

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.

Au total, 320 m<sup>2</sup> pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À  
JEUX**

[escaleajeux.fr](http://escaleajeux.fr)

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

[escaleajeux@gmail.com](mailto:escaleajeux@gmail.com)

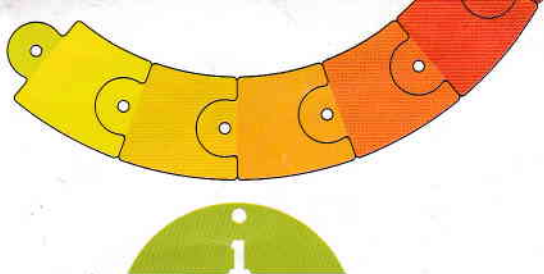


Attention !  
 préparez-vous  
 à avoir des  
 couleurs plein  
 les yeux !



# LES COULEURS

Un coffret qui propose  
 aux enfants de 4 à 7 ans  
 de découvrir la magie des couleurs  
 à travers 3 jeux originaux.



# LE NUANCIER DES COULEURS

## 1. LES DOMINOS ARC-EN-CIEL

Nombre de joueurs : 1 à 4

Matériel pour jouer :  
les 18 dominos «puzzle»

But du jeu :

apprendre à différencier les nuances  
et les noms des couleurs.

Tous les dominos sont retournés, face cachée, et bien mélangés.

- À 2 joueurs, chacun prend 6 dominos;
  - À 3 ou 4 joueurs, chacun prend 4 dominos.
- (Les dominos restants forment la pioche.)

Avant de commencer à jouer, les joueurs décident s'ils placent leurs dominos face visible ou face cachée devant eux.

Le plus jeune joueur pose un domino sur la table. Le jeu se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur suivant cherche alors dans son jeu un domino dont l'une des deux couleurs est identique à l'une des deux couleurs du domino posé. Attention aux nuances de couleurs !

- S'il en a un qui correspond, il le pose à droite ou à gauche de l'autre, comme une pièce de puzzle;

- S'il n'a pas de domino correspondant, il pioche. S'il tire un bon domino, il le pose, sinon, il passe son tour et garde le domino pioché.

À tour de rôle, chaque joueur essaye ainsi de poser un de ses dominos, à l'un ou l'autre bout de l'arc-en-ciel.

Le vainqueur est le premier joueur qui réussit à poser tous ses dominos. Les autres joueurs continuent jusqu'à ce que tous les dominos aient été posés.

Quand le jeu est terminé, on obtient un magnifique cercle de 18 couleurs en dégradé.

Pour les plus grands, les noms des différentes nuances sont inscrits sur les dominos.

Après avoir formé le cercle des couleurs, les dominos sont rangés dans l'ordre sur l'anneau pour reconstituer le nuancier des couleurs. Il est alors possible de le fixer à sa ceinture et de partir jouer autre part...

### **Pour jouer seul**

L'enfant s'amuse à reconstituer le cercle des couleurs, comme un puzzle.



## 2. LA CHASSE AUX COULEURS

**Nombre de joueurs : seul ou à plusieurs**

**Matériel pour jouer :**  
les 18 dominos «puzzle»  
et l'anneau en plastique

**But du jeu :**

identifier les nuances des couleurs, dans la maison ou à l'extérieur.

Tous les dominos sont retournés, face cachée, et bien mélangés.

Le plus jeune joueur tire un domino et l'accroche sur l'anneau en plastique. Tous les joueurs partent alors à la recherche d'un objet dans la maison dont la couleur est identique à celle du domino (jouet, livre, vêtement...).

Le premier qui trouve un objet, dont la couleur correspond le mieux au domino, le ramène près de la pioche et a le droit de piocher un nouveau domino. Il le met avec l'autre sur l'anneau et repart à la chasse avec les autres joueurs...

Si personne ne trouve d'objet de la même couleur, le domino est retiré de l'anneau et placé, face visible, à côté de la pioche.

La partie prend fin dès que tous les dominos ont été retournés. Le vainqueur est alors le joueur qui a trouvé le plus d'objets. Bonne chasse !

**Pour jouer seul**

L'enfant part à la chasse aux couleurs et doit trouver le maximum d'objets le plus rapidement possible.



## LE DISQUE MAGIQUE

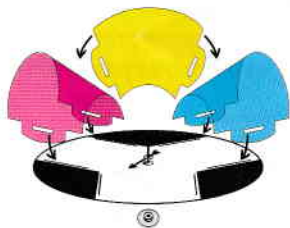
**Nombre de joueurs : 1 à 4**

**Matériel pour jouer :**

les 28 cartes «image»,  
le disque noir et blanc,  
la flèche tournante,  
les 3 filtres bleu, jaune et rose.

**But du jeu :**

comprendre les mélanges des couleurs.



Commencer par monter la flèche et les trois filtres pour fabriquer le disque magique.

Toutes les cartes sont retournées, face cachée, et bien mélangées.

**- À 2 joueurs, chacun prend 7 cartes;**

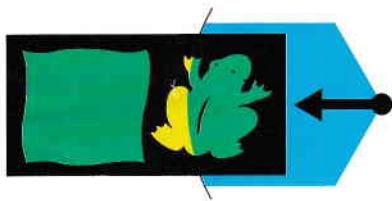
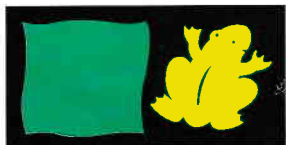
**- À 3 ou 4 joueurs, chacun prend 5 cartes.**

**(Les cartes restantes forment la pioche.)**

Avant de commencer à jouer, les joueurs décident s'ils placent leurs cartes face visible ou face cachée devant eux.

Le plus jeune joueur commence et fait tourner la flèche. La partie se déroule ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.

Le joueur regarde la couleur du filtre sous lequel s'est arrêtée la flèche et cherche, parmi ses cartes, une image qui, glissée sous le filtre indiqué, prendra la même couleur que le carré à côté :



**1. La grenouille est jaune...**

**2. ... elle devient verte, c'est bon !**

- Si le joueur trouve une bonne carte, il la remet dans la pioche et mélange.
- S'il se trompe, il garde la carte dans son jeu.
- S'il n'a aucune carte qui peut prendre les bonnes couleurs avec le filtre indiqué, il pioche et passe son tour.

**il existe 2 cartes spéciales :**

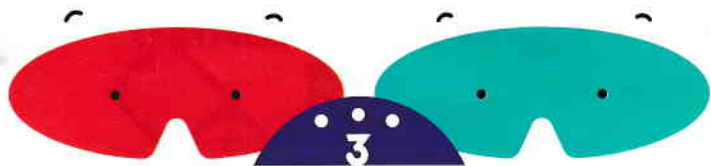
- **Le caméléon : il prend n'importe quelle couleur et va sous tous les filtres. Le joueur peut le jouer quand il veut, comme un joker, et le remet dans la pioche après l'avoir utilisé, sans oublier de mélanger.**

- **Le petit diable : Malheur à qui le pioche, car, quel que soit le filtre sous lequel il est glissé, jamais il ne deviendra vert ! Le joueur qui tire le diable doit aussitôt piocher une autre carte et remet le diable dans la pioche en la mélangeant. il passe son tour.**

La partie se poursuit ainsi jusqu'à ce qu'un joueur se soit débarrassé de toutes ses cartes. Il est déclaré vainqueur.

**Pour jouer seul**

L'enfant prend 10 cartes «image» au départ et joue de la même façon qu'à plusieurs.



## LE PARCOURS FOU

**Nombre de joueurs : 2 à 4**

**Matériel pour jouer :**

le plateau de jeu, 2 à 4 pions,  
les lunettes vertes et rouges,  
le disque numéroté vert et rouge.

**But du jeu :**

être le premier à atteindre l'arc-en-ciel.

Commencer par monter la flèche tournante sur le disque numéroté comme pour **LE DISQUE MAGIQUE**.

Chaque joueur choisit un pion et le place sur la case départ.

À tour de rôle, chacun fait tourner la flèche; celui qui obtient le chiffre le plus élevé commence.

Le premier joueur fait tourner la flèche et suit ses indications :

- La couleur des lunettes de la chouette indique quelles lunettes le joueur doit mettre avant d'avancer;
- Le chiffre indique de combien de cases il doit avancer son pion.

Puis c'est au tour du joueur suivant...

Mais ce parcours est fou; il change sans arrêt. Selon que l'on porte des lunettes vertes ou rouges, certains obstacles et raccourcis deviennent visibles ou invisibles :

- Si le joueur ne voit **pas d'obstacle** avec ses lunettes, il peut **passer**;
- S'il voit un **obstacle**, il doit **s'arrêter** sur la **case juste avant**.



De même :

- Si le joueur **voit un raccourci**, il peut le **prendre** et continue son parcours.

- S'il **ne le voit pas**, il est obligé de **suivre la route**.



**exemple 1 : La flèche indique «4» et «vert». Le joueur met les lunettes vertes et déplace son pion de 4 cases. il ne voit pas le sanglier et peut passer, mais il voit le tronc d'arbre et doit s'arrêter sur la troisième case, juste avant l'obstacle.**

**exemple 2 : La flèche indique «3» et «rouge». Le joueur met les lunettes rouges et déplace son pion de 3 cases. il voit le raccourci (la barque) et peut le prendre.**

Si un joueur voit la petite flèche devant le château, il la suit et passe son tour.

Si, au tour suivant, un joueur voit un obstacle là où il s'était arrêté, alors qu'il ne le voyait pas au tour précédent, il n'en tient pas compte. Dans le cas d'un raccourci, il peut le prendre.

Si un joueur est bloqué deux tours de suite, au troisième, il a le droit d'avancer de 2 cases sans faire tourner la flèche.

Le vainqueur est le premier joueur qui atteint l'arc-en-ciel. (Il n'est pas obligé de faire le chiffre exact.)

**JEUX NATHAN nj**

© 1995 JEUX NATHAN S.A.

**CE** 3/5, avenue Gallieni - 94250 Gentilly - FRANCE  
Droits réservés pour tous pays. Fabriqué en France.