

UDO PEISE

ROULE GRIBOUILLE

À LA FERME

5+

1-4

15'

UN JEU DE DÉS POUR 1 À 4 ARTISTES EN HERBE

Oh, là là ! Quelle pagaille à la ferme ! Des couleurs ont disparu pendant la nuit. Aidez les chats de la ferme à redonner des couleurs aux animaux, paniers de fruits et autres tas de foin. Mais attention, vous devrez respecter certaines règles de coloriage. Les chats de la ferme vous montreront ce qu'il faut faire.

CONTENU

1 bloc de feuilles à colorier
4 dés Ferme
5 crayons de couleur
(rouge, jaune, bleu,
vert, violet)



MISE EN PLACE

Selon le nombre de joueurs, préparez le nombre suivant de dés et de crayons des couleurs que vous voulez au milieu de la table

2 Joueurs  
2 Joueurs  
4 Joueurs  

Prenez ensuite chacun **une feuille du bloc**.
La partie peut déjà commencer !

Choisissez
simplement les
couleurs de votre
choix !



BUT DU JEU

Le but du jeu consiste à avoir colorié correctement le premier **5 groupes** composés d'animaux, paniers de fruits et tas de foin. Les chats de la ferme t'indiquent exactement comment faire. Il s'agit d'être bien attentif, car certains groupes veulent être coloriés de la **même couleur** tandis que d'autres préfèrent être de **couleurs différentes**.

Quant aux animaux dans l'étable, ils peuvent être coloriés **de n'importe quelle couleur**. Pour eux, il n'y a pas de contrainte de coloriage.

Le mieux est de lancer les dés à deux mains.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le dernier joueur à avoir caressé un animal entame la partie.

Il lance tous les dés. Il les place ensuite au milieu de la table, de manière à ce que tout le monde puisse bien voir les illustrations sur la face supérieure.

Il choisit ensuite un crayon et un dé représentant le motif qu'il souhaite colorier. Tous les autres joueurs font de même **à tour de rôle dans le sens horaire**, jusqu'à ce que chacun ait choisi un crayon et un dé. À la fin, il doit rester un crayon.

Placez votre dé sur votre feuille pour bien voir ce que vous avez le droit de colorier.

Puis vous pouvez tous colorier en même temps !

Chacun ne peut colorier qu'un seul motif qu'il a choisi. Mais attention ! Il y a certaines règles de coloriage à respecter (voir ci-dessous).

Exemple (à 3 joueurs) :

Lara choisit le crayon rouge et colorie une poule. Elle annonce à voix haute : *"Je colorie une poule en rouge."* Alex annonce : *"Je colorie un cheval en bleu."* Et Jonathan annonce : *"Je colorie un panier de fruit en violet."*

Le crayon jaune n'a pas été utilisé.

Lorsque tout le monde a terminé, remettez les crayons et les dés au milieu de la table et c'est au joueur suivant de commencer.

Jouez le tour suivant :

1. Le joueur lance les dés ;
2. À tour de rôle, chacun choisit un crayon et un dé ;
3. Tout le monde colorie.

N'oubliez pas d'annoncer ce que vous coloriez à voix haute !

GROUPES ET LATTES DE LA BARRIERE

Les animaux, les paniers de fruits et les tas de foin sont réunis par petits **groupes** sur votre feuille. Vous pouvez le voir au fond et au fait qu'ils soient plus resserrés.

Les règles de coloriage sont les suivantes. À **gauche** de l'étable, tous les éléments de chaque groupe veulent être coloriés de la **même couleur**. À **droite** de l'étable, chaque élément au sein de chaque groupe veut avoir une **couleur différente**.

Les **chats de la ferme dans les coins supérieurs gauche et droit** de votre feuille vous rappellent les règles de coloriage.



Seuls les quatre animaux dans l'étable, **au milieu de la feuille**, peuvent être coloriés de **n'importe quelle couleur**. Deux d'entre eux peuvent être bleus, un jaune et le quatrième violet, par exemple, ou toute autre combinaison de couleurs.

Dès qu'un joueur a colorié **tout un groupe**, il peut colorier en plus **une des lattes de sa barrière**. Il l'annonce également à voix haute. Si tous les animaux de votre étable sont coloriés, vous pouvez également colorier une latte de la barrière.



Remarque :

Si un joueur ne peut colorier aucun motif indiqué par son dé, il peut colorier une fleur à la place. Certes, elle ne rapporte aucun point, mais peut permettre de départager les éventuels ex æquo en fin de partie.



FIN DE LA PARTIE

Dès qu'un joueur a coloriés les **5 lattes de sa barrière**, la partie est terminée et il est déclaré vainqueur ! Si plusieurs joueurs colorient leur dernière latte durant le même tour, le vainqueur est celui d'entre eux qui a colorié le plus de fleurs.



Vous souhaitez des parties plus courtes ?
Alors mettez-vous d'accord pour ne colorier que 3 lattes de la barrière au lieu de 5.

MODE SOLO

Le déroulement de la partie est un peu différent :

Prends 2 dés et 4 crayons au choix.

La partie se joue en **4 manches**. Les **coccinelles** dans le coin inférieur droit t'indiquent à quelle manche tu es.



Entame la première manche. Lance les deux dés, puis choisis un crayon, comme d'habitude. Colorie **les deux** motifs indiqués par tes dés de la couleur que tu as choisie. Puis mets le crayon de côté. Pour le prochain tour, les règles sont les mêmes : lance les deux dés, puis choisis un des crayons qu'il te reste. Quand tu as fini de colorier, mets également ce crayon de côté. Lorsqu'il ne reste plus qu'un seul crayon, c'est-à-dire au bout de 3 tours, la première manche est terminée. Pour t'en souvenir, coche l'une des **coccinelles**.

Pour la deuxième manche, reprends les crayons mis de côté. Tu as de nouveau le choix parmi les 4 couleurs.

La partie s'arrête **après 12 tours**, après avoir coché les 4 coccinelles.

Combien de lattes de la barrière as-tu réussi à colorier en 4 manches ?

1 latte : quelques taches de débutant !

2 à 3 lattes : bravo, tu maîtrises la peinture !

4 lattes : fantastique, un véritable génie de la couleur !

5 lattes : impressionnant, une merveille d'arc-en-ciel !



Vous avez utilisé toutes les feuilles du bloc et vous voulez continuer à colorier ?

Scannez le QR-code dans la boîte et imprimez soit la page en noir et blanc, soit celle en couleurs pour encore plus de plaisir.



Auteur : Udo Peise – **Rédaction** : Kimberly Wichniarz
Direction artistique : Sophie Wegwart – **Illustrations** : MEIMO
Développement technique : Tobias Kesselring

© 2025 · Ravensburger Verlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

