Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

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 ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du

Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne

ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ** modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.





escaleajeux.fr 09 72 30 41 42 06 24 69 12 99 escaleajeux@gmail.com









sur le plan de jeu, mais on les mélange bien et on les répartit à part égale entre les joueurs. La couleur et la forme des jetons n'ont aucune importance. Les jetons restants sont aussitôt insérés dans le plan de jeu.

Chaque joueur essaie maintenant de déposer l'ensemble de ses jetons sur le p an de jeu. Le premier qui réuss t gagne la partie

© 1996 Ravensburger Spieleverlag

GOGO Seu Ravensburger* n° 24 354 9

leu des formes et des couleurs pour 1 à 6 joueurs, à partir de 3 ans.

Auteurs: E. Geister et M. Lehmann

Tout en jouant, les enfants s'initient aux formes et aux couleurs. Ce jeu qui consiste à insérer dans le plan de jeu les jetons en fonction de leurs formes et couleurs comporte plusieurs variantes adaptées aux différents âges.

BLEU/ROUGE/SAUNE/VERT

Ce jeu développe les facultés d'observation, de comparaison, d'association, ainsi que l'habileté manuelle.

Contenu:

1 plan de jeu

40 jetons couleurs (rouge, bieu, vert, jaune) en 5 formes (rond, carré, triangle, hexagone, trapéze)

dé de couleurs

i dé de formes -> LES F FORME:

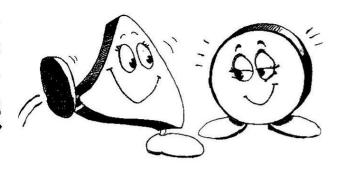
Remarque

Les jeux suivants sont classés dans un ordre de difficulté croissante. Les enfants plus jeunes pourront commencer par la variante n° 1 et s'initier peu à peu aux autres variantes.



Editions Ravensburger - 24 rue de Paris - F-68220 Attenschwiller





Vallante nº 1:

apprendre à connaître les jetons

pour 1 à 6 joueurs, à partir de 3 ans

On mé ange tous les jetons et on les répartit à momore egal entre les joueurs. Les couleurs et les formes des jetons n'ont ici aucune importance. S'il reste des jetons, on les nisère immédiatement dans le plande jeu

Les enfants déposent à rour de rôle, un jeton (avec la face lisse vers le haut) dans la case de forme et coufeur correspondantes. Ainsi, un jeton rond jaune doit être place dans une case jaune vide en forme de cercle.

La partie est terminée quand tou tes les cases sont occupées. Dans ce jeu, il n'y a ni de gagnants ni de perdants

Vallante 1924

apprendre à connaître les dés

pour 2 a 6 joueurs, a partir de 4 ans

Preparer le de de couleurs et insécer tous les jetons dans les cases correspondantes du plan de jeu. On lance, la tour de rôle, le de de couleurs. Su vant la cou-eur potenue, le joueur peut enlever du plan de jeu un jeton correspondant et le déposer devant lui. Vert signifie par exemple : un carré vert, un trapèze vert ... peu importe la forme.

Le joker figurant sur le dé remplace n'importe quelle couleur. Le joueur peut alors retirer le jeton de son choix

5 à la fin de la partie le dé indique une couleur qui n'est plus sur le n'an de jeu, on passe son tour au joueur sulvant

Le côté vide du de signifie au'il faut laissei passer son tour.

La partie est terminée quand tous les jetons ont été retirés ou plan de jeu. Ce ul qui possède le plus de jetons est le gagnant.

Cette variante peut également être jouee avec le dé de formes.

Variante n° 3:

COLORAMA

pour 2 à 6 joueurs, la partir de 5 ans

On joue comme dans la variante n° 2, mais on util-se les deux des. En fonction de la forme et de la couleur indiquées par les dés, on peut retirer le jeton correspondant du plan de jeu. Le côté vide sur le dé de couleurs indique qu'il faut passer son tour. Voici quelques exemples de combinaisons possibles.

ixemple 1 : vert et carré prendre un carré vert

Exemple 2 . vert et joker prendre une forme verte au cho x

Exemple 3 : carré et joker

carre et joker

prendre un carré d'une couleur au choix



txemp e 4 : côté vide et carré la-sser passer son tour

Variante nº 4:

COLORAMA plus

pour 2 à 4 joueurs, a partir de 5 ans.

On joue de la même manière que dans la variante précédente, a la différence suivante la debut du jeu, on ne dépose pas les jetons