



Spelregels * Règles du jeu * Spielregeln
 Rules of the game * Spelregler
 Spilleregler * Regole di gioco * Reglas del juego
 Spilleregler * Pelisäännöt



JOUER AVEC LES COULEURS

Un jeu amusant pour apprendre aux jeunes enfants les couleurs en jouant.

But du jeu:

A tour de rôle, chaque joueur déplace la locomotive et l'arrête sur une case de son choix. Si la couleur du dé correspond à celle du cube attenant, le joueur peut poser ce cube sur son camion. Le gagnant est celui qui remplit le premier son camion.

Préparation du jeu:

Placer les rails au centre du plateau de jeu. Chaque joueur choisit un petit ours sur le plateau de jeu. Ce petit ours conduit un wagonnet dans lequel peuvent être placés dans un ordre quelconque, 4 cubes de couleurs différentes. Placer ensuite, au hasard, les 16 cubes de couleurs sur les cases du cercle intérieur. La locomotive roule sur les rails et pousse ainsi le dé de couleurs (voir dessin sur la boîte).

Déroulement du jeu:

Le plus jeune joueur commence. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre. Placer le dé dans une case des rails du train et poser la locomotive dessus. La locomotive est prête à partir. La pousser jusqu'à la case de son choix et l'arrêter. Puis soulever la locomotive et regarder si la couleur du dé est pareille à celle du cube.

Lorsque l'on s'arrête, la flèche sur la locomotive doit indiquer une case (voir dessin page 12). Si le cube porte la même couleur que le dé, le prendre et le poser à l'endroit désigné sur son camion, c'est à dire sur la case de la même couleur. Il faudra désormais tenir compte que l'on possède déjà cette couleur. Lorsqu'une couleur est déjà remplie, la locomotive ne doit plus s'arrêter devant un cube de cette couleur. Si c'est le cas, son tour est terminé.

Si la locomotive s'arrête et que le dé est noir, on a de la chance: on peut prendre le cube attenant, même si la couleur ne correspond pas. On place alors le cube dans le coffre du camion et on peut rejouer.

Si la locomotive s'arrête et que le dé est blanc, on a aussi de la chance: on peut prendre le cube d'un autre joueur, de la couleur dont on a besoin. Son tour est terminé.

Si la couleur du dé ne correspond pas à celle du cube, on perd son tour et on passe au joueur suivant. Bonne chance la prochaine fois!

Le vainqueur est le joueur qui remplit le premier son camion.