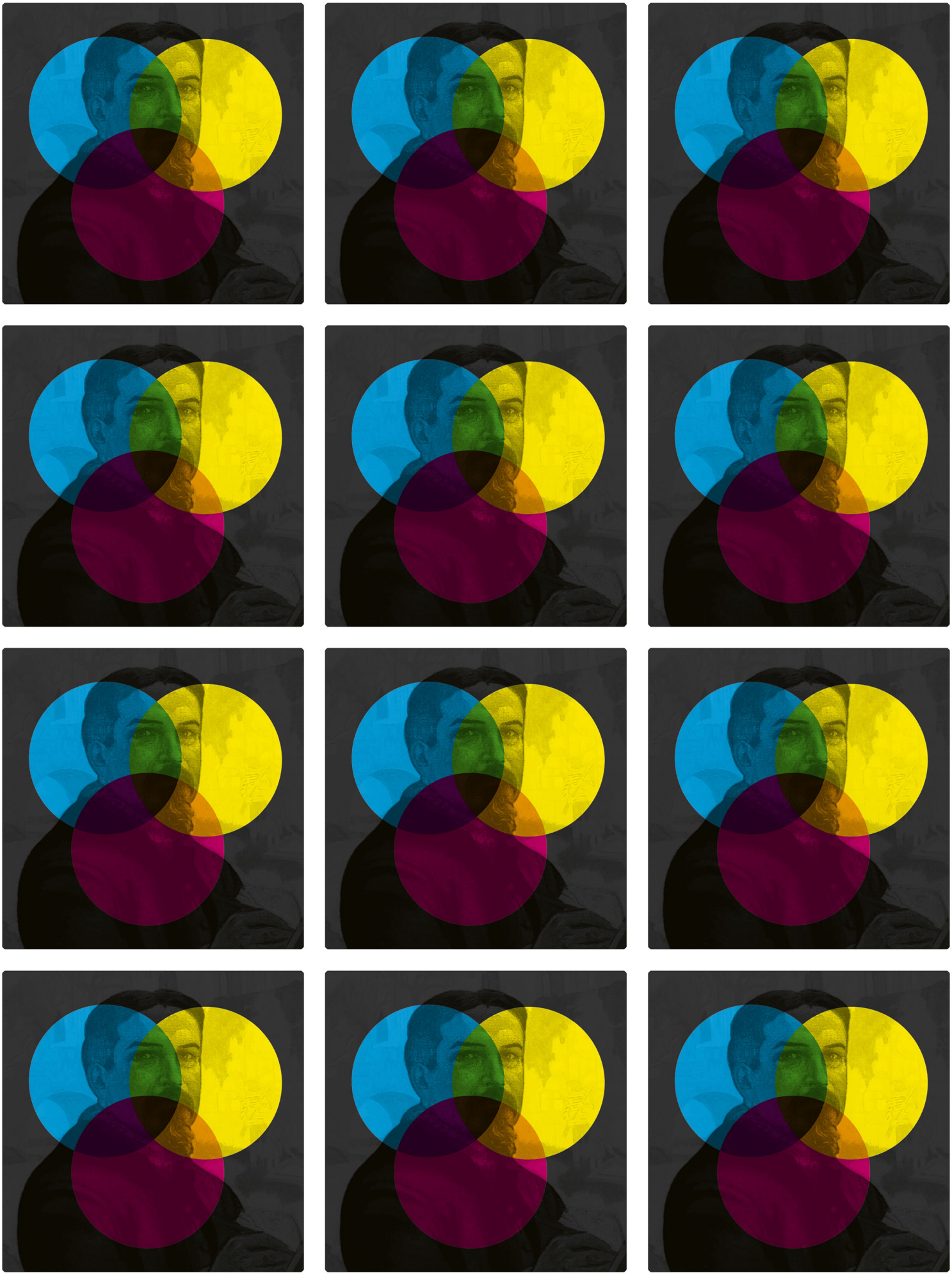

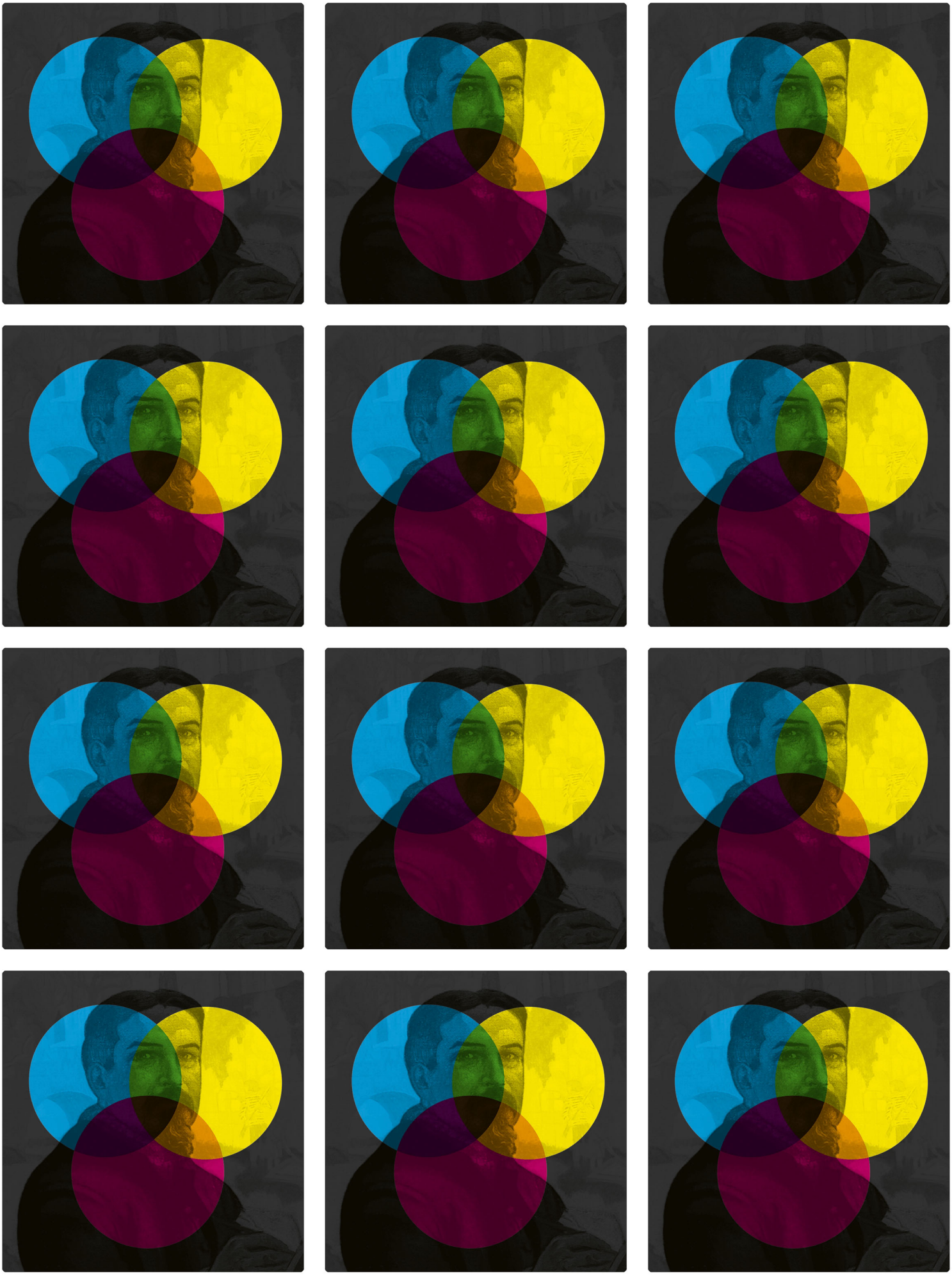

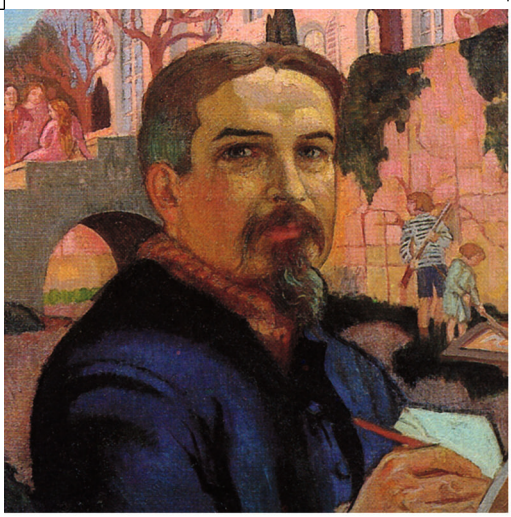

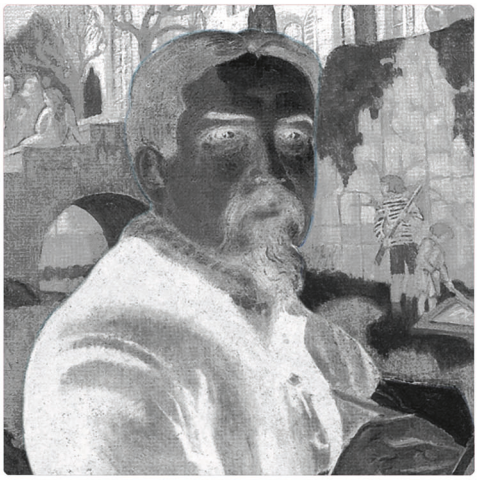

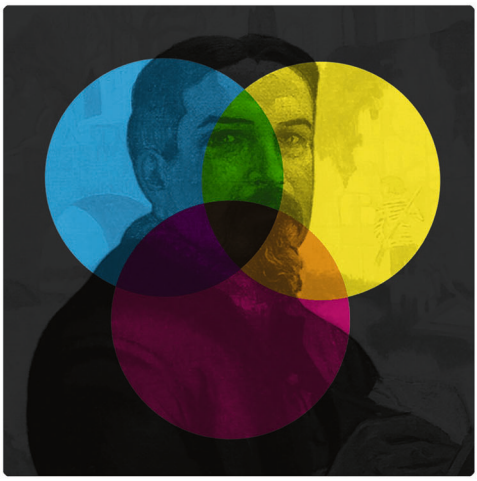

RÈGLES DU JEU

Les 25 cartes du jeu sont mélangées puis disposées en 5 rangées de 5 cartes sur la table, faces cachées.
Le but est d'amasser le plus grand nombre de cartes en réalisant les combinaisons de couleurs suivantes :

Phase 1 : LES COULEURS PRIMAIRES
Un premier joueur retourne deux cartes au hasard. S'il ne s'agit pas de couleurs primaires, il les remet en place, faces cachées (si l'une des cartes est une primaire, elle reste face visible), et c'est au joueur suivant d'intervenir en retournant deux cartes ; si les deux premières cartes retournées sont des primaires, le joueur tente de trouver la troisième primaire en retournant une autre carte. S'il la trouve, il empoche les trois cartes.
Une fois les trois primaires sorties du jeu, on passe à la seconde phase.

2 : LES COULEURS SECONDAIRES
Le joueur vaincu de la phase 1 retourne deux cartes (ce peut être deux primaires ou une primaire et une secondaire) ; pour empocher la série de trois cartes, il doit parvenir à retourner la carte complétant la série (soit une secondaire et les deux primaires qui la composent).
Pour passer à l'étape suivante, il faut que les trois séries (rouge, jaune, orange ; rouge, bleu, violet ; jaune, bleu, vert) soient sorties du jeu.

3 : LES COULEURS COMPLÉMENTAIRES
Un joueur retourne deux cartes, et les empoche si celles-ci correspondent à l'un des couples de complémentaires ; si ce n'est pas le cas, il les retourne et c'est au joueur suivant de tenter sa chance. Pour finir cette phase, les trois couples de complémentaires (rouge/vert ; jaune/violet ; bleu/orange) doivent être trouvés.

4 : LE MÉLANGE ULTIME
Retournez à la suite les trois couleurs primaires puis les deux marrons (terre brûlée et terre d'ombre), résultats du mélange des trois primaires. En cas d'échec, les cartes sont toutes retournées et le joueur suivant tente sa chance.

LES CARTES EN NOIR ET BLANC
Si vous tombez sur l'une de ces cartes, vous mélangez avec celle-ci l'ensemble des cartes restant en jeu et les redisposez en damier, faces cachées ; c'est au suivant de jouer !

À la fin de la partie, chacun compte le nombre de cartes récoltées. Celui en ayant remporté le plus grand nombre gagne la partie.

MAURICE DENIS TOUT EN COULEURS

Jeu sur les couleurs et leurs mélanges à but pédagogique
à partir de 5 ans

Yvelines
Conseil général

MAURICE DENIS
MUSÉE / JARDIN

MAURICE DENIS
MUSÉE / JARDIN

Yvelines
Conseil général

MAURICE DENIS TOUT EN COULEURS

Jeu de 25 cartes
à partir de 5 ans

2/4 joueurs