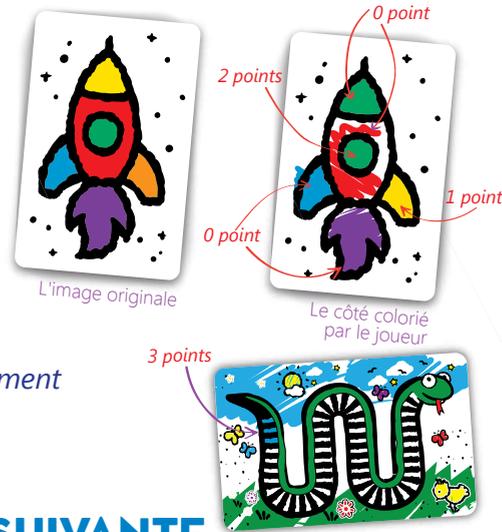


EXEMPLE :

- Pas de point pour la zone bleue, car le joueur a dépassé la bordure.
- Pas de point pour les zones violette et rouge, car elles n'ont pas été complètement coloriées.
- Pas de point pour l'une des deux zones vertes, car le vert a été utilisé deux fois.
- 2 points pour la zone verte ronde, qui a été correctement coloriée.
- 1 point pour la zone jaune, qui a certes été complètement coloriée, mais de la mauvaise couleur.

Ce joueur peut colorier trois cases de sa carte de points.



VARIANTES

POUR LES PETITS PICASSO

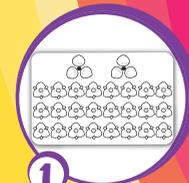
Pour des parties plus simples, ne pas intervertir les bouchons à la fin de chaque manche.

POUR LES EXPERTS EN COLORIAGE

Pendant les préparatifs avant la partie, posez votre carte de points devant vous côté fleurs ①. Le déroulement de la partie est le même que celui de la partie standard, seul le décompte des points est différent :

- Pour chaque zone correctement coloriée de la bonne couleur, le joueur colorie une petite fleur sur sa carte de points. ②
- Pour chaque zone coloriée de la mauvaise couleur, le joueur colorie un pétale de l'une des grosses fleurs dans la rangée du haut de sa carte de points. ③
Dès qu'un joueur a colorié les trois pétales d'une grosse fleur, il peut effacer celle-ci et colorier une petite fleur. ④
- Les autres règles de comptage des points sont les mêmes que pour la partie standard.
- Le joueur qui a le plus de petites fleurs coloriées est le gagnant. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, c'est celui d'entre eux qui a le plus de pétales coloriés sur sa carte qui gagne.

Conseil : Si les joueurs ont des niveaux différents, les joueurs les plus expérimentés peuvent utiliser le côté de la carte de points avec les fleurs et les joueurs inexpérimentés ou plus jeunes le côté avec le serpent.



ERWAN MORIN

Un jeu dynamique
tout en couleurs !



==SPEED== COLORS RÈGLES DU JEU

PRÉPARATION DE LA MANCHE SUIVANTE

Tous les joueurs effacent le côté colorié de leur carte image à l'aide de la petite éponge d'un feutre et défaussent leur carte.

Le joueur qui a le moins de cases coloriées sur sa carte de points choisit deux feutres et échange leur bouchon. En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, c'est le plus jeune d'entre eux qui échange les bouchons. On ne peut échanger que des bouchons qui n'ont pas encore été intervertis.

Chaque joueur reçoit ensuite une nouvelle carte image. Puis une nouvelle manche commence et les mêmes règles que précédemment s'appliquent. Ainsi, à la deuxième manche on joue avec 2 bouchons intervertis. A la troisième manche on joue avec 4 bouchons intervertis. A la dernière manche tous les bouchons ont été intervertis.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après le comptage des points de la quatrième manche. Le gagnant est celui qui a le plus de cases coloriées sur sa carte de points.



Jeu édité par
Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2017 Tous droits réservés.
7-6 2nd Filyovskaya street, 1st floor, hall III,
room 6A, Moscow 121096, Russia.
Tel. +7 495 510 0539. mail@lifestyleltd.ru.
WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.COM



Distribution exclusive en France :
Blackrock Games
10 rue des Pâles
63540 Romagnat
France
www.blackrockgames.fr



CONTENU

- 6 feutres avec une éponge nettoyante
- 5 cartes de points
- 55 cartes images

CARTES IMAGES

Chaque carte représente une image. D'un côté, celle-ci est coloriée, de l'autre, elle est en noir et blanc. Chaque image est divisée en six zones.



BUT DU JEU

Chaque joueur mémorise les couleurs de l'image, puis retourne la carte et colorie aussi vite que possible le côté noir et blanc, à l'identique du côté coloré. A chaque manche, on pioche une nouvelle carte. Une partie se déroule en quatre manches, de plus en plus difficiles. Plus vous êtes rapides et précis, plus vous récoltez de points ! C'est le joueur ayant obtenu le plus de points qui gagne.



PRÉPARATIFS

- Retournez le couvercle de la boîte du jeu et mettez les 6 feutres dedans.
- Chaque joueur prend une carte de points et la pose devant lui face serpent.
- Mélangez les cartes images, formez une pile et posez la sur la table face noir et blanc.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Une partie se déroule en quatre manches. A chaque manche, le joueur le plus jeune prend la première carte image de la pile, sans regarder le côté coloré. Le joueur à sa gauche prend la carte suivante, et ainsi de suite jusqu'à ce que chaque joueur ait une carte. Tous les joueurs posent à présent leur carte devant eux, face noir et blanc.

1 Mémoriser la carte

L'un des joueurs compte jusqu'à trois. A « trois ! », tous les joueurs retournent leur carte et mémorisent les couleurs du côté coloré.

Dès qu'un joueur est certain d'avoir correctement retenu les couleurs, il retourne la carte du côté noir et blanc. Il peut maintenant colorier son image pour reproduire les couleurs figurant sur le côté coloré.

Important : Les joueurs ne sont pas obligés de retourner leur carte en même temps ! Chaque joueur peut prendre autant de temps qu'il le souhaite pour mémoriser les couleurs, mais dès lors qu'il a retourné sa carte, il ne peut plus regarder le côté coloré !

2 Colorier la carte

- Coloriez directement sur le côté noir et blanc de la carte. A la fin de la manche, nettoyez la carte à l'aide de l'éponge d'un des feutres.



- Vous pouvez prendre n'importe quel feutre qui se trouve dans la boîte du jeu, mais uniquement un à la fois.
- Vous devez reposer le feutre que vous venez d'utiliser avant de pouvoir en prendre un nouveau.
- A chaque manche, vous ne pouvez utiliser qu'une seule fois chaque feutre.
- Il ne doit y avoir qu'une seule couleur dans chaque zone de l'image ! Si vous avez pris un feutre et que vous changez d'avis, vous pouvez le reposer sans l'avoir utilisé, même si vous avez déjà ôté le bouchon. Mais si vous avez commencé à colorier une partie de l'image, vous ne pouvez plus colorier celle-ci avec un autre feutre.
- Il n'est pas possible d'effacer une zone coloriée avant la fin de la manche.
- Remettez le bouchon sur le feutre avant de reposer le feutre dans la boîte.

Lorsqu'un joueur a colorié les six zones de son image, il repose le dernier feutre qu'il a utilisé dans la boîte et crie « stop ! ». Maintenant, chaque joueur a encore la possibilité de colorier une dernière zone avec le feutre qu'il a dans la main. Tous les joueurs ont autant de temps que nécessaire pour le faire. On ne peut plus prendre de nouveau feutre. Lorsque tous les joueurs ont fini de colorier cette dernière zone, on compte les points.

3 Compter les points

Les joueurs comparent le côté coloré de leur carte avec le côté qu'ils viennent de colorier. Les joueurs reçoivent :

- 2 points pour chaque zone correctement coloriée.
- 1 point pour chaque zone complètement coloriée mais pas de la bonne couleur.
- Aucun point pour les zones non coloriées, pas complètement coloriées ou si la bordure est dépassée.
- Si plusieurs zones ont été coloriées de la même couleur, on ne compte que celle qui rapporte le plus de points.

Chaque joueur colorie, sur sa carte de points, une case du serpent par point obtenu, en commençant par les cases en haut à gauche.

