

SZYBKA I ZABAWNA GRA

ERWANA MORINA

== SZYBKIE ==
KOLORY
INSTRUKCJA

rebel



FORGENEXT



5+



**2-5
GRACZY**



**15-20
MINUT**



ELEMENTY GRY

- 55 kart rysunków,
- 5 dwustronnych kart punktacji,
- 6 mazaków z gąbkami,
- sakiewka (pojemnik, w którym trzyma się grę, i plansza w jednym).

KARTY RYSUNKÓW

Na karcie znajdują się dwie wersje tego samego rysunku: po jednej stronie **kolorowa**, a po drugiej wersja **czarno-biała**. Każdy rysunek został podzielony na **6 obszarów**.



CEL GRY

Każde z Was **zapamiętuje kolory** rysunku ze swojej karty, a następnie odtwarza je jak najszybciej, **kolorując czarno-białą wersję** znajdującą się po drugiej stronie karty. **Gracie w ten sposób przez 4 rundy** (z każdą następną wzrasta poziom trudności). Im szybciej i dokładniej wykonacie zadanie, tym więcej punktów zdobędziecie! **Po 4 rundach gracz z największą liczbą punktów wygrywa.**

PRZYGOTOWANIE DO GRY

- 1 Rozepnij i rozłóż sakiewkę na środku stołu. Umieść 6 mazaków na środku sakiewki.
- 2 Każde z Was bierze kartę punktacji i umieszcza ją na stole w łatwo dostępnym miejscu stroną z węzłem ku górze.
- 3 Potasuj karty rysunków. Upewnij się, że wszystkie karty w talii są zwrócone w tę samą stronę! Talię należy umieścić na środku stołu czarno-białą stroną ku górze.



ROZGRYWKA

Gra składa się z 4 rund.

Każda runda toczy się w poniższy sposób.

Najmłodszy gracz bierze wierzchnią kartę z talii, nie patrząc na jej kolorową stronę. Gracz po jego lewej bierze kolejną kartę i tak dalej, dopóki każde z Was nie weźmie po 1 karcie. Umieszczacie swoje karty przed sobą na stole czarno-białą stroną ku górze.

Następnie bierzecie swoje karty w dłonie, trzymając je czarno-białą stroną ku górze. Jedno z Was liczy do 3. Na „3” odwracacie swoje karty kolorową stroną ku górze (upewnijcie się, że nie trzymacie kart do góry nogami) i staracie się zapamiętać rozłożenie kolorów na swoim rysunku. Gdy tylko ktoś z Was dojdzie do wniosku, że jest gotowy, ponownie umieszcza kartę na stole czarno-białą stroną ku górze. Może teraz pokolorować rysunek.

Nie musicie odwracać i kolorować kart w tym samym czasie! Każdy może poświęcić na zapamiętywanie kolorów rysunku tyle czasu, ile chce. Jednak gdy ktoś odwróci kartę z powrotem na czarno-białą stronę, nie będzie mógł jej już ponownie odwrócić (i podejrzec kolorów).

Gdy kolorujecie czarno-biały rysunek, pamiętajcie, że:

- ✍ Kolory nanosicie bezpośrednio na kartę (pod koniec rundy ścieracie je gąbkami).
- ✍ Każde z Was może wziąć z sakiewki dowolny mazak, ale tylko jeden naraz.

- ✖ Zanim któreś z Was weźmie nowy mazak, musi wpierv odłożyć ten, którego używał.
- ✖ W każdej rundzie każde z Was może używać każdego mazaka **tylko raz**.
- ✖ **Pamiętajcie!** Jeden mazak – jeden obszar! Jeśli weźmiesz mazak, a potem zmienisz zdanie, możesz odłożyć go na sakiewkę i go nie wykorzystać. Jeśli jednak rozpoczniesz kolorowanie obszaru, nie możesz zmienić zdania i jednak zacząć kolorować ten obszar innym mazakiem.
- ✖ Ścieranie pokolorowanych obszarów przed zakończeniem rundy jest zabronione.
- ✖ Przed odłożeniem mazaka na sakiewkę trzeba nałożyć na niego zatyczkę.

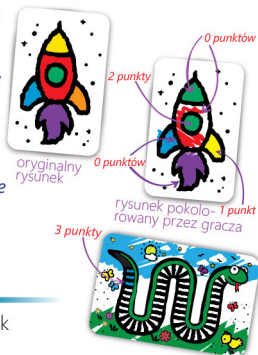
KONIEC RUNDY

Gdy jedno z Was zakończy kolorowanie wszystkich 6 obszarów swojego rysunku, odkłada używany w tej rundzie mazak na sakiewkę i krzyczy „**STOP!**”. Teraz każdy z pozostałych graczy może dokończyć kolorowanie 1 obszaru trzymanym mazakiem (może to robić tak długo, jak chce). Nie można już brać nowych mazaków. Gdy wszyscy skończycie kolorować, przechodzicie do punktacji.

Każde z Was porównuje oryginalny kolorowy rysunek z czarno-białym, który kolorowało w tej rundzie. **Punkty należy policzyć w następujący sposób:**

- ✖ 2 punkty za każdy w pełni pokolorowany obszar (odpowiadający kolorem temu obszarowi z drugiej strony karty). Aby otrzymać punkty, pokoloruj dowolnym mazakiem 2 niepokolorowane obszary znajdujące się najbardziej po lewej na karcie punktacji z węzem. Dodatkowo pokoloruj po 1 obszarze karty punktacji za każdy w pełni pokolorowany obszar w złym kolorze.
- ✖ Nie otrzymujecie punktów za obszary niepokolorowane (białe), obszary częściowo pokolorowane i obszary, na których kolory wychodzą poza linie.
- ✖ Punkty nanosicie, kolorując pola węża dowolnym mazakiem od lewej do prawej, po jednym polu za każdy punkt.
- ✖ Jeśli ktoś z Was użył 1 koloru więcej niż raz, otrzymuje punkty tylko za 1 obszar w tym kolorze!

Przykład. Nie otrzymujesz punktów za niebieski obszar (wyszedłeś w nim poza linię) ani za fioletowy i duży czerwony obszar (nie są całkowicie pokolorowane). Otrzymujesz 2 punkty za zielony okrągły obszar (jest całkowicie pokolorowany właściwym kolorem), ale żadnego punktu za drugi zielony obszar (zielony kolor został użyty dwukrotnie). Dostajesz jeszcze 1 punkt za żółty obszar po prawej (jest całkowicie pokolorowany, ale niewłaściwym kolorem).



PRZYGOTOWANIE NASTĘPNEJ RUNDY

Wycieracie swoje rysunki gąbkami z zatyczek mazaków i odrzucacie użyte karty.

Następnie osoba, która zdobyła najmniej punktów (w przypadku remisu – najmłodszy z remisujących), wybiera 2 mazaki i zamienia ich zatyczki. Na koniec każdej rundy można zamienić tylko te zatyczki, które nie były jeszcze zamieniane. W drugiej rundzie będą tylko 4 mazaki o pasujących zatyczkach, a w trzeciej tylko 2. W czwartej rundzie wszystkie mazaki będą miały pozamieniane zatyczki.

Kolejne rundy przebiegają według tych samych zasad.

KONIEC GRY

Gra się kończy po przyznaniu punktów za ostatnią, czwartą rundę. Zwycięzcą zostaje to z Was, które ma na swojej karcie punktacji najwięcej pokolorowanych pól na wężu.

WARIANTY

DLA MAŁYCH DZIECI

Jeśli gracie z małymi dziećmi, nie zamieniacie zatyczek na koniec każdej rundy.

DLA PRAWDZIWYCH EKSPERTÓW

Podczas przygotowania do gry połącz na stole swoją kartę punktacji stroną z kwiatkami ku górze.

Rozgrywka toczy się w ten sam sposób co w wariantcie podstawowym, tylko **punkty zdobywa się inaczej**:

- Za każdy obszar pokolorowany w pełni właściwym mazakiem otrzymujecie po 1 punkcie, czyli kolorujecie 1 znajdujący się najbardziej po lewej niepokolorowany mały kwiatek na swojej karcie punktacji.
- Za każdy obszar pokolorowany w pełni niewłaściwym mazakiem należy pokolorować 1 płatek dużego kwiatka znajdującego się na górze karty punktacji. **Gdy tylko ktoś pokoloruje 3 duże płatki, może wymazać duży kwiatek i pokolorować 1 mały kwiatek, tym samym otrzymując 1 punkt.**
- Wszystkie pozostałe zasady punktacji są takie same jak w wariantcie podstawowym.
- Osoba, która będzie mieć najwięcej pokolorowanych kwiatków (punktów), wygrywa. W przypadku remisu wygrywa to z Was, które posiada najwięcej pokolorowanych płatków dużych kwiatów.



Uwaga! Możecie jeszcze bardziej utrudnić grę, dodając jedną zasadę – gracz nie otrzymuje żadnych punktów za obszary pokolorowane niewłaściwym mazakiem (nie koloruje nawet dużego płatka).

Podpowiedź. Jeśli niektórzy z graczy są bardziej doświadczeni, możecie równoważyć poziom trudności, rozdając im karty punktacji różnymi stronami ku górze (np. kwiatki dla dorosłych, węże dla dzieci).



Lifestyle Boardgames Ltd.

© 2017 Wszystkie prawa zastrzeżone.
7-6 2nd Filyovskaya street, 1. piętro, III
korytarz, pokój 6A, Moskwa 121096, Rosja.
Tel. +7 495 510 0539, mail@lifestyleltd.ru,
WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.COM

rebel

Rebel Sp. z o.o.
ul. Budowlanych 64c
80-298 Gdańsk
wydawnictwo@rebel.pl
www.wydawnictworebel.pl

Tłumaczenie: Marcin Welnicki

Redakcja: zespół Rebel