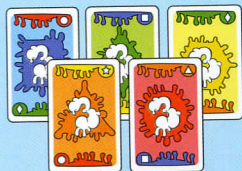


Color A Do!

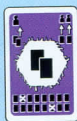
SPEELMATERIAAL

• 54 speelkaarten:

45 kleurenkaarten met waarden 1 t/m 9 in de kleuren blauw, groen, geel, oranje en rood



6 "geef/verwijder 2"-actiekaarten



3 jokers



• De spelregels



KORT SPELOVERZICHT

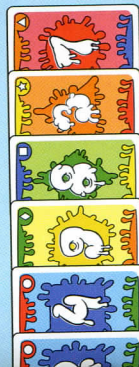
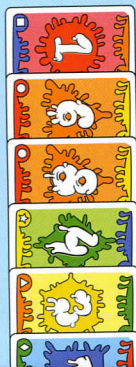
De spelers proberen zo snel mogelijk hun handkaarten kwijt te raken. Gezamenlijk vormen de kaarten een blok van 9 bij 5 (de cijfers 1 t/m 9 in 5 kleuren). De 6 actiekaarten en 3 jokers zorgen voor verrassende wendingen.

VOORBEREIDING

- Schud alle speelkaarten en geef iedere speler er een aantal, afhankelijk van het aantal spelers:

Aantal spelers	Aantal kaarten
2	7
3	6
4	5
5	4
6	3

- Leg de resterende speelkaarten als gedekte stapel op tafel.
- Leg de bovenste kaart van de gedekte stapel open op tafel. Is dit een joker of een actiekaart, schuif deze dan onder de gedekte stapel en trek een nieuwe kaart totdat er een kleurenkaart open op tafel ligt.
- Bepaal door loting wie er mag beginnen. Deze speler noemen we de startspeler.



SPELVERLOOP

Te beginnen met de startspeler en daarna met de klok mee, voert de speler die aan de beurt is één van de volgende acties uit:

1. Eén kaart uit zijn hand spelen; of
2. Eén kaart van de stapel trekken (en eventueel spelen)

1. Eén kaart uit zijn hand spelen

De speler die aan de beurt is, kiest één van zijn handkaarten en speelt deze. Hij heeft 3 mogelijkheden:

- a) Kleurenkaart spelen; of
- b) Actiekaart spelen; of
- c) Joker spelen

a) Kleurenkaart spelen

De speler legt één van zijn kleurenkaarten open op tafel. Daarbij moet hij zich aan de volgende spelregels houden:

- De kaart moet horizontaal of verticaal aan een kaart grenzen die al op tafel ligt.
- De kaart moet qua kleur en getal op de juiste plaats in het blok worden gelegd (zie afbeelding onder).
De 1 komt dus helemaal links in een rij en de 9 helemaal rechts. Van boven naar beneden komen de kleuren rood, oranje, geel, groen en blauw.



Zo moet het kleurenblok opgebouwd worden.

Voorbeeld: er ligt een gele 5 op tafel. De speler kan één van de 4 afgebeelde kaarten spelen.



Opmerking: het is toegestaan om een kleurenkaart te spelen op een plaats waar een joker ligt (zie c) Joker spelen). De speler moet in dat geval de betreffende joker in zijn hand nemen (en deze in een latere beurt spelen).

b) Actiekaart spelen

De speler speelt een “geef/verwijder 2”-actiekaart en kiest daarna één van de volgende opties:

- 1 speler naar zijn keuze trekt 2 kaarten van de gedekte stapel en neemt deze in zijn hand; of
- 2 spelers naar zijn keuze trekken ieder 1 kaart van de gedekte stapel en nemen deze in hun hand; of
- Hij verwijderd 2 open kaarten van tafel en schuift deze onder de gedekte stapel; of
- Hij verwijderd 1 open kaart van tafel en schuift deze onder de gedekte stapel en 1 speler naar zijn keuze trekt 1 kaart van de gedekte stapel en neemt deze in zijn hand.

Opmerkingen:

- Het is mogelijk dat er kaarten los van elkaar komen te liggen als gevolg van het verwijderen van kaarten.
- Nadat een actiekaart is afgehandeld, wordt de gedekte stapel opnieuw geschud (inclusief de gespeelde actiekaart en eventueel verwijderde kaarten).
- Het is niet toegestaan om een actiekaart als laatste kaart te spelen.



c) Joker spelen

De speler legt een joker op een plaats naar keuze in het kleurenblok. Het is echter niet toegestaan om een joker op een plaats te leggen waar al een andere kaart ligt.



2. Één kaart van de stapel trekken (en eventueel spelen)

De speler mag ervoor kiezen om, in plaats van het spelen van een handkaart, 1 kaart van de gedekte stapel te trekken en in zijn hand te nemen. Hij mag de zojuist getrokken kaart direct spelen als hij dat kan, maar dat is niet verplicht. Hij mag er ook voor kiezen om alsnog één van zijn andere kaarten te spelen.

Opmerking:

- Ook als hij een handkaart kan spelen, mag hij ervoor kiezen om een kaart te trekken.

EINDE VAN HET SPEL

Een speler die nog maar 1 kaart in zijn hand heeft, moet duidelijk "Laatste kaart!" roepen. Vergeet hij dit, dan moet hij zijn beurt overslaan, maar wel 1 kaart van de gedekte stapel trekken en in zijn hand nemen. De speler die als eerste al zijn kaarten heeft gespeeld, wint het spel.

Ter herinnering: een speler mag het spel niet met een actiekaart beëindigen, wel met een joker.



Uitgever en distributeur:
999 Games b.v. • Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
Alle rechten voorbehouden
Made in Belgium

© 2010 999 Games b.v.

Auteur: Daan Kreek

Grafische vormgeving: Wietske de Blauw

Spelregels: Daan Kreek, Daniël Hogetoorn

Eindredactie: Michael Bruinsma

Dit spel bevat kleine onderdelen en is niet geschikt voor kinderen jonger dan 3 jaar.