

picco

Duetto



Selecta



picco Duetto

« Chercher les couleurs »,
un jeu coloré

Sorte de jeu : Jeu de recherche à base de 21 combinaisons de couleurs

Nombre de joueurs : 2 enfants ou plus à partir de 3 ans

Contenu : 21 cartes avec chacune un enfant habillé de couleurs différentes, 2 dés de couleur, règle du jeu

Auteur : Heinz Meister

Illustration : Barbara Kinzebach

Préparation

Bien mélanger les cartes, puis les placer à l'endroit sur la table, les unes à côté des autres. Laisser un petit espace entre les cartes afin de bien pouvoir les prendre. Poser les dés à proximité.

Rut du jeu

Il s'agit de trouver le plus vite possible, parmi les 21 enfants, celui qui est habillé dans les couleurs indiqués par les deux dés qu'il faut lancer à chaque fois.

Déroutement du jeu

C'est le plus jeune qui a le droit de commencer en lançant les deux dés de couleurs. Dès que la combinaison de couleurs est tombée, tous les joueurs essaient de trouver, parmi les 21 cartes, l'enfant qui a une veste et un pantalon de la même couleur que celle des dés.

Exemple : Les dés sont jetés : le choix tombe sur le jaune et le bleu. Parmi les 21 cartes, il n'en existe qu'une qui montre un enfant habillé avec des vêtements jaune et bleu. Et c'est justement cette carte qu'il s'agit de trouver le plus vite possible. Le premier, qui touche d'un doigt la bonne carte, peut la prendre. Puis, c'est le tour du suivant. Dès que les couleurs sont sorties, il faut vite se mettre à chercher la carte. Qui va trouver la bonne cette fois-ci ?

Fin du jeu

Lorsque les dés indiquent une combinaison de couleurs qui est déjà sortie, la carte se trouve donc chez l'un des joueurs. Alors, celui qui possède cette carte doit la montrer du doigt et, le jeu est fini. Celui qui a entassé le plus de cartes est le gagnant de la partie.

picco Duetto

Das kunterbunte Farben-
Suchspiel

Spielart : Suchspiel auf der Basis von 21 Farbkombinationen

Jahr : 2 und mehr Kinder ab 3 Jahren

Inhalt : 21 Kärtchen mit je einem Kind in jeweils andersfarbiger Kleidung, 2 Farbwürfel, Spielanleitung

Autor : Heinz Meister

Illustration : Barbara Kinzebach

Vorbereitung

Die 21 Kärtchen werden gemischt und mit der Bildseite nach oben auf dem Tisch ausgelegt. Zwischen den Kärtchen sollte ein kleiner Abstand sein, damit man jedes Kärtchen gut anfassen kann. Die beiden Würfel liegen bereit.

Abfluss des Spieles

Es geht darum, nach jedem Wurf mit den beiden Farbwürfeln unter den 21 Kindern jenes so schnell wie möglich zu finden, das der gewürfelten Farbkombination entspricht.

Spielverlauf

Der jüngste Spieler darf beginnen. Er macht einen Wurf mit den beiden Farbwürfeln. Sobald die gewürfelte Farbkombination auf dem Tisch liegt, versuchen alle Spieler, das Kind auf den 21 Kärtchen zu finden, welches eine Jacke und eine Hose anhat, die der gewürfelten Farbkombination entspricht.

Ein Beispiel: Die Würfelkombination ist Gelb – Blau. Unter den 21 Kärtchen gibt es nur eine Karte, auf der das abgebildete Kind genau diese beiden Farben in seiner Kleidung besitzt. Und dieses gilt es so schnell wie möglich zu finden. Der Spieler, der als erster mit dem Finger das richtige Kärtchen berührt, darf das Kärtchen nehmen.

Dann ist der nächste Spieler an der Reihe. Sobald die neue Würfelkombination auf dem Tisch liegt, beginnt die Suche nach dem Kärtchen. Wer findet dieses Mal das Richtige?

Ende des Spieles

Wenn eine Würfelkombination gewürfelt wird, die schon einmal geworfen wurde (das Kärtchen liegt dann ja bei einem Spieler), so zeigt der betreffende Spieler auf das Kärtchen und das Spiel ist zu Ende. Der Spieler, der die meisten Kärtchen in seinem Besitz hat, hat das Spiel gewonnen.

Variante 1

Les joueurs lancent les dés et recherchent les cartes comme dans la règle de base. Mais lorsque les dés indiquent une combinaison déjà sortie, le joueur, qui est donc en possession de la carte correspondante, doit la remettre parmi les autres au milieu de la table.

Le jeu est terminé lorsqu'un joueur a pu ramasser 5 cartes (ou plus, comme convenu au départ). C'est ce joueur qui a gagné.

Variante 2

On retire du jeu les 6 cartes où les vestes et les pantalons sont de même couleur. On joue de la même façon que l'indique la règle de base à la seule différence que : si un joueur tombe sur deux faces identiques, il peut prendre n'importe quelle carte. Pareillement, le jeu est fini lorsque les dés indiquent une combinaison de couleurs déjà sortie. Le joueur, qui possède cette carte, est le gagnant.

Variante 1

Die Spieler würfeln und suchen die Kärtchen wie in der Grundregel beschrieben. Wenn jedoch eine Kombination gewürfelt wird, die schon einmal geworfen wurde, so muss der Spieler, der das betreffende Kärtchen besitzt, dieses wieder zurück zu den anderen Kärtchen legen.

Das Spiel ist beendet, wenn ein Spieler 5 Kärtchen (oder mehr – je nach Festlegung) sammeln konnte. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

Variante 2

Die sechs Kärtchen bei denen Jacke und Hose die gleiche Farbe haben, werden aus dem Spiel genommen. Man spielt wie in der Grundregel beschrieben – mit einem Unterschied: Wenn ein Spieler zwei gleiche Farben würfelt, darf er sich ein beliebiges Kärtchen nehmen. Auch hier ist das Spiel zu Ende, wenn eine Würfelkombination gewürfelt wird, die schon einmal geworfen wurde. Der Spieler, der das betreffende Kärtchen besitzt, ist Gewinner des Spieles.