMATIQUE, DU MAGENTA AU VIOLET ET UNE SEULE CARTE NOIRE GAGNANTE QUI TERMINE LA PARTIE, LE NOIR ETANT LE MELANGE DE TOUTES LES COULEURS.

COLORSGAME EST UN JEU D'ÉVEIL, ÉDUCATIF ET CULTUREL

■ COMPOSITION DU JEU :

- 1 tapis de jeu "**COLORSGAME**" de 1 à 4 joueurs
- 4 pions incolores de la forme du sigle COLORSGAME
- 36 cartes de couleurs différentes (4 x 9 cartes)
- 1 carte noire gagnante
- 1 dé blanc
- 1 règle du jeu...

■ REGLE DU JEU

- Chaque joueur se place devant un triangle du tapis de jeu et prend un pion qu'il place sur la case "**SCRATCH**".
- Les joueurs joueront les uns après les autres et avanceront, à l'aide du dé, case par case dans l'ordre croissant des nombres inscrits sur chaque case.
- Le dé sera lancé sur une surface plane devant soi et indiquera une fois immobilisé le chiffre de 1 à 6 pour avancer son pion sur les cases.
Ex. : le dé marque trois, avancez de 3 cases et ainsi de suite.
- Il faut faire 1 pour commencer à jouer. Avancez votre pion sur la case 1 (MAGENTA)
- Chaque case de couleur, de 2 couleurs ou 1 couleur donne droit à une des cartes du mot "**COLORSGAME**". Ce sont les couleurs indiquées sur chaque case qui réalisent chaque carte de la gamme.
- *Voir les cartes obtenues par chaque case colorée : **COLORSGUIDE**.
- Les cartes obtenues au cours du jeu doivent être disposées sur la grille blanche **COLORSGAME**. Les lettres sur chaque case vous servent de repère, elles correspondent à celles des cartes de couleur du nuancier.
- Si vous dépassez une case qui vous donne droit à une des cartes de couleur **COLORSGAME**, repartez en arrière pour obtenir votre carte manquante. Une fois, la carte obtenue, continuez à jouer dans le sens logique du jeu dans l'ordre croissant des numéros.
- Si vous faites 6 avec le dé sur la case 5 en jouant en arrière pour obtenir votre carte manquante, restez à votre place.
- Si vous faites 6 sur la case 32 rejouez une seconde fois.
- **LES CASES PIEGES** (flèches de retour en arrière, noires).
- Si vous tombez sur la case marron, retournez à la case 1 (MAGENTA)
- Si vous tombez sur la case orange ou la case verte, redonnez votre carte orange ou verte au nuancier et repartez la chercher en jouant en retour case par case en respectant la règle du jeu comme pour le sens logique du jeu dans l'ordre croissant des numéros. Une fois arrivé sur une des cases qui réalisent la carte orange ou la carte verte, le joueur peut la replacer sur sa grille **COLORSGAME** à son emplacement dans l'ordre de la gamme.
- Si vous tombez sur la case blanche "**colorsgame**" avec le sigle, rejouez une seconde fois. Si pour la seconde fois, vous faites 5 ou 6 avec le dé, la case **COLORSGAME**, case chance vous fait gagner immédiatement, vous placez donc votre pion au centre du jeu et obtenez la carte noire que vous placez sur votre grille en disant bien fort "**colorsgame**". Vous avez gagné : une autre partie peut commencer.
- Vous arrivez sur une des cases rouges 33, 34, 35, 36 avec flèche noire, vous immobilisez votre pion et devez faire 6 avec le dé pour placer votre pion au centre du jeu et vous obtenez la carte noire que vous placez sur votre grille en disant bien fort "**colorsgame**". Vous avez gagné, une autre partie peut recommencer. "**POUR COMPTER LES POINTS, LAISSEZ LES PIONS À LEURS EMBLEMES SUR LE TAPIS**".

COMPTABILITÉ DES POINTS

- Le premier arrivé au centre du tapis, case "**ARRIVAL**" a 100 POINTS.
- Les autres joueurs ont le nombre de points déterminés par le numéro inscrit sur la case où se trouve leur pion.
- Pour les cartes non obtenues sur votre grille moins 10 POINTS. ADDITIONNEZ les scores après plusieurs parties.

COLORSGAME DES CHAMPIONS

- POUR LES CHAMPIONS DU COLORSGAME, JOUEZ DE MÉMOIRE EN TROUVANT LES CARTES DE COULEUR SANS CONSULTER LE "COLORSGUIDE". UNE FOIS, VOTRE PION PLACE SUR UNE DES CASES DE COULEUR, ANNONCEZ LA CARTE DE COULEUR QUE VOUS AVEZ OBTENU EN REFLECHISSANT, EX : CASE BLEU/JAUNE = CARTE VERTE. SI VOUS VOUS TROMPEZ, OU FAITES UNE ERREUR, VOUS PASSEZ VOTRE TOUR ET VOUS N'OBTENEZ PAS VOTRE CARTE.
- LES CARTES "COLORSGAME DES CHAMPIONS" DOIVENT ÊTRE DISPOSÉES À L'ENVERS À L'EMPLACEMENT PRÉVU DANS LA BOÎTE DU COLORSGAME.
 - SI VOUS TROUVEZ la bonne carte, vous pouvez LA PRENDRE ET LA POSER SUR VOTRE GRILLE COLORSGAME BIEN ENTENDU, LES JOUEURS DU COLORSGAME DEVIENDRONT DES CHAMPIONS après plusieurs parties.



position des cartes à l'envers dans le nuancier pour le "COLORSGAME DES CHAMPIONS"

Regles du Jeu