

ERWAN MORIN

IL GIOCO MULTICOLORE,  
VELOCE E DIVERTENTE



# ==SPEED== COLORS

REGOLE DEL GIOCO



## MATERIALE

- 6 pennarelli con cancellino
- 5 carte punti stampate su due lati
- 55 carte con figure



## CARTE CON FIGURE

Ogni carta mostra una figura, che su un lato è a colori e sull'altro in bianco e nero. Ogni figura è suddivisa in sei tasselli.



*Figura lato colorato*



*Figura lato bianco*

## SCOPO DEL GIOCO

Ciascun giocatore prende nota dei colori della figura sul lato colorato della sua carta, poi gira la carta e colora il più in fretta possibile il lato in bianco e nero come il lato a colori. Si pesca una nuova carta in ogni giro. Una partita si svolge su quattro giri che diventano sempre più difficili. Quanto più veloce e preciso sei, tanti più punti fai! Il giocatore con più punti vince.



## PREPARAZIONE

- 1 Girate il coperchio della scatola di gioco e mettetevi dentro i 6 pennarelli.
- 2 Ogni giocatore prende una carta con punti e la posa sul tavolo dinanzi a sé con il lato con il serpente in alto.
- 3 Mischiate le carte con le figure e fatene un mazzo sul tavolo con il lato in bianco e nero in alto.



## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Una partita si compone di quattro giri. A ogni mano, il giocatore più giovane prende la carta con la figura che sta in cima al mazzo, senza guardare il lato colorato. Il giocatore alla sua sinistra prende la carta successiva e così via, finché tutti i giocatori hanno una carta. Tutti i giocatori posano la loro carta dinanzi a loro con il lato in bianco e nero in alto.

Uno dei giocatori conta fino a tre. Al «tre!» tutti i giocatori girano la loro carta e prendono nota dei colori sul lato colorato.

Appena un giocatore è certo di aver memorizzato correttamente i colori, gira di nuovo la carta sul lato in bianco e nero e può adesso colorare la sua figura come l'ha vista sul lato a colori.

**Nota:** I giocatori non devono girare tutti insieme la carta colorata e iniziare a colorare!

Ciascun giocatore può metterci tutto il tempo che vuole per prendere nota dei colori, **però appena avrà girato la carta colorata non potrà più tornare indietro!**



## Colorare la carta

- Colora direttamente sul lato in bianco e nero della carta e al termine del giro ripuliscila.
- Puoi prendere tutti i pennarelli dalla scatola di gioco, ma sempre solo una alla volta.
- Prima di prendere un pennarello nuovo, devi riporre quello che hai utilizzato.
- Puoi utilizzare ciascun pennarello soltanto una volta al giro.
- Ogni tassello della figura ha giusto un colore di sua pertinenza! Se hai preso un pennarello e cambi idea, puoi riporlo senza utilizzarlo, anche se dovessi avere già tolto il cappuccio. Ma quando hai già iniziato a colorare una porzione, non puoi più colorarla con un altro pennarello.
- Non è permesso ripulire una porzione colorata, prima che finisca il giro.
- Rimetti il cappuccio al pennarello prima di riporlo nella scatola.

## FINE DI UN GIRO

Quando un giocatore ha colorato tutti i sei tasselli della sua figura, ripone nella scatola l'ultimo pennarello utilizzato e grida «Stop!». Adesso ogni giocatore ha ancora la possibilità di colorare l'ultimo tassello con il pennarello che al momento ha in mano. Per farlo, tutti hanno tempo quanto serve. Non si possono più prendere altri pennarelli. Quando tutti i giocatori hanno finito di colorare quest'ultimo tassello, si contano i punti.

### Conteggio dei punti

I giocatori confrontano il lato colorato con il lato della loro carta che hanno dipinto. I giocatori ottengono:

- 2 punti per ogni tassello correttamente colorato.**
- 1 punto per ogni tassello completamente dipinto nel colore sbagliato.**
- Nessun punto per tasselli non colorati, non completamente colorati o per tasselli colorati oltre il margine.**
- Se più tasselli sono dipinti con lo stesso colore, soltanto uno fa punti.**

Per ogni punto ottenuto, ciascun giocatore colora una casella del serpente sulla sua carta punti, iniziando dall'alto a sinistra.



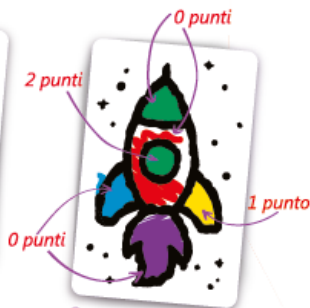
## ESEMPIO:

- **Nessun punto** per il tassello blu, perché è stato colorato oltre il margine.
- **Nessun punto** per il tassello viola e il tassello rosso, perché non colorati completamente.
- **Nessun punto** per uno dei due tasselli verdi, perché si è usato il verde due volte.
- **2 punti** per il tassello verde tondo, perché è stato colorato correttamente.
- **1 punto** per il tassello giallo, perché è stato colorato completamente ma con il colore sbagliato.

Il giocatore può colorare tre caselle sulla sua carta punti.



Carta originale



Carta colorata dal giocatore



3 punti

## PREPARAZIONE DEL GIRO SUCCESSIVO

Tutti i giocatori ripuliscono con il cancellino di un pennarello il lato colorato della loro carta con figura e mettono la carta nel mazzo.

Il giocatore con meno caselle colorate sulla sua carta punti sceglie due pennarelli e ne scambia i cappucci. In caso di pareggio può scambiare i cappucci il più giovane dei giocatori interessati. Si possono scambiare soltanto i cappucci che non sono stati ancora scambiati.

Ogni giocatore riceve una nuova carta con figura. Inizia poi il giro successivo, per il quale valgono le stesse regole.

## CHI VINCE?

Il gioco finisce dopo aver valutato il quarto e ultimo giro. Vince il giocatore con più caselle colorate sulla sua carta punti.

## VARIANTI DI GIOCO

### PER PICCOLI PICASSO

Quando al gioco prendono parte bambini più piccoli, potete fare a meno di scambiare i cappucci alla fine del giro.

# PER PITTORI ESPERTI

Mentre preparate il gioco, mettete davanti a voi la vostra carta punti con il lato con i fiori in alto. Il gioco si svolge come la partita standard; cambia soltanto come si stabiliscono i punti:

- Per ogni tassello completamente dipinto nel giusto colore, il giocatore colora un fiorellino sulla sua carta punti. ❶
- Per ogni tassello dipinto nel colore sbagliato, il giocatore colora un petalo di uno dei grossi fiori nella fila superiore della sua carta punti. ❷  
Appena un giocatore ha colorato 3 petali di un fiore grosso, può cancellarli e colorare un fiorellino. ❸
- Le altre regole per la valutazione sono corrispondenti a quelle della partita standard.
- Il giocatore con più fiorellini colorati vince. In caso di pareggio, vince chi dei giocatori in questione ha colorato più petali.

**Nota:** *Volete rendere il gioco più difficile? Allora giocate con questa regola in più: un giocatore non ottiene alcun punto per tasselli che ha colorato con il colore sbagliato! (Così non colora neanche nessun petalo sulla sua carta punti.)*

**Suggerimento:** *Se i giocatori sono esperti in grado diverso, i giocatori più avanzati possono utilizzare il lato con i fiori della loro carta punti e quelli non esperti o più giovani il lato con il serpente.*

**Ci avete fatto caso? I motivi illustrati sulla scatola sono stati colorati intenzionalmente in modo errato – Barare non conta! ;-)**



Game Agency:  
Forgenext



Game produced/published  
for Game Factory by  
Lifestyle Boardgames Ltd.

©2017 All rights reserved.

[WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.COM](http://WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.COM)



Exclusive Distribution:  
Carletto Deutschland GmbH  
Albert-Einstein-Strasse 32  
D-63128 Dietzenbach  
[WWW.CARLETTO.DE](http://WWW.CARLETTO.DE)

Carletto AG  
CH-8820 Wädenswil  
[www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)

[WWW.GAMEFACTORY-SPIELE.COM](http://WWW.GAMEFACTORY-SPIELE.COM)

