

Inhoud: 1 dobbelsteen, 1 speelbord en 9 figuren op de kleurenschijfjes in rood, geel en blauw.

Een spel met kleurenschijfjes, voor 9 deelnemers vanaf 5 jaar.

Van Barbapapa's kleurenspel leer je hoe kleuren ontstaan en hoe je ze kunt maken. Want als twee verschillende gekleurde schijfjes op elkaar worden geplaatst, dan ontstaat er een andere kleur. Om te beginnen zoek je een kleurenschijf uit. Zo krijgt iedere deelnemer een kleurenschijf met een andere afbeelding. Wie met de dobbelsteen het hoogste aantal ogen gooit mag beginnen. Om beurten wordt nu met de dobbelsteen geworpen en elke speler gaat steeds zoveel plaatsen vooruit als hij ogen gooit. Maar als je op je eigen kleur terecht komt, dan moet je stil blijven staan. Kom je op een Barbapapa-plaats, dan gebeurt er iets bijzonders. Zo kun je de volgende kleuren maken:

oranje en bruin	= 1 plaats vooruit
lila en violet	= 2 plaatsen vooruit
licht- en donkergroen	= 3 plaatsen vooruit.

Pas op wat er bij Barbapapa gebeurt . . . !

- 4 Barbapapa broedt een plannetje uit. Er gebeurt nu nog niets.
- 6 Barbabella maakt zich mooi en vergeet de tijd. 1 beurt overslaan.
- 10 Barbabee geeft de zieke bloemetjes water terwijl de dieren toekijken. Ga pas verder als je 6 gooit. Na drie maal proberen doorgaan.
- 16 Barbalala speelt harp voor de vogels. Vogelientje gaat terug zijn vriendjes halen. Ga 7 plaatsen terug.
- 21 Barbabee is erg moe en zit aan de waterkant in het zonnetje te dommelen. 2 beurten overslaan.
- 23 Barbabenno is druk aan het werk. Pech . . . hij zaagt de verkeerde plank door. Ga terug naar je eigen kleur.
- 26 Barbaborre moet zich in bochten wringen om het boze hondje te ontwijken. Ga 8 plaatsen terug.
- 30 Barbabee brengt de vissekom naar een veilige plek. Terug naar je kleur.
- 32 Barbabientje vaart zo snel met haar kano dat de anderen haar niet bijhouden. 1 beurt overslaan.
- 38 Barbalala bespeelt de bas, maar het lukt nog niet zo erg. Terug naar je eigen kleur.
- 40 Barbabenno is dol op vliegen, door tegenwind moet hij omkeren. Terug naar START.
- 44 Barbaborre geeft de schildpad les in het gewichtheffen. De schildpad vindt dat maar heel moeilijk. 2 beurten overslaan.
- 47 Als Barbabientje een boek leest vergeet zij alles. Ga 11 plaatsen terug.
- 49 Barbabenno tuurt voor het naar bed gaan door zijn kijker. Niets aan de hand.
- 53 Barbabob houdt van schilderen. Met het hondje bespreekt hij de kleuren. Ga terug naar je eigen kleur.
- 55 Barbapapa loopt op zijn handen achteruit, naar nummer 45.
- 57 Barbamama houdt van gezelligheid. Ze ontvangt wie het eerst bij haar aankomt met open armen. Wie teveel ogen gooit gaat evenveel ogen terug.

C'est un jeu qui se joue avec des disques colorés.

1 à 9 participants à partir de 5 ans.

Contenu: 1 dé - 9 disques colorés - 1 tableau de jeu.

Au début chacun des joueurs choisit un disque coloré portant une figure différente de Barbapapa. Les disques colorés sont rouges, bleus et jaunes et pour chaque couleur il y a 3 couleurs différentes de la famille Barbapapa. Chacun des joueurs à son tour jette le dé et c'est celui qui obtient le nombre de points le plus élevé qui commence. On continue à jeter le dé, chacun à son tour et chaque joueur avance d'autant de cases qu'il a obtenu de points. Le jeu Barbapapa vous permet d'apprendre aisément comment se combinent les couleurs: la superposition de deux disques colorés permet d'obtenir immédiatement une autre teinte. C'est un jeu vraiment passionnant! S'il arrive sur sa propre couleur, il s'arrête. Mais s'il arrive sur une case contenant une figure Barbapapa, il devra faire attention à ce qui se passe. En outre, s'il fait:

orange ou brun,	il avance de	1 case
lilas ou violet	il avance de	2 cases
vert clair ou vert foncé	il avance de	3 cases.

Attention, voici ce qui arrive avec les figures Barbapapa:

- 4 Barbapapa échafaude un plan. Il ne se passe encore rien.
- 6 Barbabelle se fait belle et oublie le temps qui passe. Laissez passer un tour.
- 10 Barbidou arrose les petites fleurs malades, tandis que les animaux regardent. Attendez jusqu'à ce que vous ayez fait 6. Essayez trois fois au plus, puis continuez.
- 16 Barbalala joue de la harpe pour les oiseaux. Cui-cui revient chercher ses petits amis. Reculez de 7 cases.
- 21 Barbidou est très fatigué et prend le soleil au bord de l'eau. Laissez passer deux tours.
- 23 Barbibul est très occupé. Quelle guigne, il a scié la mauvaise planche. Retournez sur votre propre couleur.
- 26 Barbidur doit faire un tas de détours pour éviter un chien méchant. Reculez de 8 cases.
- 30 Barbidou porte l'aquarium en lieu sûr. Retournez à votre propre couleur.
- 32 Barbotine rame à toute vitesse avec sa barque, mais elle doit cependant attendre sa famille. Laissez passer un tour.
- 38 Barbalala joue à la basse, mais sans trop de succès. Retournez sur votre propre couleur.
- 40 Barbibul adore voler, mais le vent contraire le force à changer de direction. Reculez jusqu'à START.
- 44 Barbidur donne à la tortue des leçons de poids et haltères, mais la tortue trouve cela très difficile. Laissez passer deux tours.
- 47 Quand Barbotine lit un livre, elle oublie tout ce qui l'entoure. Reculez de 11 cases.
- 49 Barbibul regarde à la jumelle avant d'aller au lit. Ce soir il ne se passe rien.
- 53 Barbouille a la manie de la peinture. Il discute des bonnes couleurs avec le petit chien. Retournez sur votre propre couleur.
- 55 Barbapapa recule jusqu'à la case 45 en marchant sur les mains.
- 57 Barbamama aime la cordialité, et c'est à bras ouverts qu'elle accueille le joueur qui est arrivé le premier. Elle félicite le gagnant. Celui qui dépasse le but recule d'autant de points qu'il a en trop.