

Colori Duo



**pour 2 à 8 joueurs
à partir de 5 ans
durée d'une partie:
environ 15 mn**

Colori Duo

Contenu de la boîte

15 planches :

Les planches ont chacune 2 faces : une bleue et une jaune (on ne joue toujours qu'avec une seule face à la fois) sur lesquelles sont représentés différents objets: un ours en peluche, un canard, un crayon, un pull-over, une fleur, un bateau, un avion, un bonnet, un ballon, une théière, un tambour, un poisson, un papillon, une voiture, un cerf-volant... Chaque objet est dessiné en deux couleurs, mais ces couleurs peuvent changer. Ainsi, l'ours en peluche est parfois jaune et vert, parfois vert et rouge, parfois rouge et bleu, etc...

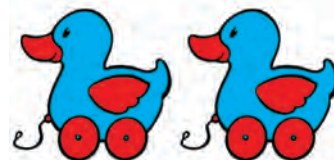
Les faces jaunes permettent de jouer à la version DUO dont la règle est décrite à la fin du livret. Nous expliquerons tout d'abord comment jouer avec les faces bleues des planches.



Idée du jeu

Un joueur retourne les deux premières planches de la pile et les place, faces bleues visibles, au centre de la table. Il y a toujours un objet absolument identique commun aux deux planches (un seul objet, jamais plusieurs). Le but du jeu est de retrouver le plus vite possible cet objet commun absolument identique.

Exemple :



Objets absolument identiques



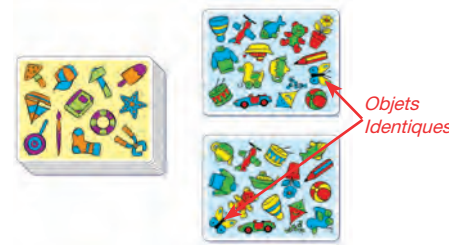
Objets différents

Le vainqueur est le joueur qui a remporté le plus de points (de planches) à la fin de la partie.

Déroulement de la partie

Les 15 planches sont mélangées et empilées, faces jaunes visibles, au centre de la table. Le joueur le plus âgé prend les deux premières planches de la pile, les retourne et les pose, faces bleues visibles, sur la table, pas trop près l'une de l'autre. La partie commence ! Les deux planches ont exactement un objet en commun, absolument identique. Tous les joueurs cherchent cet objet en même temps. Le joueur qui pense l'avoir trouvé dit le nom de l'objet et le montre aux autres joueurs avec son doigt.

Exemple :



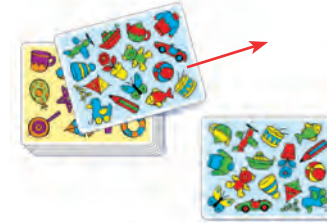
Nadine a trouvé l'objet identique commun aux deux planches. Elle dit très vite : « Papillon ». Pour que les autres joueurs puissent vérifier, elle montre du doigt les deux objets identiques.

Le premier joueur qui trouve l'objet prend l'une des

deux planches et la pose devant lui, face jaune visible. Chaque planche remportée compte pour un point.

Attention : si un joueur se trompe d'objet, il doit passer son tour pendant que les autres joueurs continuent de chercher l'objet identique commun aux deux planches.

Le joueur qui a trouvé l'objet identique commun aux deux planches (et qui a pris l'une des deux planches comme point) prend une nouvelle planche de la pile, la retourne face bleue visible et la pose à côté de la planche restée au centre de la table. Et c'est reparti !



Nadine a pris l'une des deux planches pour marquer sa victoire et l'a posée devant elle, face jaune visible. Elle retourne ensuite la première planche de la pile et la pose à côté de la planche restée sur la table. Puis les joueurs cherchent en même temps le nouvel objet identique commun aux deux planches.

Et la partie continue, se déroulant toujours de la même manière : le premier joueur qui trouve l'objet identique remporte l'une des deux planches.

Attention : lorsque le joueur qui a trouvé l'objet identique prend l'une des deux planches disponibles, il ne doit jamais choisir la dernière planche posée sur la table, mais la plus ancienne. Il faudra donc prendre, par exemple, la planche de droite et, au tour suivant, la planche de gauche, etc...

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque la pioche est épuisée et qu'il ne reste plus qu'une seule planche au centre de la table. Le joueur qui a remporté le plus de points (c'est-à-dire le plus de planches) gagne la partie. En cas d'égalité, il y a tout simplement plusieurs vainqueurs.

Variante "Colori Duo" au dos →

Auteur :
Reinhard Staupe



© AMIGO
Spiel + Freizeit GmbH

Download
international
rules on:

www.gigamic.com



Adaptation et
distribution française :
BP 30 - F 62930
Wimereux

VARIANTE "DUO"

Dans la variante DUO, on joue avec la face jaune des planches. Sur chaque face jaune, il y a 12 des 18 objets qui sont représentés sur toutes les planches. Ces objets sont les suivants : un ballon, un livre, une glace, un drapeau, un cadeau, un marteau, une coccinelle, une sucette, une casquette, un champignon, un pinceau, une pelle, une bouée, une étoile de mer, un bateau, une chaussette, une tasse et une pince.

On mélange les 15 planches et on les pose en pile au milieu de la table, face bleue visible. Le déroulement reste le même que décrit auparavant, sauf que l'on met en jeu 2 nouvelles planches (et pas seulement une) après chaque tour.

Attention : il y a maintenant 2 objets absolument identiques sur les 2 planches, et exactement 2, pas plus, pas moins. Celui qui découvre les 2 objets en premier crie «stop!», montre et dit le nom des 2 objets. On ne peut pas dire ou montrer un seul objet, il en faut toujours 2 !

Exemple :



Louisa a découvert les 2 objets identiques et dit «stop». Elle dit «la casquette et la glace sont identiques» et les montre avec le doigt. Elle reçoit alors une des 2 planches. L'autre planche est retirée du jeu.

Attention: Le joueur qui dit «stop» doit tout de suite dire le nom des objets et les montrer. Il ne doit ni hésiter trop longtemps, ni regarder à nouveau les cartes. S'il hésite trop longtemps, cela sera considéré comme une erreur et il ne pourra plus jouer pour ce tour. Les autres joueurs peuvent alors continuer à chercher jusqu'à ce que quelqu'un dise stop.

Fin de la partie

Le gagnant est celui qui aura reçu le plus de planches à la fin du jeu.

Le fameux jeu de cartes avec sa sonnette.



www.gigamic.com

Une gamme complète de jeux pour enfants.



www.gigamic.com