

# GRANDIR avec NATHAN.com

Conseils, activités, jeux et coloriages pour vos enfants



- ▶ Une histoire par jour... ou plus!
- .....
- ▶ Les premiers jeux de société
- .....
- ▶ Ses héros dans les livres
- .....
- ▶ Apprendre par le jeu...

♥ [www.grandiravecnathan.com](http://www.grandiravecnathan.com)



photo © Pressmaster / Shutterstock.com

**Nathan**

© 2020 Diset, S.A.  
 Conception et réalisation Nathan  
 Fabriqué et distribué sous licence marque Nathan® par DISET, S.A.  
 Calle C, n° 3, Sector B, Zona Franca - 08040 Barcelone - Espagne  
 Groupe JUMBODISET - [www.diset.fr](http://www.diset.fr)

Retrouvez l'ensemble de la gamme sur [jeux.nathan.fr](http://jeux.nathan.fr)

service consommateurs : [info.france@diset.com](mailto:info.france@diset.com)

Illustrations de Thierry Courtin - Tous droits réservés  
réf 31 551

# T'choupi

## la roue des couleurs



**3 ans +**

**2-4 joueurs**

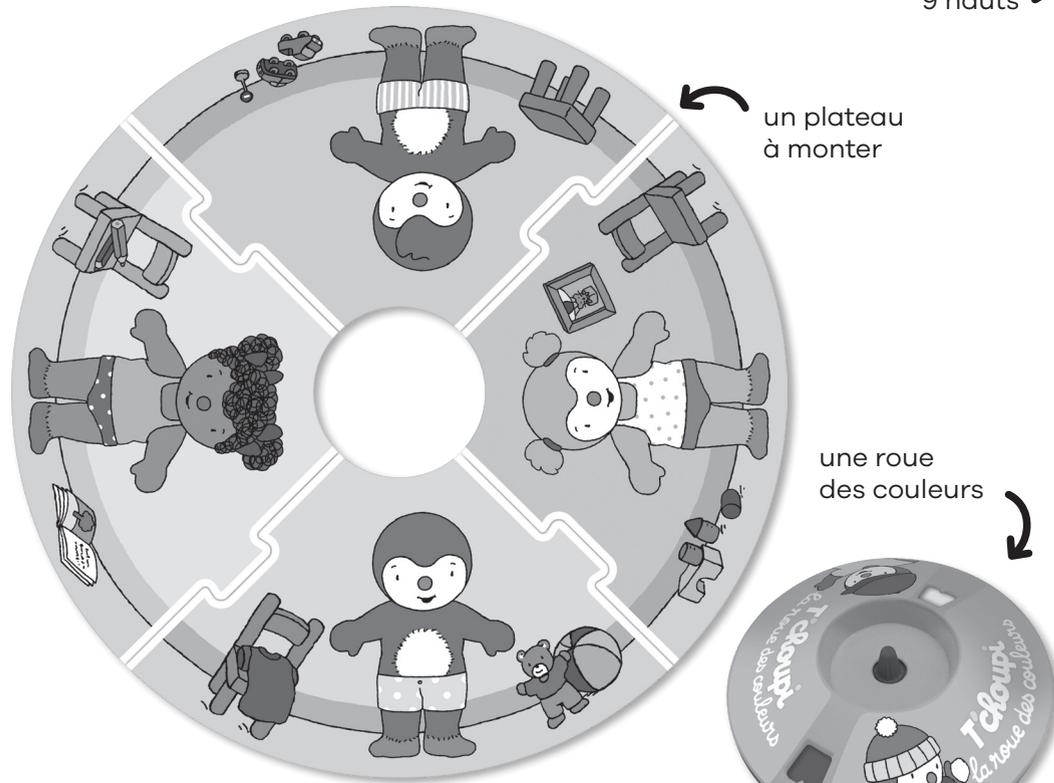
**Nathan**



9 chapeaux



9 hauts

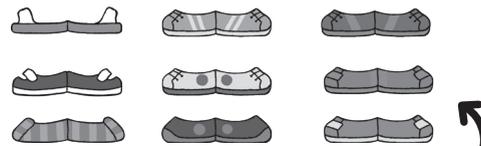


un plateau à monter

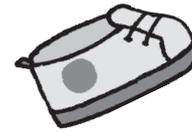
une roue des couleurs



9 bas



9 paires de chaussures



## avant de jouer

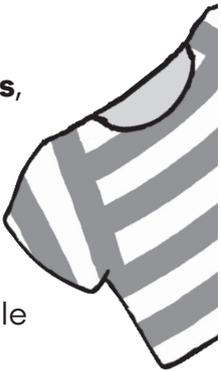


- Montez le **plateau** en assemblant les **4 parties**. Posez la **roue des couleurs** au milieu du plateau.
- Chaque joueur choisit son **personnage** : T'choupi, Lalou, Pilou ou Nina.
- Tous les **vêtements** sont étalés autour du plateau, face visible.

## comment jouer ?

Le plus jeune commence. Il fait tourner la roue et **2 couleurs apparaissent** :

- Si le joueur trouve **un vêtement avec ces 2 couleurs**, il le prend et le pose sur son personnage.
- Si son personnage **porte déjà ce vêtement** (des chaussures par exemple), le joueur choisit soit de le reposer où il était, soit de le mettre à son personnage. Dans ce cas, il repose sur la table le vêtement que portait déjà son personnage.
- Si **aucun vêtement** de ces 2 couleurs n'est disponible, c'est au suivant de jouer.



## fin de la partie

Le premier **à habiller entièrement** son personnage (chapeau + haut + bas + chaussures) **a gagné** !

