

Crayola

## COLOR MIX-A-ROO™

Crayola

## COLOR MIX-A-ROO™

- Steht auf keiner der aufgedeckten Karten die von der Drehscheibe angezeigte Zahl, ist der nächste Spieler an der Reihe und bedient die Drehscheibe. Das Spiel verläuft im Uhrzeigersinn.  
HINWEIS 1: Die Karten, die nicht die von der Drehscheibe angezeigte Zahl aufweisen, bleiben mit der Abbildung nach oben auf dem Tisch liegen. Der nächste Spieler darf sich eine dieser Karten nehmen, wenn die Karte die von der Drehscheibe angezeigte Zahl enthält.  
HINWEIS 2: Es kann passieren, dass ein Spieler mehrere Karten mit der auf der Drehscheibe angezeigten Zahl umdreht. In diesem Fall wählt der Spieler eine Karte und lässt die anderen auf dem Tisch liegen.

**Farben mischen**

- Versuche, die auf der Karte angezeigte Farbe zu mischen. Links oben auf der Karte ist angegeben, wie viele verschiedene Farben du dazu benötigst (siehe Figur 4).
- Überlege jetzt, welche Farben dazu erforderlich sind.  
TIPP: Wenn ein Spieler nicht weiß, welche Farben er einsetzen soll, darf er kurz auf die Spickkarte schauen!
- HINWEIS: Die Farbpalette muss so eingestellt sein, dass sich die Pfeile direkt gegenüber stehen. Erst dann können die richtigen Farben gemischt werden (siehe Figur 5).
- Setze den Finger in das Loch der ersten Farbe deiner Wahl und drehe an der Farbpalette, bis dein Finger am Pinsel angelangt ist (so wie man eine Nummer auf einer Drehscheibe eines sehr alten Telefons wählt). Setze jetzt deinen Finger in das Loch für die nächste Farbe deiner Wahl und drehe die Palette ebenfalls bis zum Anschlag. Tue dies mit allen von dir verwendeten Farben (siehe Figur 6).
- Wenn alle Farben zusammen gemischt sind, öffnest du die kleine Klappe für das Farbergebnis. Stimmt die gemischte Farbe mit der auf der Karte überein, darfst du die Karte behalten! Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe (siehe Figur 7).

- Unterscheidet sich die von dir gemischte Farbe von der auf der Karte, wird die Karte aus dem Spiel genommen und der nächste Spieler ist an der Reihe.

**Spielende**

Dreht ein Spieler die vierte Regenbogenkarte um und vervollständigt damit den Regenbogen, ist das Spiel vorbei. Der Spieler darf noch zu Ende spielen (siehe Figur 8).

**Gewinner**

Jeder Spieler bildet aus den gesammelten Karten einen Stapel. Der Spieler mit den meisten Karten gewinnt!  
HINWEIS: Bei Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

**Newsletter**

Melde dich auch für unseren Newsletter an und halte dich über alle neuen Produkte und Aktivitäten von University Games auf dem Laufenden! Schicke zur Anmeldung eine E-Mail an [newsletter@ug.nl](mailto:newsletter@ug.nl) oder gehe auf [www.universitygames.de](http://www.universitygames.de).

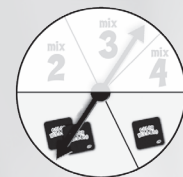


Fig. 1



Fig. 2



Fig. 3



Fig. 4



Fig. 5



Fig. 6



Fig. 7



Fig. 8

**Contenu**

Mélangeur magique de couleurs, 30 cartes, nuancier aide-mémoire

**But du jeu**

Collectionne un maximum de cartes en mélangeant la couleur indiquée par la carte !

**Préparation**

- Place le mélangeur magique de couleurs au milieu de la table de manière qu'il soit à portée de tous les joueurs.
- Bats toutes les cartes et empile-les faces cachées sur la table (dessins invisibles) : c'est la pioche.
- Pose le nuancier aide-mémoire à l'envers (dessins invisibles) à côté du mélangeur magique de couleurs.

**Le jeu**

- C'est le plus jeune joueur qui commence. Il fait tourner la roulette du mélangeur de couleurs. La queue de la flèche de la roulette indique le nombre de cartes à piocher et à retourner. Si la queue de la flèche s'arrête sur la case marquée d'une carte, le joueur retourne une carte de la pioche. Si la queue de la flèche s'arrête sur la case marquée de deux cartes, le joueur retourne deux cartes de la pioche (voir figure 1).
- Si l'une des cartes porte le dessin d'une partie de l'arc-en-ciel, le joueur la place (dessin visible) à côté du mélangeur de couleurs (voir figure 2).
- La pointe de la flèche de la roulette indique le nombre de couleurs à mélanger. Le joueur regarde si l'une des cartes retournées porte le même chiffre que la case sur laquelle s'est arrêtée la pointe de la flèche (voir figure 3). Exemple : si la roulette s'est arrêtée sur le 3 et si le joueur a retourné une carte portant le chiffre 3, le joueur a le droit d'essayer de mélanger cette couleur ! Voir plus loin *Mélanger des couleurs*.
- Si aucune des cartes retournées ne porte le même chiffre que la case de la roulette, la main passe au joueur suivant qui va à son tour faire tourner la roulette. Le jeu se joue dans le sens des aiguilles d'une montre.

**Remarque 1 :** Les cartes qui ne correspondent pas au chiffre indiqué par la roulette restent posées sur la table (dessins visibles). Le joueur suivant a le droit de prendre une de ces cartes si elle correspond au chiffre qu'il vient d'obtenir sur la roulette.

**Remarque 2 :** Il peut arriver qu'un joueur retourne deux cartes correspondant au chiffre de la roulette. En ce cas, le joueur choisira l'une de ces cartes et l'autre sera posée sur la table (dessin visible).

Crayola

## COLOR MIX-A-ROO

**Mélanger les couleurs**

- Essaye de mélanger les couleurs indiquées par la carte. Le nombre de couleurs à mélanger pour obtenir la couleur demandée est inscrit en haut à gauche de la carte (voir figure 4).
- Réfléchis maintenant aux couleurs que tu vas pouvoir utiliser pour composer la couleur demandée. CONSEIL : Si les joueurs ne savent pas quelles couleurs utiliser, ils ont le droit de consulter le nuancier aide-mémoire ! ATTENTION ! Veille à régler le mélangeur de couleurs de manière que les deux petites flèches se trouvent très exactement l'une en face de l'autre. Il faut absolument que les deux flèches soient bien réglées pour que le mélangeur de couleurs fonctionne bien (voir figure 5).
- Place ton index dans le trou du cercle de couleurs qui correspond à la première couleur de ton choix. Fais tourner le cercle jusqu'à ce que ton doigt arrive au pinceau (un peu comme pour composer un numéro sur un vieux téléphone à cadran tournant). Place ensuite ton index dans la couleur suivante et procède de la même façon. Continue jusqu'à ce que tu aies composé toutes les couleurs (voir figure 6).

- Lorsque tu auras fini de mélanger toutes les couleurs, ouvre le couvercle. Si la couleur obtenue correspond à celle de la carte, tu peux garder la carte ! La main passe alors au joueur suivant (voir figure 7).
- Si la couleur obtenue ne correspond pas à celle de la carte, la carte est retirée du jeu et la main passe au joueur suivant.

**Fin de la partie**

Si un joueur retourne la quatrième carte de l'arc-en-ciel, l'arc-en-ciel est complètement reconstitué et la partie est terminée. Le joueur a cependant le droit de terminer son tour de jeu (voir figure 8).

**Le gagnant**

Chaque joueur empile les cartes qu'il a gagnées. Le gagnant sera le joueur qui aura réussi à collectionner le plus de cartes ! Remarque : En cas d'égalité, il y aura tout simplement plusieurs gagnants

**Newsletter**

Voulez-vous être tenu(e) au courant de toutes les nouvelles et nouveautés University Games ? Inscrivez-vous à notre Newsletter en envoyant un courrier électronique à newsletter@ug.nl. Ou cliquez sur [www.universitygames.fr](http://www.universitygames.fr).

**Inhoud**

Magische kleurenmenger, 30 kaarten, spiekkaart

**Doel van het spel**

Verzamel zoveel mogelijk kaarten door de kleur te mengen die op de kaart staat!

**Voorbereiding**

- Leg de magische kleurenmenger in het midden van de tafel, zodat alle spelers er makkelijk bij kunnen.
- Schud alle kaarten en leg ze in een stapel op tafel, met de afbeelding naar beneden.
- Leg de spiekkaart naast de kleurenmenger, met de afbeelding naar beneden.

**Het spel**

- De jongste speler begint en draait de tweezijdige spinner op de kleurenmenger. De onderste helft van de spinner geeft aan hoeveel kaarten van de stapel opgedraaid moeten worden.

Als de spinner 1 kaart aangeeft, draai dan 1 kaart open. Geeft de spinner 2 kaarten aan, draai dan 2 kaarten open (zie figuur 1).

- Als één van de kaarten een deel van de regenboog aangeeft, leg deze kaart dan open naast de kleurenmenger (zie figuur 2).
- De bovenste helft van de spinner geeft aan hoeveel verschillende kleuren de speler moet mengen. Kijk of één van de opgedraaide kaarten hetzelfde cijfer als de spinner aangeeft (zie figuur 3). Is de spinner bijvoorbeeld geëindigd op de 3 en de speler heeft ook een kaart met een 3 omgedraaid, dan mag de speler deze kleur proberen te mengen! Zie hiervoor *Kleuren mengen*.
- Heeft geen enkele opgedraaide kaart hetzelfde cijfer als de spinner, dan is de beurt voorbij en mag de volgende speler de spinner draaien. Het spel verloopt kloksgewijs. NB. De kaarten die niet overeenkomen met het cijfer van de spinner, blijven met de afbeelding naar boven open op tafel liggen.

Crayola

## COLOR MIX-A-ROO

De volgende speler mag ook één van deze kaarten nemen, als het cijfer op de kaart overeenkomt met het cijfer dat de speler gedraaid heeft. NB.2. Het kan voorkomen dat een speler meerdere kaarten omdraait die overeenkomen met het cijfer van de spinner. In dat geval kiest de speler één kaart en de andere blijft open op tafel liggen.

**Kleuren mengen**

- Probeer de kleur te mengen die op de kaart staat. Linksboven op de kaart staat hoeveel verschillende kleuren nodig zijn om deze kleur te kunnen mengen (zie figuur 4).
- Bedenk nu welke verschillende kleuren je nodig hebt. TIP: Als spelers niet weten welke kleuren nodig zijn, dan mogen ze even spieken op de spiekkaart! LET OP! Zorg ervoor dat de kleurenmenger zo ingesteld staat dat de pijltjes precies tegenover elkaar staan. Enkel als de pijlen juist staan, kun je de correcte kleuren mengen (zie figuur 5).
- Zet je vinger in de opening bij de eerste kleur van je keuze en draai nu aan de kleurenmenger, totdat je vinger eindigt bij de kwast (dus eigenlijk alsof je een nummer draait op een hele, oude telefoon). Zet nu je vinger in de volgende kleur van je keuze en doe

hetzelfde. Ga door totdat je alle kleuren hebt gehad (zie figuur 6).

- Als je alle kleuren gemengd hebt, open dan het klepje. Komt de kleur overeen met de kleur op de kaart, dan mag je de kaart houden! Het is nu de beurt aan de volgende speler (zie figuur 7).
- Komt de kleur niet overeen, dan verdwijnt de kaart uit het spel en is de volgende speler aan de beurt.

**Einde van het spel**

Als een speler de vierde regenboog-kaart draait en de regenboog dus compleet is, dan is het spel voorbij. De speler mag zijn beurt wel nog afmaken (zie figuur 8).

**Winnaar**

Iedere speler maakt een stapel van de kaarten die hij heeft verzameld. De speler met de meeste kaarten wint! N.B. In het geval van een gelijkspel, zijn er simpelweg meerdere winnaars.

**Newsletter**

Meld je ook aan voor onze nieuwsbrief en blijf op de hoogte van alle nieuwe producten en activiteiten van University Games! Stuur een mail naar [newsletter@ug.nl](mailto:newsletter@ug.nl) om je aan te melden of kijk op [www.universitygames.nl](http://www.universitygames.nl).

**Inhalt**

Magische Farbpalette, 30 Karten, Spickkarte

**Ziel des Spiels**

Sammle möglichst viele Karten durch Mischen der auf der Karte angezeigten Farbe!

**Spielvorbereitung**

- Legt die magische Farbpalette in die Tischmitte, so dass sie für alle Spieler gut erreichbar ist.
- Mischt alle Karten und legt sie in einem Stapel mit der Abbildung nach unten auf den Tisch.
- Legt die Spickkarte mit der Abbildung nach unten neben die Farbpalette.

**Spielverlauf**

- Der jüngste Spieler beginnt und dreht an der zweiteiligen Drehscheibe auf der Farbpalette. Die untere Hälfte der Drehscheibe zeigt an, wie viele Karten vom Stapel aufzudecken sind. Zeigt die Drehscheibe 1 Karte an, wird 1 Karte umgedreht. Zeigt die Drehscheibe 2 Karten an, deckt der Spieler 2 Karten auf (siehe Figur 1).
- Ist auf einer der Karten ein Teil des Regenbogens abgebildet, wird diese Karte aufgedeckt neben die Farbpalette gelegt (siehe Figur 2).
- In der oberen Hälfte der Drehscheibe wird angezeigt, wie viele Farben der Spieler miteinander mischen muss. Es wird nachgeschaut, ob eine der aufgedeckten Karten die Zahl aufweist, die auf der Drehscheibe angezeigt wird (siehe Figur 3). Ist der Zeiger der Drehscheibe zum Beispiel auf einer 3 stehen geblieben und hat der Spieler ebenfalls eine Karte mit einer 3 aufgedeckt, darf der Spieler versuchen, diese Farbe anzumischen! Siehe dazu *Farben mischen*.