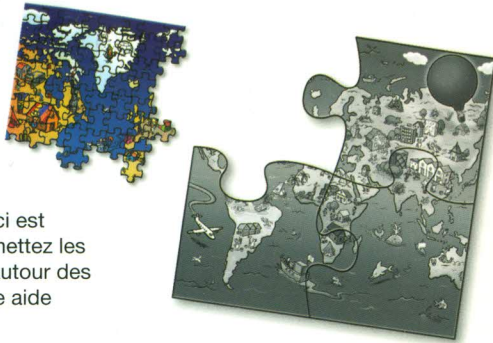


PUZZLE

Tenuer :

4 pièces de puzzle blanches
500 pièces de puzzle colorées

Réunissez les 4 grandes pièces grises. Ceci est le monde sans couleur. Maintenant, vous mettez les pièces de puzzle colorées au bon endroit autour des pièces grises. Le puzzle gris est votre seule aide pour obtenir le résultat final.



SNAKES & LADDERS

Tenuer :

Plateau
Dé couleur
5 pièces à jouer

On y va !

Le plateau contient 100 cases qui sont toutes colorées. Les joueurs commencent en bas à gauche au départ, et vous allez en zigzaguant en haut vers l'arrivée. Le plus jeune joueur commence. Un tour de jeu se déroule de la façon suivante : Jetez le dé couleur et allez vers la case avec la même couleur que vous venez de jeter avec le dé. Par exemple, si vous avez jeté rouge et il y a déjà un autre joueur sur la case rouge suivante, vous avez droit de continuer vers la case rouge suivante. Si vous arrivez en bas d'une échelle, vous pouvez y monter directement. Si vous arrivez en haut d'un courant de peinture, vous êtes obligé de retourner à l'endroit où le courant se termine. Le joueur qui arrive le premier à l'arrivée, gagne.



Let's Colour



WWW.IDENTITYGAMES.NL

©2012, Identity Games International BV
Heemraadssingel 180 | 3021 DL Rotterdam | Pays-Bas

MADE IN CHINA

Let's Colour

RÈGLES DU JEU

SPLASH!

Tenuer :

4 marteau avec ventouse
11 cartes couleur
55 cartes Splash

On y va !

Mettez les 11 cartes de couleur à part au talon, bien mélangées. Les cartes dans ce talon sont fermées. C'est le talon aux cartes de couleur.

Celui-ci prend une carte du talon aux cartes de couleur et la tourne face ouverte. Maintenant tous les joueurs cherchent sur la table des objets de cette couleur. Si vous voyez une carte de la bonne couleur, il faut frapper dessus le plus vite possible. Si la carte colle au marteau, elle sera à vous. Empilez-la et gardez-la vous-même.

Si vous voyez 2 cartes de même couleur, enlevez donc rapidement la carte déjà sur votre marteau et essayez de frapper à temps sur la nouvelle carte aussi. Le tour se termine, lorsque les joueurs ne voient plus de cartes de même couleur. Le joueur suivant pioche 3 cartes du talon à piocher et les pose avec les autres cartes sur la table. Le même joueur tourne une carte du talon aux cartes de couleur et de nouveau tout le monde à droit de frapper avec son marteau.

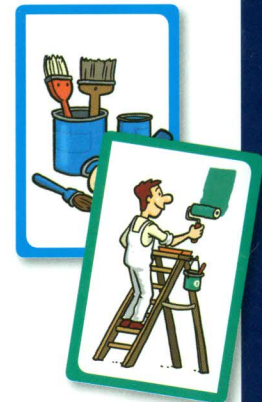
Continuez à jouer jusqu'à toutes les cartes du talon aux cartes de couleur sont jouées. N'oubliez pas de piocher à chaque tour les 3 cartes du talon à piocher, et de les mettre face ouverte sur la table.

Couleurs

Avec une carte de couleur bleue, vous cherchez donc des cartes bleues, si vous avez 2 couleurs sur la même carte, par exemple jaune et bleue, vous devez chercher la carte qui donnera une association de ces deux couleurs. C'est la couleur vert dans ce cas.

But du jeu :

Est-ce que toutes les cartes du talon aux cartes de couleur sont jouées? Celui qui a le plus grand nombre de cartes, gagne.



A BRAND FROM
AkzoNobel

