

FRONT

FR

Jeu de rapidité

Color battle

+5 2-6 x3 x36 15'

Le but du jeu est d'être le premier à gagner 7 cartes

Jeu idéal pour :

- Stimuler le sens de l'observation et la rapidité.
- Mettre une ambiance de fou !

Préparation du jeu :

Mélanger les cartes.

Niveau facile :

- Poser les cartes sur la table par rangées de 6, fond blanc sur le dessus.
- Utiliser le dé à formes et le dé à couleurs.

Niveau expert :

- Poser les cartes sur la table par rangées de 6, fond noir sur le dessus.
- Utiliser le dé à pois et le dé à couleurs.

Déroulement du jeu :

Niveau facile (cartes côté blanc) :
Le joueur le plus jeune lance les 2 dés. L'association des 2 deux dés désigne une carte que les joueurs doivent trouver.



ref : J02699

BACK

Exemple : si le dé à formes montre l'étoile et le dé à couleurs désigne le vert, les joueurs doivent trouver l'étoile verte.

Le premier joueur à taper sur la carte remporte la carte et relance les dés. Si la combinaison des dés désigne une carte déjà prise, alors c'est au joueur suivant de lancer les dés.

Au bout d'un moment, certaines combinaisons de dés auront déjà été faites et donc les cartes correspondantes auront déjà été gagnées par les joueurs. Dans ce cas là, les joueurs doivent dire « déjà pris ». Mais attention, si un joueur crie « déjà pris » alors que la carte est encore dans le jeu, il doit remettre une de ses cartes au centre de la table.

Au fur et à mesure que les cartes sont gagnées, pensez à regrouper celles qui restent sur la table pour qu'il soit plus facile de taper dessus. Une carte gagnée vaut 1 point.

Niveau expert (cartes côté noir) :
Les règles sont identiques au niveau facile mais l'association et la recherche de la bonne combinaison est plus compliquée. Si le dé à pois désigne le 5 et le dé à couleurs indique le rouge, il faut trouver la carte avec 5 pois rouges de formes différentes.

Fin de la partie :
Le premier joueur qui remporte 7 cartes remporte la partie, pour les 2 niveaux.



ref : J02699

FRONT

ENG

Speed game

Color battle

+5 2-6 x3 x36 15'

The object of the game is to be the first player to take 7 cards

An ideal game for:

- Promote observation skills and improve speed.
- Create a zany and fun atmosphere!

Getting ready to play:

Shuffle the cards.

Easy level:

- Lay down the cards on the table in rows of 6, white background on top.
- Use the shapes dice and the coloured dice.

Expert level:

- Lay down the cards on the table in rows of 6, black background on top.
- Use the dotted dice and the coloured dice.

Playing the game:

Easy level (white background cards):
The youngest player rolls both dice. The combination of both dice denotes one card that the players must find.



BACK

For example: if the shapes dice is showing a star and the coloured dice denotes green, the players must find the green star.

The first player to tap on the card takes it and rolls the dice again. If the dice combination rolled denotes a card that has already been taken, the next player must roll the dice.

After a time, some dice combinations will have already been made, and therefore the matching cards will already have been taken by the players. In that case, the players must say, "Already taken". However, be careful! If a player yells "Already taken" while the card is still in play, the player must return one of their cards to the centre of the table.


As the cards are taken along the way, consider grouping those that remain on the table so that they are easier to tap. Each card taken is worth 1 point.

Expert level (black background cards):
The same game rules apply: if the dotted dice denotes the 5 and the coloured dice indicates red, you must find the card with 5 red dots.

End of the Game:
The first player who takes 7 cards wins the game, for both levels.

⚠WARNING! Small parts. Choking hazard. Not for children under 3 years.

ref : J02699



FRONT

D

Schnelligkeitsspiel

Color battle

+5 2-6 x3 x36 15'

Ziel des Spiels ist es, als Erster 7 Karten zu gewinnen

Das Spiel ist ideal:

- Um Beobachtungsgabe und Schnelligkeit zu fördern.
- Um für eine ausgelassene Stimmung zu sorgen!

Vorbereitung des Spiels:

Karten mischen.

Für Anfänger:

- Karten in 6er-Reihen mit dem weißen Hintergrund nach oben zeigend auf dem Tisch anordnen.
- Es wird dem Formen- und Farbenwürfel gespielt.

Für Fortgeschrittene:

- Karten in 6er-Reihen mit dem schwarzen Hintergrund nach oben zeigend auf dem Tisch anordnen.
- Es wird mit dem gepunkteten und dem Farbenwürfel gespielt.

Spielablauf:

Anfängerstufe (Karten mit weißem Hintergrund):
Der jüngste Spieler wirft die zwei Würfel. Die Kombination der gewürfelten Ergebnisse weist auf eine Karte hin, die die Spieler finden müssen.



BACK

Beispiel: Wenn der Formenwürfel den Stern und der Farbenwürfel die Farbe Grün anzeigt, müssen die Spieler den grünen Stern finden.

Der erste Spieler, der auf die Karte klopft, gewinnt die Karte und würfelt erneut mit beiden Würfeln. Wenn die Kombination der Würfelergebnisse auf eine Karte hinweist, die bereits weg ist, ist der nächste Spieler an der Reihe und darf würfeln.

Den gewürfelten Kombinationen entsprechend verschwinden immer mehr Karten vom Tisch. Wenn eine Kombination erneut gewürfelt wird und die dazu passende Karte bereits von einem Spieler gewonnen wurde, müssen die Spieler „schon weg“ rufen. Aber Vorsicht – wenn ein Spieler „schon weg“ ruft, obwohl die Karte noch im Spiel ist, muss er eine seiner Karten in die Mitte des Tisches zurücklegen.

Wenn die Spieler im Laufe des Spiels immer mehr Karten gewinnen, können die restlichen Karten auf dem Tisch neu angeordnet werden, damit es leichter ist, darauf zu klopfen. Eine gewonnene Karte zählt 1 Punkt.

Für Fortgeschrittene (Karten mit schwarzem Hintergrund):
Es gelten die gleichen Regeln wie für die Anfängerstufe. Wenn der gepunktete Würfel 5 Punkte anzeigt und der Farbenwürfel die Farbe Rot, muss die Karte mit 5 roten Kreisen gefunden werden.

Ende des Spiels:
Der erste Spieler, der sieben Karten hat, gewinnt das Spiel. Dies gilt für beide Schwierigkeitsstufen.

ref : J02699



FRONT

NL

Snelheidsspel

Color battle

+5 2-6 x3 x36 15'

Het doel van het spel is om als eerste 7 kaarten in je bezit te hebben

Ideaal spel voor:

- Het stimuleren van observatievermogen en snelheid.
- Het beleven van een leuke tijd!

Spelvoorbereiding:

Schud de kaarten.

Eenvoudig niveau:

- Leg de kaarten op tafel in reeksen van 6, witte kant naar boven gericht.
- Gebruik de vormen- en kleurendobbelstenen.

Expert niveau:

- Leg de kaarten op tafel in reeksen van 6, zwarte kant naar boven gericht.
- Gebruik de stippen- en kleurendobbelstenen.

Spelverloop:

Eenvoudig niveau (witte kant van de kaarten):
De jongste speler gooit als eerste met de 2 dobbelstenen. De combinatie van beide dobbelstenen duidt één kaart aan die de spelers moeten vinden.



BACK

Voorbeeld: Als de vormendobbelsteen een ster toont en de kleurendobbelsteen geeft groen weer, moeten de spelers de groene ster vinden.

De speler die als eerste op de kaart tikt, krijgt de kaart en mag met de dobbelstenen gooien. Als de combinatie van de dobbelstenen een reeds genomen kaart aangeeft, is het de beurt aan de volgende speler om met de dobbelstenen te gooien.

Na enige tijd zullen er bepaalde dobbelsteencombinaties reeds gemaakt zijn en zijn de overeenkomstige kaarten reeds door de spelers genomen. Als dit het geval is, moeten de spelers "reeds genomen" roepen. Maar pas op, als een speler "reeds genomen" roept en de kaart is nog in het spel aanwezig, dan moet hij een van zijn kaarten opnieuw in het midden van de tafel leggen.

Hergroep de kaarten die nog op tafel liggen tijdens het spelen regelmatig zodat de spelers er eenvoudig op kunnen tikken. Een gewonnen kaart is 1 punt waard.

Expert niveau (zwarte kant van de kaarten):
Dezelfde spelregels als het eenvoudig niveau. Als de stippendobbelsteen 5 weergeeft en de kleurendobbelsteen belandt op rood, dan moeten de spelers de kaart met 5 rode stippen vinden.

Finde van het spel:
De speler die als eerste 7 kaarten in zijn bezit heeft is de winnaar van het spel, dit voor beide niveaus.

ref : J02699



FRONT

E

Juego de rapidez

Color battle

+5 2-6 x3 x36 15'

El objetivo del juego es ser el primero en ganar 7 cartas

Juego ideal para:

- Estimular el sentido de la observación y la rapidez.
- Crear un ambiente divertido

Preparación del juego:

Deberán mezclarse las cartas.

Nivel fácil:

- Se colocarán las cartas sobre la mesa en filas de 6, con el fondo blanco en la parte superior.
- Se utilizará el dado de formas y el dado de colores.

Nivel experto:

- Se colocarán las cartas sobre la mesa en filas de 6, con el fondo negro en la parte superior.
- Se utilizará el dado de puntos y el dado de colores.

Desarrollo del juego:

Nivel fácil (cartas con el fondo blanco):
El jugador más joven lanzará los 2 dados. La asociación de los 2 dados indica una carta que los jugadores deberán encontrar.



BACK

Ejemplo: si el dado de formas muestra la estrella y el dado de colores indica el verde, los jugadores deberán encontrar la estrella verde.

El primer jugador que toque sobre la carta, se llevará la carta y volverá a lanzar los dados. Si la combinación de los dados indicara una carta ya cogida, le tocará lanzar los dados al siguiente jugador.


Al cabo de un momento, ciertas combinaciones de dados ya se habrán realizado y, por tanto, las cartas correspondientes ya habrán sido ganadas por los jugadores. En ese caso, los jugadores deberán decir «ya cogida». Pero atención: si un jugador dijera «ya cogida» y la carta estuviera aún en el juego, deberá devolver una de sus cartas al centro de la mesa.

A medida que se ganen las cartas, piensa en reagrupar las que queden sobre la mesa para que sea más fácil tocar sobre ellas. Una carta ganada vale 1 punto.

Nivel experto (cartas con el fondo negro):
Misma regla de juego. Si el dado de puntos indicara el 5 y el dado de colores indicara el rojo, habrá que encontrar la carta con 5 lunares rojos.

Fin de la partida:
En ambos niveles, el primer jugador que consiga 7 cartas ganará la partida.

ref : J02699



FRONT

I

Gioco di rapidità

Color battle

+5 2-6 x3 x36 15'

Lo scopo del gioco è essere il primo a ottenere 7 carte

Gioco ideale per:

- Stimolare lo spirito di osservazione e la rapidità.
- Creare un'atmosfera di festa!

Preparazione del gioco:

Mescolare le carte.

Partita facile:

- Disporre le carte sul tavolo a file di 6, con il lato bianco verso l'alto
- Usare il dado con le forme e il dado con i colori

Partita difficile:

- Disporre le carte sul tavolo a file di 6, con il lato nero verso l'alto
- Usare il dado con i puntini e il dado con i colori.

Svolgimento del gioco:

Partita facile (carte dal lato bianco):
Inizia il giocatore più giovane lanciando i 2 dadi. L'associazione dei 2 dadi designa la carta che i giocatori devono trovare.



BACK

Esempio: se il dado con le forme indica la stella e il dado con i colori indica il verde, i giocatori devono trovare la stella verde.

Il primo giocatore che tocca la carta la prende e lancia nuovamente i dadi. Se la combinazione di dadi designa una carta già raccolta, tocca al giocatore successivo lanciare il dado.

A un certo punto della partita, alcune combinazioni di dadi saranno già state ottenute, dunque le carte corrispondenti saranno già state raccolte dai giocatori. In tal caso, i giocatori devono dire: "già presa". Ma attenzione! Se un giocatore annuncia "già presa" ma la carta è ancora in gioco, deve rimettere una delle sue carte al centro del tavolo.

Mano a mano che le carte vengono raccolte, raggruppare quelle che rimangono sul tavolo affinché sia più facile toccarle. Ogni carta raccolta vale 1 punto.

Partita difficile (carte dal lato nero):
Le regole sono identiche. Se il dado con i puntini indica il numero 5 e il dado con i colori indica il rosso, è necessario trovare la carta con 5 cerchi rossi.

Fine della partita:
In entrambi i livelli, vince la partita il primo giocatore che ottiene 7 carte.

ref : J02699

