

SPEELMATERIAAL

- 55 kaarten met illustraties
- 5 dubbelzijdige scoringskaarten
- 6 markeerstiften met sponzen
- 1 buidel
- De spelregels

DE KAARTEN MET ILLUSTRATIES

Elke kaart toont op de ene kant een gekleurde afbeelding en op de andere kant dezelfde afbeelding, maar dan zwart-wit. Elke afbeelding is in 6 gebieden verdeeld.



KORT SPELOVERZICHT

Iedere speler probeert de **kleuren** in de afbeelding op zijn kaart te **onthouden** en die daarna op de **zwart-witte** kant zo snel mogelijk op de juiste manier te reproduceren. Dit doen de spelers **4 keer** (waarbij elke ronde een extra handicap wordt toegevoegd). Hoe sneller en preciezer een speler is, hoe **meer** punten hij krijgt!

Wie aan het einde van het spel de meeste punten heeft, wint.

VOORBEREIDING

1. Open de buidel en leg deze uitgevouwen midden op tafel. Leg de 6 markeerstiften erop.
2. Iedere speler neemt een scoringskaart en legt deze zo met de "slang"-kant naar boven op tafel dat hij er goed bij kan.
3. Schud de kaarten met plaatjes. Zorg ervoor dat de zwart-witte kant op alle kaarten naar boven wijst. Leg de stapel (met de zwart-witte kant naar boven) naast de buidel.

SPELVERLOOP

Het spel duurt 4 ronden.

Elke ronde verloopt als volgt:

De jongste speler neemt de bovenste kaart van de stapel zonder de gekleurde kant te bekijken. De speler links van hem neemt de volgende kaart, enzovoort, totdat iedere speler 1 kaart heeft en deze met de zwart-witte kant naar boven voor zich op tafel legt.

Eén van de spelers telt nu tot 3. Bij "3" mag iedere speler zijn kaart omdraaien en proberen te onthouden welke kleuren hij nodig heeft om de afbeelding correct te kopiëren.

Zodra een speler denkt klaar te zijn, draait hij zijn kaart weer naar de zwart-witte kant. Hij mag dan direct beginnen met het inkleuren van het plaatje.

De spelers hoeven niet op hetzelfde moment de plaatjes terug te draaien en met kleuren te beginnen! Iedere speler bepaalt zelf hoeveel tijd hij gebruikt om de kleuren in zijn geheugen te prenten. Maar, heeft hij zijn kaart eenmaal naar de zwart-witte kant gedraaid, dan mag hij deze niet meer terugdraaien.

Spelregels voor het inkleuren van het zwart-witte plaatje:

- ✖ Kleur direct op de kaart (aan het einde van de ronde wordt deze weer uitgewist).
- ✖ Een speler mag een markeerstift naar keuze uit de buidel nemen, maar nooit meer dan één tegelijkertijd.

- ✖ Een speler moet een markeerstift die hij heeft gebruikt terugleggen, voordat hij een nieuwe pakt.
- ✖ Een speler mag elke afzonderlijke markeerstift tijdens een ronde maar één keer gebruiken.
- ✖ Onthoud: 1 markeerstift per gebied! Heeft een speler een markeerstift gepakt, maar verandert hij van gedachten, dan mag hij de stift ongebruikt terugleggen. Is hij in een gebied al met een kleur begonnen, dan kan hij daar niet meer van gedachten veranderen en het gebied alsnog met een andere kleur vullen.
- ✖ Het is niet toegestaan om vóór het einde van een ronde een kleur uit een gebied te wissen.
- ✖ Een speler moet altijd de dop op de stift doen, voordat hij deze terug legt.

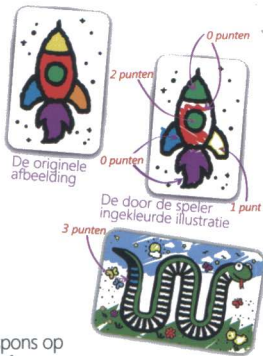
EINDE VAN EEN RONDE

Heeft een speler alle 6 gebieden van zijn plaatje ingekleurd, dan legt hij zijn als laatste gebruikte stift terug en roept "**STOP**". Iedere andere speler mag de markeerstift die hij in zijn handen heeft nog gebruiken om een gebied van zijn plaatje in te kleuren (of af te maken). Daar is geen tijdslimiet voor. Een speler mag echter geen nieuwe stift meer pakken. Nadat alle spelers hun stift hebben teruggelegd, volgt de puntentelling.

Iedere speler vergelijkt de originele afbeelding met het door hem ingekleurde plaatje. **Afhankelijk van het resultaat, krijgt hij punten:**

- ✖ Een speler krijgt 2 punten voor elk gebied dat hij **volledig** met dezelfde kleur heeft gevuld als de originele afbeelding laat zien (hij geeft dat aan door met een markeerstift naar keuze de 2 meest linkse lege velden van de slang op zijn scoringskaart in te kleuren).
- ✖ Een speler krijgt 1 punt voor elk gebied dat hij met een verkeerde kleur **volledig** heeft ingekleurd (hij geeft dat aan door met een markeerstift naar keuze het meest linkse lege veld van de slang op zijn scoringskaart in te kleuren).
- ✖ Een speler krijgt geen punten voor niet ingekleurde (witte) gebieden, gedeeltelijk ingekleurde gebieden of gebieden die "buiten de lijntjes" zijn ingekleurd.
- ✖ Heeft een speler een kleur meermaals gebruikt, dan krijgt hij maar voor één van die gebieden punten!

Voorbeeld: de speler krijgt geen punten voor het blauwe gebied (hij heeft buiten de lijnen gekleurd). Geen punten voor het paarse en het grote rode gebied (gedeeltelijk ingekleurd). Hij krijgt 2 punten voor het ronde groene gebied (volledig met de juiste kleur gevuld) en geen punten voor het tweede groene gebied (groen is tweemaal gebruikt). Hij krijgt 1 punt voor het gele gebied rechts (volledig met een verkeerde kleur gevuld).



DE VOLGENDE RONDE

Iedere speler wist zijn ingekleurde plaatje met de spons op de dop van een markeerstift en legt de kaart dan af.

De speler met de minste punten (kortste ingekleurde rij op zijn scoringskaart) kiest 2 markeerstiften en verwisselt de doppen ervan met elkaar! Bij een gelijke stand doet de jongste van hen dat. Een speler mag aan het einde van een ronde uitsluitend de doppen verwisselen van stiften waarvan de doppen tot dan toe nog niet zijn verwisseld. Op die manier zijn er elke ronde 2 stiften meer met niet corresponderende doppen.

De spelregels van volgende ronden blijven gelijk.

EINDE VAN HET SPEL

Het spel is afgelopen na de puntentelling van de vierde ronde. De speler met de meeste ingekleurde velden op zijn scoringskaart wint.

VARIANTEN

SPELEN MET JONGE KINDEREN

Doen er jonge kinderen mee, verwissel dan aan het einde van een ronde de doppen niet.

VARIANT VOOR GEVORDERDEN

Iedere speler legt zijn scoringskaart met de "bloemen"-kant naar boven voor zich neer.

De spelregels van het basisspel zijn van kracht, maar de **puntentelling wijzigt**:

- Voor elk volledig met de juiste kleur gevuld gebied kleurt de speler de meest linkse lege kleine bloem op zijn scoringskaart in.
- Voor elk volledig met de verkeerde kleur gevuld gebied kleurt de speler een leeg blad van de grote bloem op zijn scoringskaart in. **Heeft hij alle 3 bladeren van de grote bloem ingekleurd, dan mag hij deze weer uitwissen en een kleine bloem inkleuren.**
- Alle andere spelregels met betrekking tot de puntentelling zijn gelijk aan die van het basisspel.
- De speler met de langste rij ingekleurde kleine bloemen wint het spel. Bij een gelijke stand wint van hen de speler met de meeste ingekleurde bladeren van zijn grote bloem.

Opmerking: de spelers kunnen het spel nog uitdagender maken door helemaal geen punten toe te kennen aan een met een verkeerde kleur gevuld gebied (dus ook geen blad van de grote bloem).

Tip: bestaat de groep spelers uit personen van verschillend niveau, dan kunnen de spelers overwegen om bijvoorbeeld volwassenen de "bloemen"-kant en kinderen de "slang"-kant te geven.



© 2017 Lifestyle Boardgames Ltd.
www.lifestyle-boardgames.com

Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Klantservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantservice
Auteur: Erwan Morin

Illustraties: Robin Rossigneux
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in China



Game Agency:
Forgemest
for gemest

MATERIEL DE JEU

- 55 cartes avec illustrations
- 5 cartes de pointage à double face
- 6 marqueurs avec éponges
- 1 poche
- Les règles de jeu

LES CARTES AVEC ILLUSTRATIONS

Chaque carte possède une face particulière illustrant un motif coloré et une face avec le même motif mais seulement en noir et blanc. Chaque illustration est composée de 6 zones.



BREF APERÇU DU JEU

Chaque joueur tente de **retenir le couleurs** de l'illustration de sa carte et de la reproduire par la suite, le plus rapidement possible et de manière précise, sur la **face en noir et blanc**. Les joueurs devront reproduire l'illustration **4 fois** (à chaque tour un handicap supplémentaire sera ajouté). Plus un joueur est rapide et précis, plus il marque de points!

Le joueur avec le plus haut total de points, gagne la partie.

PRÉPARATION

- 1 Ouvrez la poche et posez-la de façon dépliée sur la table. Placez les 6 marqueurs dessus.
- 2 Chaque joueur prend une carte de pointage et la pose face visible « serpent » près de lui sur la table.
- 3 Secouez les cartes à illustrations. Faites-en sorte que la face noir et blanc soit visible pour toutes les cartes. Posez la pioche (face visible noir et blanc) à côté de la poche.

DÉROULEMENT DU JEU

La partie dure 4 tours.

Chaque tour se déroule comme suit :

Le plus jeune joueur prend la carte du dessus de la pioche, sans regarder la face couleur. Le joueur le plus proche à sa gauche prend la carte suivante, ainsi de suite, jusqu'à ce que chaque joueur possède 1 carte qu'il aura posé face visible noir et blanc devant soi sur la table.

Un joueur au hasard compte ensuite jusqu'à 3. À « 3 » chaque joueur retourne sa carte et tente de retenir les couleurs dont il aura besoin pour reproduire son motif correctement.

Aussitôt qu'un joueur pense être prêt, il retourne de nouveau sa carte face noir et blanc. Il pourra alors, sans attendre, commencer par colorier son motif.

Les joueurs ne doivent pas tous retourner leurs cartes et commencer à colorier au même moment ! Chaque joueur décide pour lui-même de combien de temps il a besoin pour pouvoir se souvenir de ses couleurs. Mais une fois la carte retournée face noir et blanc, le joueur ne pourra plus revenir en arrière.

Règles de jeu pour le coloriage du motif noir et blanc :

- ✖ Coloriez directement sur votre carte (à la fin d'un tour tout cela sera de nouveau effacé).
- ✖ Le joueur a le droit de sortir le marqueur de son choix de la poche, jamais plus d'un à la fois.

- ✖ Avant d'en reprendre un autre, le joueur aura remis le marqueur utilisé de nouveau à sa place.
- ✖ Chaque marqueur ne peut être utilisé qu'une seule fois par le même joueur pendant toute la durée d'un tour.
- ✖ Retenez : 1 marqueur par zone ! Si le joueur change d'avis après avoir pris un marqueur, il peut remettre le marqueur inutilisé à sa place. Au cas où il aurait déjà commencé à colorier une des zones, il ne pourra plus changer d'avis et n'aura donc pas droit à une autre couleur pour la même zone.
- ✖ Il n'est pas permis d'effacer la couleur d'une zone pendant le tour.
- ✖ Le joueur devra toujours mettre le bouchon sur le marqueur, avant de remettre ce dernier à sa place.

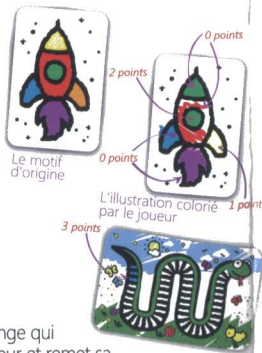
FIN D'UN TOUR

Aussitôt qu'un joueur a entièrement colorié les 6 zones de son motif, il remet le marqueur utilisé en dernier à sa place et crie « **STOP** ». Chaque autre joueur peut continuer avec le marqueur qu'il a en main à colorier son motif (ou à le terminer). Il n'y a pas de limite de temps prévu. Le joueur ne peut cependant pas prendre un nouveau marqueur. Après que tous les joueurs aient remis leur marqueur à sa place, les points seront attribués.

Chaque joueur compare le motif d'origine avec l'illustration qu'il vient de colorier. **Les points sont attribués selon les résultats obtenus :**

- ✖ Un joueur marque 2 points pour chaque zone **entièrement** remplie de la même couleur comme illustré par le motif d'origine (il l'indique en coloriant les 2 zones vides les plus à gauche du serpent sur sa carte de pointage, avec le marqueur de son choix).
- ✖ Un joueur marque 1 point pour chaque zone **entièrement** remplie de la mauvaise couleur (il l'indique en coloriant la zone vide la plus à gauche du serpent sur sa carte de pointage, avec le marqueur de son choix).
- ✖ Le joueur ne marque aucun point pour les zones (blanches) non coloriées, partiellement coloriées ou les zones où les « lignes ont été dépassées ».
- ✖ Le joueur ayant utilisé plusieurs fois la même couleur, ne marque que des points pour une de ces zones !

Exemple : le joueur ne marque pas de points pour la zone bleu (il a colorié en dehors des lignes). Aucun point pour la zone mauve et la grande zone rouge (partiellement coloriée). Il marque 2 points pour la zone ronde verte (entièrement remplie de la bonne couleur) et aucun point pour la deuxième zone verte (le vert ayant été utilisé une deuxième fois). Il marque 1 point pour toute la zone droite (entièrement remplie de la mauvaise couleur).



LE TOUR SUIVANT

Chaque joueur efface son motif colorié avec l'éponge qui se trouve sur le bouchon d'un quelconque marqueur et remet sa carte dans le jeu.

Le joueur ayant le moins de points (la série coloriée la moins longue sur sa fiche de score) choisit 2 marqueurs et il en échange les bouchons. En cas d'ex aequo, ce sera au plus jeune joueur de le faire. À la fin d'un tour, le joueur ne pourra échanger les marqueurs dont les bouchons n'aient pas été échangés jusqu'alors. De cette façon, à chaque tour deux marqueurs avec bouchons non correspondant s'ajoutent.

Les règles de jeu des tours suivants restent invariables.

FIN DE LA PARTIE

La partie se termine après le calcul des points du quatrième tour. Le joueur qui possède le plus de zones coloriées sur sa fiche de score gagne la partie.

VARIANTES

JEU AVEC DE JEUNES ENFANTS

Si de jeunes enfants participent au jeu, alors n'échangez pas les bouchons à la fin d'une partie.

VARIANTE POUR JOUEURS AVANCÉS

Chaque joueur pose sa carte de pointage face « fleurs » devant soi.

Les règles du jeu de base s'appliquent, mais le **calcul des points change :**

- Pour chaque zone remplie de la bonne couleur, le joueur colorie la petite fleur vide la plus à gauche sur sa carte de pointage.
- Pour chaque zone remplie de la mauvaise couleur, le joueur colorie une feuille vide de la grande sur sa carte de pointage. **Dès qu'il aura colorié toutes les 3 feuilles de la grande fleur il pourra à nouveau les effacer et colorier une petite fleur.**
- Quant au calcul des points, toutes les autres règles du jeu sont égales à celles du jeu de base.
- Le joueur avec la majorité de petites fleurs coloriées gagne la partie. Si les joueurs sont ex aequo, le joueur dont la fleur possède le plus grand nombre de feuilles coloriées gagne la partie.

Remarque : les joueurs peuvent rendre le jeu encore plus difficile en ne pas attribuant de points à la zone qui n'a pas été coloriée de la bonne couleur (y compris la feuille de la grande fleur donc).

Astuce : si le niveau du groupe de joueurs diffère, les joueurs peuvent, par exemple, décider que les adultes jouent le côté « fleurs » et de laisser le côté « serpent » aux enfants.



© 2017 Lifestyle Boardgames Ltd.
www.lifestyle-boardgames.com

Editeur et distributeur :
999 Games b.v.
Boîte postale 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl

Service client: 999games.nl/serviceclient
Auteur: Erwan Morin
Illustrations: Robin Rossignaux
Traduction et rédaction finale:
999 Games b.v.

Tous droits réservés.
Made in China



Game Agency:
Forgement

