

jeu du colimaçon

à partir de 5-6 ans

Le but du jeu consiste à placer sur chaque case du parcours en colimaçon une image de la couleur de la case, et à combler le circuit, case par case, en ayant soin que chaque ligne horizontale et chaque ligne verticale ne portent que des images différentes.

composition du jeu

Un plateau de jeu quadrillé de 64 cases. Les cases sont de 4 couleurs : mauve, vert, bleu et jaune. La case de départ est marquée d'un colimaçon.

64 images. Chacune se caractérise par une couleur de fond (mauve, vert, bleu ou jaune) et un sujet (oiseau, chien, etc.)



règle du jeu

- 1 Ouvrir le plateau de jeu au centre de la table.
- 2 Mélanger les images et les disposer en 4 piles près du tableau, face cachée.
- 3 Désigner par le sort le premier joueur. Celui-ci prend la première image de l'une des piles au choix et la place sur la case départ si elle est de la même couleur que cette case. Sinon, il la conserve près de lui et le tour passe au suivant. Les deuxième et troisième joueurs et ainsi de suite continueront à couvrir le circuit dans le sens du colimaçon.
- 4 Pour pouvoir poser une image, il faut qu'elle ait la même couleur que la case qui doit la recevoir. De plus, chaque ligne horizontale ou verticale ne doit porter que des sujets différents (ex. : pas deux oiseaux sur une même ligne).
- 5 Si l'une des deux conditions ou les deux ne sont pas remplies, le joueur pose l'image près de lui, face visible, et le tour passe au suivant.
- 6 Si, à son tour, un joueur possède dans son jeu une image qui remplit les conditions, il doit la poser sur le plateau, sans en tirer une nouvelle.
- 7 La partie se termine une fois la dernière image prise dans la pile : le vainqueur est le joueur qui a le moins d'images placées devant lui.

cas du colimaçon

Après la pose du colimaçon ou joker, le joueur procède à un nouveau tour de jeu (tout colimaçon doit être apposé sur une case de même couleur).