

COLOMO

RULES



Red, orange, yellow, green, blue, violet – everyone knows the colours of the rainbow. These colours are the “stars” of all COLOMO games.

This rules booklet contains seven game ideas reflecting the colours of the rainbow. You can choose from simple or tricky, short or long, amusing or exciting versions. The easier games are grouped at the start of the booklet, while the more challenging versions are at the back. (Please also refer to the age recommendations provided in the contents list).

In the first three games, all the discs are placed in the middle of the playing area. So you have a choice of either arranging the discs in straight lines or placing them irregularly. While the irregular layout is quicker to prepare, a regular arrangement means the discs could be slightly easier to find.

Whichever option you choose, we wish you lots of fun and entertainment with COLOMO, the colour game!

C O N T E N T S

Full House	4
Six colours pairs make a full house.	
For 2–6 players aged 4 years and above 10–20 minutes	
Trio	5
Find the colour trios.	
For 2–6 players aged 5 years and above 10–20 minutes	
Rainbow	6
Who will find the last rainbow colour?	
For 2–6 players aged 5 years and above 10–20 minutes	
Rondo	8
Hidden colours are somewhere in the circle.	
For 2–6 players aged 6 years and above 15–20 minutes	
Blackout	10
‘Shifting’ – to outmanoeuvre your opponents!	
For 3–6 players aged 6 years and above 10–15 minutes	
Blind Hen	12
... Also occasionally makes it to the exit.	
For 2–6 players aged 6 years and above 15–30 minutes	
Blind Squirrel	16
Makes a blind jump for the other side.	
For 2–4 players aged 7 years and above 10–20 minutes	

FULL HOUSE

For 2 – 6 players



Object of the game

The aim of the game is to be the first to find a single pair of discs of every colour.

Preparation

The discs are shuffled with the coloured sides facing down and arranged in the middle of the table at slight intervals from each other. The first player is nominated. Play continues in a clockwise direction.

Play

The player who takes the first turn flips over two discs. If two different colours are revealed, the discs are flipped over again and the next player takes a turn. If a player finds the same colour disc twice, he/she can keep the pair and take another turn.

All pairs, which have been found, are layed out face upwards in front of the players.

When a player has found one colour pair, the next move he/she must look for a new colour because the object is to find only a single pair of discs of every colour. If a player flips over two discs of a colour he has already found, this player is not allowed to keep the pair, but instead give it to a fellow player who has not yet found any of this colour.

If there are more than two players without this colour, the player is free to choose to whom he wishes to give away the colour pair.

The player currently taking a turn always flips over two discs, even if the first disc already shows a colour of no importance for this player.

End

The first player who gets a full house and places all six colour pairs in front of him/her wins the game.

TRIO

For 2 – 6 players



Object of the game

The aim of the game is to find as many trios of the same colour as possible.

Preparation

The discs are shuffled with the coloured sides facing down and placed in the middle of the table. The first player is nominated. Play continues in a clockwise direction.

Play

The player who takes the first turn flips over three discs. If three different colours are revealed, or two identical colours and one other colour, all three discs are flipped over again and the next player takes a turn.

Whoever finds three discs of the same colour is allowed to keep the trio and takes another turn.

A third disc must always be flipped over, even if the first two discs show different colours.

End

The game ends as soon as only six discs remain hidden because these will be six different-coloured discs. Whoever has found the most trios wins the game.

RAINBOW

For 2 – 6 players



Object of the game

The aim of the game is to find the six colours of the rainbow.

Preparation:

All sixty discs are mixed – coloured sides down – and then laid out in the middle of the table. After the first player has been nominated, play continues in a clockwise direction.

Play

When it is your turn, flip over two discs. If both discs are the same colour, you have to flip them over again with the coloured side down. The next player takes a turn. If the discs are two different colours, you can flip over a third disc. If the third disc is also a different colour, you can flip over a fourth disc and so on. As soon as the same colour has appeared for a second time, your turn ends. Both discs identical in colour are flipped over again with the coloured side down. The same applies for other players: as soon as a disc is flipped over, which is the same colour as one already flipped over, he/she must flip both discs over again so that the coloured sides are facing down. The turn then ends.

Once a player finds the sixth colour, the rainbow is complete and is then divided between the players. Whoever found the last colour is given three discs, the preceding player gets two discs and the player before that gets just one disc.

If there are only two players, the person who completed the rainbow gets four discs and the other player gets two.

Any player who flips over six different-coloured discs in one go need **not** share them with the other players!

The player who completed the rainbow begins the search for the next one.

The final rainbow:

Once there are only six discs left on the table, it's obvious that they make up the final rainbow. However, it would be too easy just to flip over these last few discs! The player whose turn is next can flip over a disc, but he/she always has to place a finger on it and say out loud which colour he/she thinks it is.

If the player guesses correctly, the next disc can be flipped over. If the guess is incorrect, all of the discs that have been flipped over up to that point have to be flipped over again so that the coloured side is facing down. The entire final rainbow goes to the player who manages to guess all six colours correctly, one after the other.

End of play

Once the player, who completed the final rainbow, has collected it, each player counts how many discs he/she has. The player with the most discs wins the game.

RONDO

For 2 – 6 players aged 6 years and above

Object of the game

One pair of each colour is hidden in a circle of twelve discs. The thirteenth disc in the middle of the circle shows which colour to look for.

Preparation

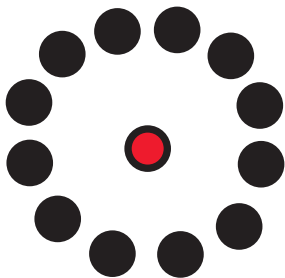
Two discs of each colour have to be separated from the rest and placed to one side. These twelve discs are then shuffled and placed in a circle, with the coloured sides facing down, while leaving enough space between the discs. The remaining discs are also well shuffled, coloured sides facing down, and placed in a pile of discs at the side of the playing area. The first player is nominated. Play continues in a clockwise direction.

Play

The first player draws a disc from the pile and places it face upwards in the middle of the circle. The colour of this disc reveals which pair must be looked for first, e.g. the red pair. The player now flips over two discs from inside the circle. If red is **not** here, or only occurs **once**, the turn ends. Both discs must be flipped over again and the next player takes a turn. The search for the red discs continues.

Whoever discovers the red pair receives the disc from the middle as a reward. The two red discs are left **open** (facing upwards) inside the circle! The player draws a new disc from the pile, placing it in the middle of the circle, and begins to look for the next pair.

If the player has drawn another **red** disc from the pile, he/she is **not**



allowed to look for a new pair. Instead, he/she flips over both of the red discs inside the circle. The red disc, which he/she originally drew, remains open at the centre of the circle. Now, the next player takes a turn. If this player draws another red disc, it is stacked on top of the red disc in the middle and the next player takes a turn. Only when a player draws a **new** disc is he/she permitted to continue looking for the next colour pair. The player who finds the next pair during play receives all the discs stacked in the middle of the circle as a reward. The next player now draws a new disc from the pile and the search goes on. In brief:

1. All the colour pairs, which have been found, are left open in the circle until a colour is drawn for a second time. Only when this happens can the respective colour pair be flipped over again.
2. And only at this point if a new colour is drawn that is neither left open in the circle nor on top of the pile in the middle can the players begin looking for the next pair.

Of course, it can happen that several colour pairs are left open in the circle. Consequently, over several consecutive turns it is possible for these colours to be drawn from the pile. The colour pairs are flipped over and disappear again, the circle in the middle grows higher and higher, and the reward for the next successful player becomes more and more interesting ...

End

The game ends as soon as the pile of discs is used up. Whoever collects the most discs wins the game.

More challenging?!

Always when an open colour pair is flipped again, **one** of the discs is swapped for any arbitrary disc facing downwards inside the circle.

BLACKOUT

For 3–6 players

Object of the game

One player reveals six different discs to his/her fellow players. After flipping over and shifting the discs, we will see how good the players' memories are ...

Preparation:

Each player gets one disc of every colour and places the six discs beside his/her position at the table with the coloured sides facing down. The remaining discs are placed to the side. After the first player has been nominated, play continues in a clockwise direction.

Play

The first player (known from now on as the 'Shifter') lays out his/her six



discs in a row in front of his/her position at the table with the coloured sides facing up.

The other players (known from now on as the 'Seekers') try to memorize the position of the colours. After around 20 seconds, the Shifter flips all of the discs over.

The Shifter can then shift two discs.

The following rules apply when shifting:

1. The position of the dormant discs cannot be changed.
2. Once shifting has been completed, all discs should be in a row again.

3. Shifting must not be done too quickly and must be easy for all other players to see.



Seeking colours

As soon as the Shifter has finished "shifting", he/she asks the player on his/her left-hand side for the position of one of the six colours. This player then flips over a disc. If the underside of this disc has the colour he/she was seeking, then the player gets to keep the disc. If the underside of the disc is of a different colour, the Shifter keeps the disc. The next Seeker then takes a turn.

If the requested colour is found, the Shifter asks for the position of another one. If the previous Seeker did not find the colour he/she was asked for, the next Seeker still has to find it.

A round of seeking ends once the fifth disc has been flipped over.

Because the player who finds the fifth disc always knows what colour the last disc is, he/she wins both!

Changing roles

Once all the Shifter's six discs have been discovered, the next player becomes the Shifter. The next round of seeking begins once he/she has laid out his/her six coloured discs. Play continues as before.

End of play

Once each player has taken a turn as the Shifter, it's time to find out who is the overall leader. The player with the most discs wins the game.

BLIND HEN

For 2 – 6 players

Game components

For each player: 3 discs of the colour that will denote each player

For the game area: A single disc in each of the players' own colours.

Black discs, according to the number of players (see preparation)

A dice

Object of the game

The aim of the game is to throw the dice to get your own coloured discs around a loop and to the target. The catch is that as soon as players enter the field, they have to flip over their discs again and the colours vanish ...

Preparation

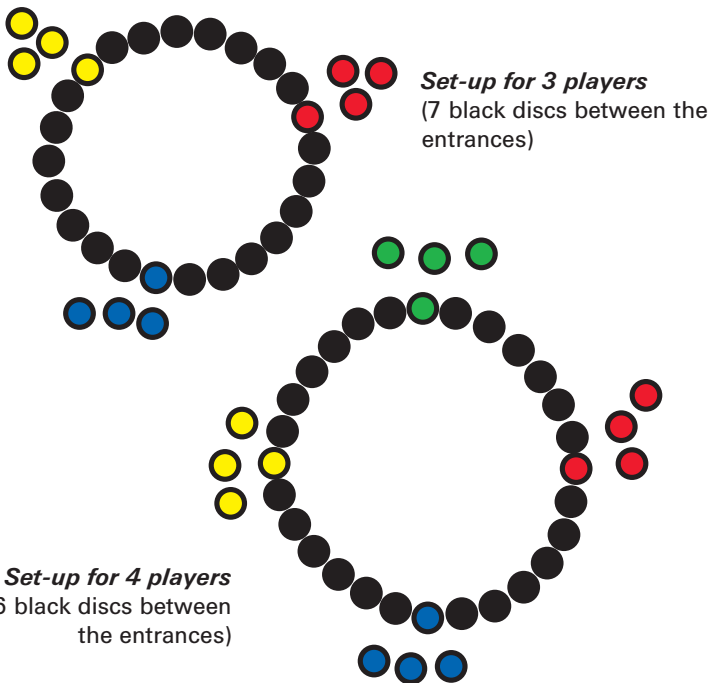
First, set up the game area.

Every player has one entrance. Chains of black discs placed next to one another then link the individual entrances. The number of the black discs between each entrance depends on the number of players.

For two players, 9 discs are placed between entrances. For three players, 7 discs; four players, 6 discs; five players, 5 discs and for six players, 4 discs.

The players place their three own-coloured discs openly in front of the respective entrances.

The first player is nominated. Play continues in a clockwise direction.



Play

When it is your turn, throw the dice and then move one of your discs on to the loop via your entrance. At the end of this turn, flip over the disc so its colour is no longer visible.

In accordance with the number shown on the dice, discs are always moved around the loop in a clockwise direction with the coloured side facing down. Each disc of the loop then represents a space.

Important: The number shown on the dice always only corresponds to empty spaces. If, during a turn, a player's disc encounters one or more occupied spaces, these are jumped. Occupied spaces do not count as part of the number shown on the dice.



Red throws a four on the dice and reaches field X

As long as a player still has discs outside the loop, he/she has to use the throw of the dice to bring a new disc into play. As soon as all of a player's discs are inside the loop, he/she can proceed around the loop using any of the discs.

The starting/target spaces

While the coloured entrances count as spaces, they cannot be occupied. If a player throws the dice and lands on one of the coloured entrances, he/she has to throw again so that the disc no longer occupies the entrance.

Peeking

If you throw a six, before moving a counter, you can take a peek under any disc. After checking the colour of the disc, you have to return the disc to its position. All this should be done without letting any of the other players see the colour of the disc.

Caught

If you think that another player is mistakenly (or deliberately) moving someone else's disc, you can interrupt the game by saying "Stop! That's not yours." To prove whether your observation was correct, you have to flip over the suspect disc. If your observation was correct, the relevant disc is returned to the space that it previously occupied. The player who mistakenly or deliberately moved this disc has to miss a turn. However, if it turns out that the accused player moved one of his/her own discs rather than someone else's, he/she immediately gets an extra go.

Made it

Once you reach your entrance with a disc you believe to be one of your own, you can exit the loop and enter the inside of the circle. It is not necessary to throw an exact number to reach the entrance. The disc can then be flipped over.

If the disc is one of your own, you were paying close attention. If it belongs to someone else, this is good for the other player since the disc has reached its target anyway and remains inside the circle with the coloured side up.

End of play

The first player to reach the middle with all three discs wins the game.

BLIND SQUIRREL

For 2 – 4 players

Game components

For each player: 5 discs of one colour

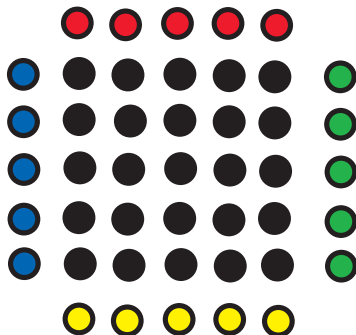
For the game area: 25 discs flipped over so that the coloured sides are facing down

Object of the game

The players move and jump over a game area with five discs with the coloured sides facing down. Whoever keeps a close eye on his/her own coloured discs will be the first to reach the other side.

Preparation

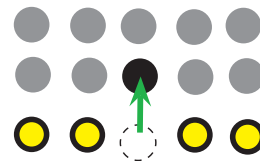
The game area consists of 25 black discs laid out in five rows by five columns. Each player lays out his/her own five discs along one side of the game area with the coloured sides facing up. After the first player has been nominated, play continues in a clockwise direction.



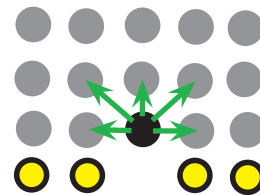
Aufbau für 4 Spieler

Play

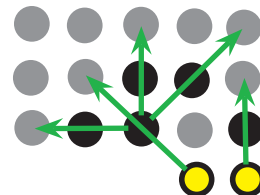
When it is your turn, move any one of your discs into the game area, flipping the disc over so that its colour is not visible.



A disc can be moved in a vertical, horizontal or diagonal direction into an adjacent free space on the game area.

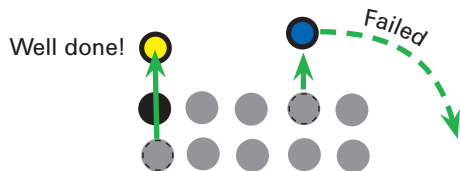


It is possible to jump over a neighbouring disc in a straight line, as long as the space behind it is unoccupied. This also applies to entering and exiting the game area. Chain jumps are allowed, but they are not compulsory.



Jump

Whoever has entered the game area with all five of his/her discs can start exiting it again on the opposite side. Each disc that exits the game area is flipped over immediately. If the disc is one of your own, you have reached the target. If the disc belongs to someone else, this is good for the other player since the disc is laid down at the correct side of the playing area.



End of play

The player whose five discs reappear at the other side first wins the game.

Game ideas and design:
Steffen Mühlhäuser

Graphic artwork:
Steffen Mühlhäuser,
Bernhard Kümmelmann

Translation: Suzanne Kirkbright

Game materials: Weiß

Printing and production: Ludofact

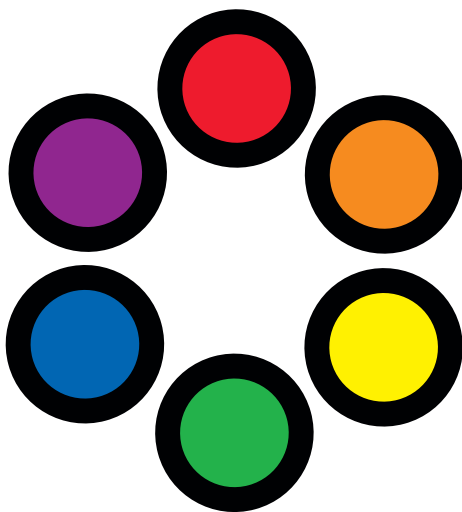
© 2004/2012 by Steffen-Spiele

Zum Spielplatz 2

56288 Krastel

www.steffen-spiele.de

post@steffen-spiele.de



COLOMO

SPIELREGELN



Rot, Orange, Gelb, Grün, Blau, Violett – jeder kennt die Farben des Regenbogens, sie sind die „Hauptpersonen“ aller COLOMO Spiele.

In diesem Regelheft finden sich sieben Spielideen rund um den Regenbogen, einfache und knifflige, kurze und lange, lustige und spannende. Die leichten Spiele kommen am Anfang, die schwereren gegen Ende des Heftchens. (Siehe auch die jeweiligen Altersangaben im Inhaltsverzeichnis.) Bei den ersten drei Spielen werden alle Scheiben in der Mitte der Spielfläche ausgelegt. Sie können dabei in geraden Reihen gelegt werden, oder einfach in einer unregelmäßigen Anordnung. Die zweite Art ist schneller aufgebaut, auf die erste Art sind die gesuchten Scheiben vielleicht etwas leichter zu finden.

So oder so wünschen wir viel Vergnügen mit COLOMO, dem Farbenspiel!

I N H A L T

Reigen	4
Sechs Paare tanzen den Farbentanz. Für 2 – 6 Spieler ab 4 Jahren 10–20 Minuten	
Trio	5
Drillinge gesucht. Für 2 – 6 Spieler ab 5 Jahren 10–20 Minuten	
Regenbogen	6
Wer findet die letzte Farbe des Regenbogens? Für 2 – 6 Spieler ab 5 Jahren 10–20 Minuten	
Rondo	8
Die Farben haben sich im Kreis versteckt Für 2 – 6 Spieler ab 6 Jahren 15 – 20 Minuten	
Blackout	10
Schieb die andern an der Nase herum. Für 3 – 6 Spieler ab 6 Jahren 10–15 Minuten	
Blindes Huhn	12
... findet manchmal auch den Ausgang. Für 2 – 6 Spieler ab 6 Jahren 15–30 Minuten	
Blinder Hahn	16
Im Blindflug auf die andere Seite. Für 2 – 4 Spieler ab 7 Jahren 10–20 Minuten	

REIGEN

Für 2 – 6 Spieler



Spielidee

Ziel des Spiels ist es, von jeder Farbe ein Paar zu finden.

Spielvorbereitung

Die Scheiben werden verdeckt gemischt und mit etwas Abstand zueinander in der Tischmitte ausgelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielweise

Wer an der Reihe ist, dreht zwei Scheiben um. Tauchen verschiedene Farben auf, werden sie wieder verdeckt und der Nächste ist an der Reihe. Findet ein Spieler zweimal dieselbe Farbe, darf er das Paar an sich nehmen und ist noch mal an der Reihe. Alle gefundenen Paare legen die Spieler offen vor sich aus.

Hat ein Spieler ein Pärchen gefunden, sucht er nach einer anderen Farbe, denn von jeder Farbe braucht er nur ein einziges Paar. Stößt ein Spieler auf zwei Scheiben einer Farbe, die er bereits vor sich liegen hat, darf er sie nicht behalten, sondern muss die Scheiben einem Mitspieler abgeben, der diese Farbe bisher noch nicht gefunden hat.

Bei mehr als zwei Mitspielern, die die Farbe noch nicht haben, darf der Spieler frei wählen, wem er das Farbpaar schenken möchte.

Wer an der Reihe ist, muss stets zwei Scheiben umdrehen, auch wenn die erste Scheibe bereits eine Farbe zeigt, die der Spieler nicht gebrauchen kann.

Spielende

Der erste Spieler, der alle sechs Farbpaare vor sich liegen hat, gewinnt die Partie.

TRIO

Für 2 – 6 Spieler



Spielidee

Gesucht werden gleichfarbige Trios.

Spielvorbereitung

Die Scheiben werden verdeckt gemischt und in der Tischmitte ausgelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost, danach wird reihum im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielweise

Wer an der Reihe ist, deckt drei Scheiben um. Tauchen drei verschiedene Farben auf, oder zwei gleiche und eine andere Farbe, werden alle Scheiben wieder umgedreht und der nächste ist an der Reihe.

Wer drei Mal dieselbe Farbe findet darf das Trio an sich nehmen und ist noch mal an der Reihe.

Es muss stets eine dritte Scheibe umgedreht werden, auch wenn die erste beiden Scheiben verschiedene Farben zeigen.

Spielende

Das Spiel endet sobald nur noch sechs verdeckte Scheiben übrig sind, denn dabei handelt es sich um sechs verschiedene Farben. Wer die meisten Trios gefunden hat, gewinnt die Partie.

REGENBOGEN

Für 2–6 Spieler



Spielidee

Gesucht werden die sechs Farben des Regenbogens.

Spielvorbereitung:

Alle sechzig Scheiben werden verdeckt gemischt und in der Tischmitte ausgelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost, danach wird reihum im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielweise

Wer an der Reihe ist, dreht zwei Scheiben um. Erscheint zweimal dieselbe Farbe, muss der Spieler die Scheiben wieder verdecken und der Nächste ist an der Reihe. Tauchen zwei verschiedene Farben auf, darf der Spieler eine dritte Scheibe umdrehen. Stößt er dabei wieder auf eine neue Farbe, darf er eine vierte Scheibe umdrehen und so weiter. Sobald eine Farbe zum zweiten Mal erscheint, ist der Spielzug zu Ende. Die beiden **gleichfarbigen** Scheiben werden wieder verdeckt, alle anderen bis dahin aufgedeckten Farbscheiben bleiben offen liegen. Der nächste Spieler setzt die Suche nach dem Regenbogen fort. Auch für ihn gilt: Sobald er eine Farbe aufdeckt, die bereits offen ausliegt, wird sie zusammen mit der anderen gleichfarbigen Scheibe wieder verdeckt und der Zug ist zu Ende.

Deckt ein Spieler die sechste Farbe auf, ist der Regenbogen komplett und wird verteilt: Wer die letzte Farbe gefunden hat, erhält drei Scheiben, der Spieler, der zuvor an der Reihe war, zwei und dessen Vorgänger die

letzte Scheibe. Wird das Spiel zu zweit gespielt, erhält der „Regenbogenmacher“ vier Scheiben, sein Mitspieler zwei.

Wer die sechs verschiedenen Scheiben in einem Zug hintereinander aufdeckt, muss sie **nicht** mit den anderen Spielern teilen.

Der Spieler, der den Regenbogen vollendet hat, beginnt die Suche nach dem nächsten.

Der letzte Regenbogen:

Wenn die letzten sechs Scheiben auf dem Tisch liegen, ist klar, dass sich unter ihnen der letzte Regenbogen verbirgt. Dieser darf allerdings nicht ohne weiteres aufgedeckt werden! Der Spieler, der am Zug ist, muss, bevor er eine Scheibe umdreht, stets die dort vermutete Farbe ansagen. Liegt er richtig, darf er die nächste Scheibe umdrehen. Erscheint eine andere Farbe, muss der Spieler alle offenen Scheiben wieder umdrehen. Der letzte Regenbogen geht vollständig an den Spieler, dem es gelingt, die sechs Farben hintereinander richtig vorauszusagen.

Spielende

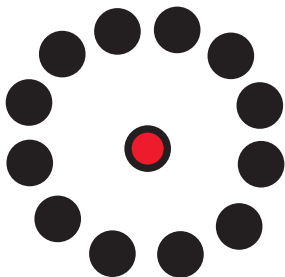
Ist der letzte Regenbogen eingesammelt, zählen die Spieler ihre Scheiben und ermitteln den Gewinner

RONDO

Für 2–6 Spieler ab 6 Jahren

Spielidee

In einem Kreis aus zwölf Scheiben versteckt sich ein Paar von jeder Farbe. Die dreizehnte Scheibe in der Mitte verrät, welche Farbe gesucht werden muss.



Spielvorbereitung

Von jeder Farbe werden zwei Scheiben aussortiert. Diese zwölf Scheiben werden gemischt und mit den Farbseiten nach unten mit ausreichenden Abständen zu einem Kreis ausgelegt. Die restlichen Scheiben werden ebenfalls gut gemischt und mit den Farbseiten nach unten als Vorrat zur Seite gelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.

Spielweise

Der Anfangsspieler zieht eine Scheibe aus dem Vorrat und legt sie offen in die Mitte des Kreises. Diese Farbe gibt an, welches Pärchen als erstes gesucht werden muss, z. B. das rote Pärchen. Der Spieler dreht nun zwei Scheiben aus dem Kreis um. Taucht rot dabei **gar nicht** oder nur **einmal** auf, ist der Zug beendet, beide Scheiben werden wieder verdeckt und der nächste ist an der Reihe. Gesucht werden weiterhin die roten Scheiben. Wer das rote Pärchen entdeckt, erhält als Belohnung die Scheibe aus der Mitte. Die beiden roten Scheiben bleiben **offen** im Kreis liegen! Der Spieler zieht nun eine neue Scheibe aus dem Vorrat, legt sie in die Mitte und darf ein neues Pärchen suchen, es sei denn, er hat **wieder** eine

rote Scheibe gezogen. In diesem Fall dreht er lediglich die beiden roten Scheiben im Kreis wieder um. Die rote Scheibe die er gezogen hat bleibt offen in der Kreismitte liegen. Nun ist der nächste Spieler an der Reihe. Zieht dieser wieder eine rote Scheibe, wird sie auf die rote Scheibe in der Mitte gestapelt und der nächste ist an der Reihe. Erst wenn ein Spieler eine **neue** Farbe zieht, darf er die Suche nach dem nächsten Pärchen beginnen. Wer das nächste Farbpaar findet, erhält als Belohnung **alle** Scheiben, die in der Mitte des Kreises gestapelt sind. Dann wird die nächste Scheibe gezogen. Noch einmal:

1. Alle gefundenen Farbpaarchen bleiben so lange offen im Kreis liegen, bis eine Farbe ein zweites Mal gezogen wird. Erst dann wird das entsprechende Pärchen wieder umgedreht.
2. Erst wenn danach eine Farbe gezogen wird, die **weder** offen im Kreis liegt, **noch** auf dem Stapel in der Mitte, kann die Suche nach dem nächsten Pärchen beginnen.

Es kann natürlich der Fall eintreten, dass mehrere Farbpaare aufgedeckt im Kreis liegen und in einigen Zügen hintereinander immer wieder Farben gezogen werden, die offen im Kreis liegen. Dann wird der Scheibenturm in der Mitte immer höher und mit ihm die Belohnung für den Spieler, der das nächste Farbpaar entdeckt ...

Spielende

Das Spiel ist zu Ende wenn der Scheibenvorrat aufgebraucht ist. Wer die meisten Scheiben gesammelt hat, gewinnt die Partie.

Erhöhung des Schwierigkeitsgrades

Wenn ein offenes Farbpaar wieder umgedreht wird, vertauscht man **eine** der beiden Scheiben mit einer beliebigen anderen verdeckten Scheibe.

BLACKOUT

Für 3 – 6 Spieler

Spielidee

Ein Spieler darf sechs Scheiben verdecken und verschieben. Die Mitspieler müssen die Farben wiederfinden.

Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält von jeder Farbe eine Scheibe und legt alle sechs verdeckt vor sich ab. Die restlichen Scheiben werden beiseite gelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost, anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielweise

Der erste Spieler (er wird im Folgenden „Schieber“ genannt) legt seine sechs Scheiben mit den Farben nach oben in einer Reihe vor sich aus.



Die Mitspieler (sie werden im Folgenden „Sucher“ genannt) prägen sich die Position der Farben ein. Nach etwa 20 Sekunden dreht der Schieber alle Scheiben um. Nun darf er zwei Scheiben verschieben.

Beim Schiebevorgang gelten folgende Regeln:

1. Die Position der ruhenden Scheiben darf nicht verändert werden.
2. Am Ende des Schiebevorgangs sollten sich alle Scheiben wieder auf einer Linie befinden.

3. Der Schiebevorgang darf nicht zu schnell ausgeführt werden und muss für alle Zuschauer gut zu sehen sein.



Farbensuchen

Sobald die „Schiebung“ beendet ist, fragt der Schieber seinen linken Nachbarn nach der Position einer der sechs Farben. Der Befragte dreht eine Scheibe um. Befindet sich darunter die gesuchte Farbe, darf er die Scheibe an sich nehmen. Taucht eine andere Farbe auf, bleibt die Scheibe im Besitz des Schiebers. Nun ist der nächste Sucher an der Reihe.

Wurde die geforderte Farbe gefunden, fragt der Schieber jetzt nach einer neuen. Hat der vorangegangene Sucher die Farbe nicht gefunden, bleibt sie als Suchaufgabe für den Nächsten bestehen. Mit dem Aufdecken der fünften Scheibe ist eine Suchrunde beendet. Hierbei entsteht ein Doppelpunktgewinn, denn der Spieler, der die fünfte Scheibe findet, weiß damit auch wo die letzte liegt und erhält diese als Zusatzgewinn.

Rollentausch

Sind alle 6 Scheiben verteilt, ist der nächste Spieler an der Reihe und eröffnet mit seinen sechs Farbscheiben die zweite Suchrunde.

Spielende

Nachdem jeder Spieler einmal Schieber gewesen ist, erfolgt die Gesamtwertung. Der Spieler mit den meisten Scheiben gewinnt die Partie.

BLINDES HUHN

Für 2 – 6 Spieler

Spielmaterial

Für jeden Spieler: 3 Scheiben in seiner Hausfarbe.

Für das Spielfeld: Je eine Scheibe in der Hausfarbe der Mitspieler.

Auf schwarz gedrehte Scheiben entsprechend der Anzahl der Mitspieler (siehe Spielvorbereitung), ein Würfel

Spielidee

Die Spieler würfeln ihre Farbscheiben über einen Rundweg ins Ziel. Sobald sie den Parcours betreten, müssen die Scheiben umgedreht werden und die Farben verschwinden...

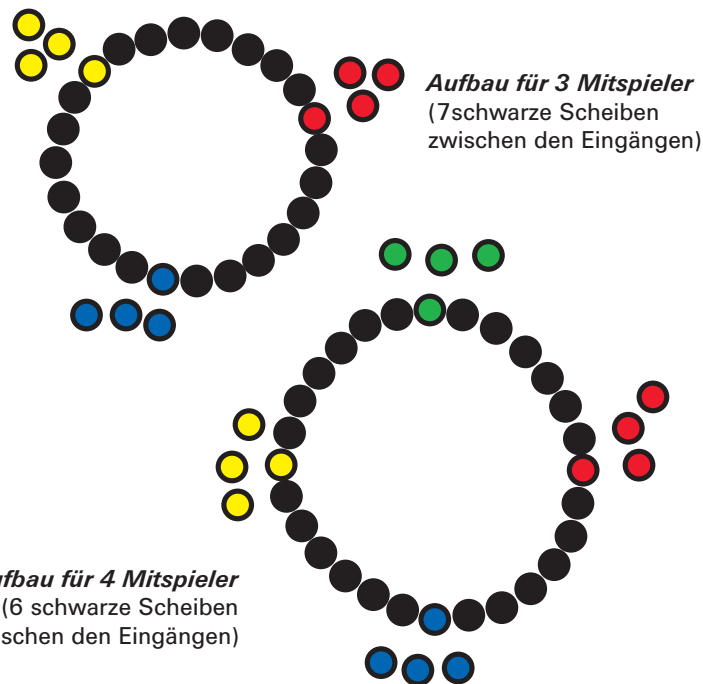
Spielvorbereitung

Zunächst wird das Spielfeld aufgebaut.

Für jeden Mitspieler wird ein Eingang aus einer Scheibe der eigenen Farbe gelegt. Die einzelnen Eingänge werden mit Ketten aus aneinander gelegten schwarzen Scheiben verbunden.

Die Zahl der schwarzen Scheiben zwischen den Eingängen hängt von der Anzahl der Mitspieler ab. Bei zwei Mitspielern kommen je 9 Scheiben zwischen die Eingänge, bei drei Mitspielern 7 Scheiben, bei vier Mitspielern 6 Scheiben, bei fünf Mitspielern 5 und bei sechs Mitspielern 4 Scheiben.

Die Spieler legen ihre drei Farbscheiben offen vor den ihren Eingängen ab. Der Anfangsspieler wird ausgelost, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.



Spielweise

Wer an der Reihe ist, würfelt einmal und betritt dann mit einer seiner Farbscheiben über den Eingang den Rundweg. Am Ende des Zuges dreht er seine Scheibe um, so dass die Farbe nicht mehr zu sehen ist.

Die Scheiben werden auf dem Rundweg, stets mit der Farbseite nach unten, entsprechend der gewürfelten Augenzahl im Uhrzeigersinn weiter bewegt. Jede Scheibe des Rundweges entspricht dabei einem Lauffeld.

Wichtig: Die Augenzahl wird immer nur auf unbesetzten Feldern abgelaufen. Trifft eine Scheibe auf ihrem Weg auf ein oder mehrere bereits besetzte Lauffelder, werden diese übersprungen und nicht mitgezählt.



Rot würfelt eine Vier und kommt bis zum Feld X

Solange ein Spieler noch Scheiben außerhalb des Kreises hat, muss er seinen Wurf dazu verwenden, eine neue Scheibe ins Spiel zu bringen. Sobald sich alle seine Scheiben auf dem Rundweg befinden, kann er mit einer beliebigen Scheibe weiterrücken.

Die Start-/Zielfelder

Die farbigen Eingänge werden als Lauffelder mitgezählt, dürfen aber nicht besetzt werden. Wer mit einem direkten Wurf auf einem der farbigen Eingänge landet, darf noch einmal würfeln und muss mit diesem Wurf den Eingang wieder verlassen.

Nachschauen

Wer eine Sechs würfelt, darf, bevor er eine Scheibe bewegt, unter eine beliebige Scheibe schauen. Nachdem er die Farbmarkierung betrachtet hat, legt er die Scheibe wieder an ihren Platz zurück. Diese Handlung sollte so ausgeführt werden, dass die Mitspieler nicht erkennen können, welche Farbe die Scheibe hat.

Ertappt

Ist ein Spieler der Meinung, dass ein Mitspieler irrtümlich (oder absichtlich) eine fremde Scheibe bewegt, kann er das Spiel mit dem Ausruf „Halt, das ist nicht Deine!“ unterbrechen. Zum Beweis, dass er richtig beobachtet hat, muss er dann die verdächtige Scheibe umdrehen. Bestätigt sich seine Vermutung, wird die betreffende Scheibe auf das Feld, auf der sie gerade gestanden hat, zurückgesetzt. Der „Falschzieher“ muss einmal aussetzen. Stellt sich heraus, dass der ziehende Spieler nicht mit einer fremden, sondern wirklich mit seiner eigenen Farbe gezogen hat, erhält der zu Unrecht Verdächtige direkt einen Freiwurf.

Angekommen

Erreicht ein Spieler mit einer Scheibe, die er für die eigene hält, seinen Eingang, kann er mit ihr den Rundweg über das Farbfeld verlassen und das Innere des Kreises betreten. Der Eingang muss nicht mit passender Augenzahl erreicht werden. Nun wird die Scheibe umgedreht. Taucht die eigene Farbe auf, hat der Spieler gut aufgepasst (oder Glück gehabt). Ist es die eines Mitspielers, hat dieser Glück gehabt, denn in beiden Fällen hat die Scheibe ihr Ziel erreicht und bleibt im Inneren des Kreises offen liegen.

Spielende

Der erste Spieler, der mit allen drei Scheiben die Mitte erreicht hat, gewinnt die Partie.

BLINDER HAHN

Für 2 – 4 Spieler

Spielmaterial

Für jeden Spieler: 5 Scheiben einer Farbe

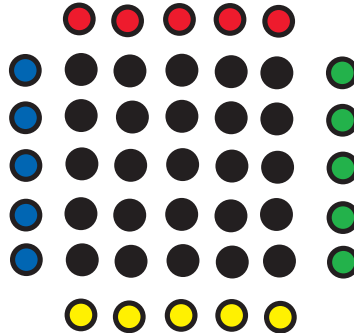
Für das Spielfeld: 25 auf schwarz gedrehte Scheiben

Spielidee

Mit fünf verdeckten Scheiben ziehen und springen die Spieler über ein Spielfeld. Wer seine Scheiben gut im Auge behält, ist als erster auf der anderen Seite.

Spielvorbereitung

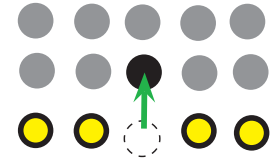
Mit den fünfundzwanzig schwarzen Scheiben wird ein Spielfeld aus fünf mal fünf Reihen ausgelegt. Jeder Spieler legt seine fünf Farbscheiben offen vor einer Seite des Spielfeldes aus. Der Anfangsspieler wird ausgelost, anschließend geht es im Uhrzeigersinn reihum.



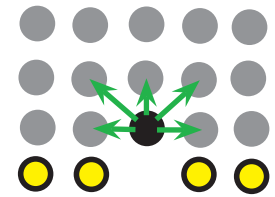
Aufbau für 4 Spieler

Spielweise

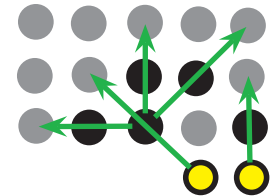
Wer an der Reihe ist, betritt mit einer seiner Scheiben das Feld und dreht sie dabei um, so dass die Farbe nicht mehr zu sehen ist.



Eine Scheibe darf sich in vertikaler, horizontaler oder diagonaler Richtung auf ein freies Nachbarfeld bewegen.



Es ist erlaubt, eine benachbarte Scheibe in gerader Linie zu überspringen, wenn der dahinter liegende Platz unbesetzt ist. Dies gilt auch beim Betreten und Verlassen des Feldes. Kettensprünge sind erlaubt, müssen aber nicht ausgeführt werden.

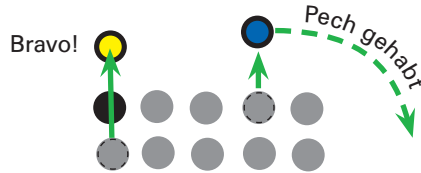


Absprung

Hat ein Spieler mit allen fünf Scheiben das Feld betreten, darf er beginnen, es auf der gegenüberliegenden Seite wieder zu verlassen. Jede Scheibe, die das Feld verlässt, wird sofort umgedreht. Taucht dabei die eigene Farbe auf, hat der betreffende Spieler mit seiner Scheibe das Ziel erreicht. Taucht die Farbe eines anderen Spielers auf, hat dieser Glück gehabt, denn seine Scheibe wird direkt vor ihm abgelegt.

Spielende

Der erste Spieler, dessen fünf Farbscheiben auf der Ziellinie der anderen Seite angekommen sind, gewinnt die Partie.



Mehr Spiele ?!

Noch mehr Ideen für die COLOMO-Scheiben findet Ihr auf unserer Internetseite www.steffen-spiele.de

Natürlich könnt Ihr mit den Farbscheiben auch selbst Spiele erfinden. Probiert es einfach aus, es geht leichter als Ihr denkt! Wer eine gute Idee hat, kann sie uns gerne zuschicken, wir veröffentlichen sie dann auf unserer Internetseite.

Zitterpartie

Für 2, 4 oder 6 Spieler ab 6 Jahren.

Spielmaterial

Alle 60 Scheiben

Spielziel

Als erster Spieler oder erstes Team 30 Scheiben aufeinander zu stapeln.

Spielvorbereitung

Bei mehr als zwei Spielern werden zunächst gleichgroße Teams gebildet, jede Partei erhält 30 Scheiben.

Spielweise

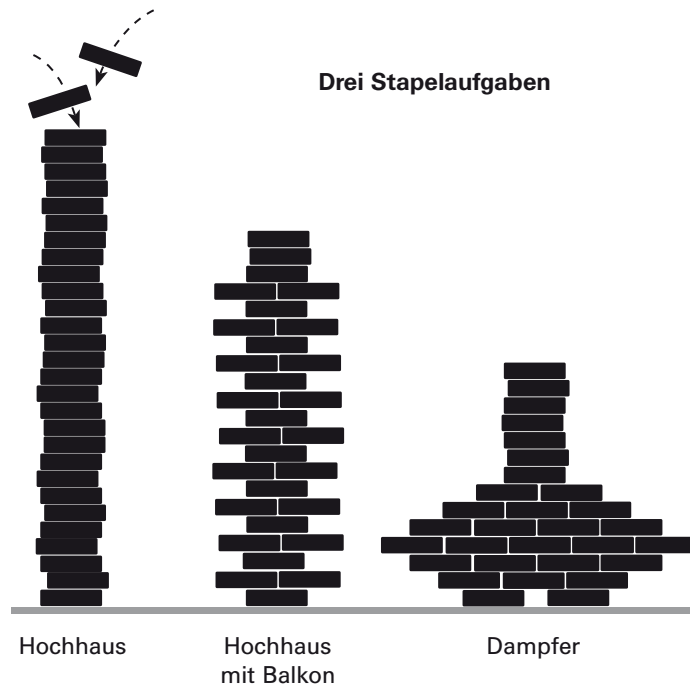
Auf ein zuvor vereinbartes Kommando beginnen die Parteien gleichzeitig ihre Scheiben übereinander zu stapeln.

Die Scheiben dürfen immer nur **einzel**n abgelegt werden.

Die Spieler eines Teams wechseln sich beim Auflegen der Scheiben ab. Fällt ein angefangenes Gebilde um, kann die betreffende Partei erneut mit dem Stapeln beginnen.

Spielende

Wer als erstes alle Scheiben verstapelt hat gewinnt das Spiel.



Abgrund

Geschicklichkeitsspiel für 2 bis 6 Spieler ab 7 Jahren.

Spielmaterial

Ein Tisch oder eine Holzplatte

Für jeden Spieler 10 Steine einer Farbe

Am besten spielt es sich auf einem großen, rechteckigen Tisch mit glatter Oberfläche.

Spielziel

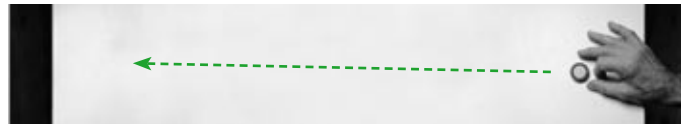
Die Scheiben der eigenen Farbe so nahe wie möglich an den Rand der Spielfläche zu schnipsen, jedoch nicht darüber hinaus.

Spielvorbereitung

Jeder Mitspieler erhält zehn Scheiben einer Farbe. Die Spieler vereinbaren eine Seite des Tisches als „Abschusslinie“. Der Tisch sollte möglichst leer geräumt sein. Der Anfangsspieler wird ausgelost.

Spielweise

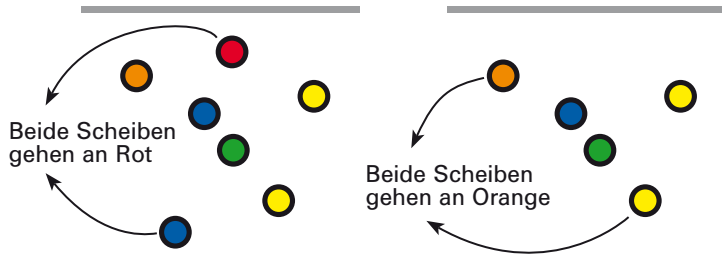
Wer an der Reihe ist, legt eine seiner Scheiben an den Rand des Tisches und schießt sie mit einer Schnipsbewegung der Finger auf die gegenüberliegende Seite.



Dabei versucht man, die Scheiben so nah wie möglich an die gegenüberliegende Tischkante zu befördern. Alle Scheiben, die über den Tischrand hinausfliegen, bleiben zunächst auf dem Boden liegen. Nach jedem Schuss ist ein neuer Spieler an der Reihe. Eine Runde ist beendet, wenn jeder drei Scheiben eingespielt hat. (Bei zwei Spielern endet eine Runde, wenn jeder fünf Scheiben eingespielt hat.)

Auswertung

Der Spieler, dessen Scheibe dem Abgrund am nächsten gekommen ist, nimmt diese Scheibe wieder an sich und erhält alle Scheiben, die vom Tisch gefallen sind als Gewinn. Die anderen Steine werden nach folgendem System aufgeteilt: Der Spieler, dessen Scheibe am weitesten vorne liegt, nimmt diese Scheibe **und** die am weitesten hinten liegende an sich. Danach nimmt sich der nun das Feld anführende Spieler seine Scheibe sowie die jetzt am weitesten hinten liegende. (siehe umseitige Skizze.)



Auf diese Art und Weise wird das gesamte Feld nach und nach abgeräumt. Bleibt am Ende ein einzelner Stein übrig, geht dieser zurück an seinen Besitzer.

Wenn in einer Spielrunde keine Scheibe vom Tisch gefallen ist, darf der bestplatzierte Spieler neben seiner eigenen auch die **zwei** am schlechtesten platzierten Scheiben an sich nehmen. Sind alle Scheiben verteilt, beginnt die nächste Runde.

Wer andere in die Grube wirft...

Schießt ein Spieler die Scheibe eines Mitspielers vom Tisch, muss er zur Strafe alle seine Scheiben, die in der laufenden Runde auf Tisch und Boden liegen, an den Besitzer des herunter gestoßenen Spielsteins abgeben. Dieser darf seine Scheibe sogleich neu einspielen.

Spielende 1

Das Spiel endet, sobald der erste Spieler alle 10 Scheiben verloren hat. Jeder zählt nun die ihm verbleibenden Scheiben (eigene und dazu gewonnene). Der Spieler mit den meisten Scheiben gewinnt die Partie.

Spielende 2

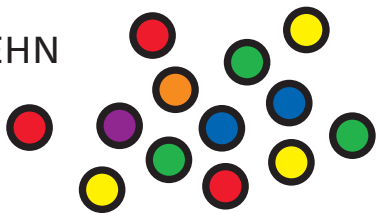
Wer alle Scheiben verloren hat, scheidet aus. Wer als letzter Spieler übrig bleibt, hat gewonnen.

Spielvariante

Wer sich nicht so viel bücken möchte, kann aus dem „Abgrund“ auch eine „Mauer“ machen. Dazu legt man ein langes Brett oder ähnliches entlang der gegenüberliegenden Seite des Tisches (oder rückt den Tisch einfach an eine gerade Wand). Die Spielregeln bleiben die gleichen; da nun aber keine Steine mehr vom Tisch fallen können, gilt bei der Auswertung folgende Regel: Der bestplatzierte Spieler darf zusätzlich zu seiner Scheibe die **drei** am schlechtesten platzierten an sich nehmen. Der Spieler, der an zweiter Stelle liegt, noch **zwei** hinten liegende. Jede weitere Scheibe wird wieder mit jeweils **einer** Scheibe vom Ende des Feldes entlohnt.

DIE WILDE DREIZEHN

Für 2 – 5 Spieler



Spielziel

Ziel des Spiels ist es, aus dreizehn Scheiben möglichst viele Farben wieder zu finden.

Spielvorbereitung

Alle sechzig Scheiben werden verdeckt gemischt und zur Seite gelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielweise

Der erste Spieler nimmt dreizehn Scheiben aus dem Vorrat und legt sie, mit den Farben nach oben, in beliebiger Anordnung in der Tischmitte aus. Alle Spieler prägen sich die Platzierung der Farben ein. Nach etwa 20 Sekunden dreht der erste Spieler alle Scheiben wieder um. Direkt danach beginnt sein linker Nachbar mit dem Aufdecken. Er legt den Finger auf eine Scheibe, spricht laut aus welche Farbe sich seiner Meinung nach auf der Unterseite befindet und dreht die Scheibe anschließend um. Hat er die Farbe richtig angesagt,

darf er eine weitere Scheibe (mit vorheriger Ansage) umdrehen. Solange der Spieler die Farben richtig voraussagt, darf er weiterspielen.

Trifft seine Voraussage nicht zu, wird die umgedrehte Scheibe (verdeckt) zum Vorrat neben dem Spielfeld zurückgelegt. Alle Scheiben, die der Spieler bisher richtig vorausgesagt hat, darf er an sich nehmen, der Spielzug ist damit beendet.

Nun ist sein Nachbar an der Reihe. Dieser spielt mit dem Rest der Auslage in derselben Art weiter. Sobald er eine falsche Farbe voraussagt, geht die Scheibe zurück zum Vorrat und der Nächste macht weiter. Wenn die letzte der dreizehn Scheiben umgedreht ist, holt der zweite Spieler dreizehn neue Scheiben aus dem Vorrat, legt sie in der Tischmitte aus, dreht sie um und verdeckt sie wieder, nachdem alle Spieler sich die Position der Farben eingepägt haben. Sein linker Nachbar beginnt mit dem Aufdecken der neuen Serie.

Spielende

Wenn jeder Spieler einmal die dreizehn Scheiben ausgelegt hat, endet das Spiel. Es gewinnt der Spieler, der die meisten Scheiben gefunden hat.

Das Spiel zu zweit

Jeder Spieler darf zweimal die dreizehn Scheiben auslegen.

Lassen Sie die Kinder die Auslage ohne Zeitbegrenzung betrachten. Sie sollen selbst entscheiden, wann die Scheiben umgedreht werden sollen.

Ein Tipp den Sie den Kindern geben können:

Hat man sich alle Farben gemerkt, schließt man am besten die Augen, wenn der Mitspieler die Scheiben verdeckt. Dann kann man das Gesehene Bild besser in Erinnerung behalten und wird nicht durch die Hände durcheinander gebracht, die sich über den Scheiben hin und her bewegen.

WER IST WEG?

Für 2 Spieler



Spielziel

Neun Scheiben sind zu sehen, dann werden manche von ihnen verdeckt. Die Spieler müssen sich erinnern, welche Farben verschwunden sind.

Spielvorbereitung

Alle sechzig Scheiben werden gut gemischt mit den Farbseiten nach unten beiseite gelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost. Die Spieler sollten sich gegenüber sitzen.

Spielweise

Erste Runde

Der Anfangsspieler, im Folgenden „Verstecker“ genannt, nimmt neun Scheiben aus dem Vorrat, dreht sie um, so dass die Farben nach oben zeigen und legt sie in beliebiger Anordnung gut sichtbar in der Tischmitte aus.

Sein Gegenüber, im Folgenden „Sucher“ genannt, betrachtet diese Auslage eine Zeitlang und versucht, sich alles gut einzuprägen. Wenn der Sucher glaubt alles gut „gespeichert“ zu haben, wendet er sich ab, oder schließt (ehrlich!) die Augen.

Der Verstecker dreht jetzt eine der neun Scheiben um und gibt direkt danach dem Sucher Bescheid, dass er wieder schauen darf. (Dieser Vorgang sollte nicht zu lange dauern!!)

Der Sucher betrachtet die Auslage erneut, benennt die Farbe, die seiner Meinung verdeckt wurde und dreht die Scheibe um. Liegt er richtig, darf er die Scheibe an sich nehmen.

Hat sich der Sucher geirrt, bleibt die Scheibe liegen.

Nun werden die Rollen getauscht: der Sucher wird zum Verstecker und umgekehrt.

Der neue Verstecker ergänzt zunächst, falls nötig, die Auslage mit einer Scheibe aus der Reserve wieder auf neun.

Er darf die Anordnung der neun Scheiben nach Belieben verändern. Der neue Sucher betrachte die Auslage, schließt die Augen und das oben beschriebene Spiel wird wiederholt.

Zweite Runde

Die zweite Runde findet nach denselben Regeln statt wie die erste, mit dem Unterschied, dass nun statt einer Scheibe zwei umgedreht werden.

Nennt der Sucher vor dem Aufdecken jedes Mal die richtige Farbe, darf er beide Scheiben an sich nehmen. Benennt er nur eine richtig, erhält er auch nur eine Scheibe.

In jedem Fall wird die Auslage danach wieder auf neun Scheiben ergänzt.

Dritte, vierte, fünfte...

In jeder weiteren Runde wird die Anzahl der umgedrehten Scheiben um eins erhöht.

In der dritten Runde werden drei Scheiben verdeckt, in der vierten Runde vier, in der fünften fünf usw.

Stets erhält der Sucher alle Scheiben, die er richtig benennt.

Damit man vor allem in den höheren Runden nicht durcheinander gerät, sollte der Sucher die richtig benannten Scheiben immer gleich wenn sie umgedreht werden aus der Auslage entfernen.

Am Ende eines Zuges wird die Auslage wieder auf neun ergänzt

Zwischenbilanz

Wenn sich mit den restlichen Scheiben des Vorrats keine vollständige Auslage mehr bilden lässt, oder wenn im Verlauf einer Runde, die Auslage nicht mehr auf neun Scheiben ergänzt werden kann, weil der Vorrat aufgebraucht ist, wird eine kleine Pause eingelegt.

Die Spieler zählen ihre bis jetzt gewonnenen Scheiben, jede Scheibe zählt ein Punkt.

Die Werte werden als Zwischenbilanz notiert. Danach werden alle Scheiben wieder verdeckt gemischt und bilden den neuen Scheibenvorrat.

Nun kann das Spiel an der Stelle weiterlaufen, an der es unterbrochen wurde.

Spielende

Nach der neunten Runde, in der alle neun Scheiben verdeckt werden, endet das Spiel.

Die Scheiben, die die Spieler jetzt vor sich liegen haben, werden zu ihren bisher notierten Punkten addiert. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt die Partie.

Der Verstecker soll die neun Scheiben in einem Block von 3x3 Scheiben auslegen.

Lassen Sie die Kinder je nach Lust und Fähigkeit nur bis zu einer Runde spielen in der Sie noch genug Erfolgserlebnisse haben.

FARBSCHLANGE

Für 2 – 6 Spieler



Nachbarfarben

In diesem Spiel wird nicht nach Paaren aus zwei gleichen, sondern aus zwei verschiedenen Farben gesucht. Doch die beiden Farben müssen zueinander passen, wie gute Nachbarn. Um zu verstehen, was Nachbarschaft zwischen Farben bedeutet, schaut Euch einfach einmal den hier abgebildeten Farbkreis an und legt ihn mit sechs Scheiben nach. Ihr könnt gut sehen, dass nebeneinander liegende Farben sich immer etwas ähnlich sind, zum Beispiel Rot und Orange, oder Grün und Blau.

Jede Farbe hat immer zwei Nachbarn. Rot hat auf der einen Seite Orange, auf der anderen Seite Violett als Nachbar. Mit jeder der beiden Farben kann Rot ein harmonisches Paar bilden und genau um solche Paare geht es im Farbschlangen-Spiel.



Spielziel

Die Spieler versuchen, möglichst lange Schlangen aus benachbarten Farbpaaren zu bilden.

Spielvorbereitung

Jeder Spieler erhält eine einzelne Scheibe und legt sie offen vor sich ab. Zwei Spieler dürfen nicht dieselbe Farbe wählen. Die restlichen Scheiben werden verdeckt gemischt und mit etwas Abstand in der Tischmitte ausgelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Wenn ihr wollt, könnt ihr das Anleitungsheft neben die Spielfläche legen. Auf der Rückseite ist der Farbkreis abgebildet. Dort könnt Ihr dann immer wieder nachschauen, welche Farben nebeneinander liegen.

Die Farbschlange

Die einzelne Scheibe, die jeder Spieler vor sich liegen hat, soll den Kopf einer Schlange darstellen. Durch Anlegen von passenden Farbpaaren lassen die Spieler ihre Schlangen um die Wette wachsen. Das Ende einer Schlange bestimmt dabei immer, welches Farbenpaar der jeweilige Spieler als nächstes suchen muss.

Am Anfang des Spiels kann die Schlange noch auf zwei verschiedene Arten wachsen:

Hat ein Spieler zum Beispiel einen roten Schlangenkopf gewählt, kann er entweder das Paar orange/gelb anlegen, oder das Paar violett/blau.



Die Schlange kann dem Farbkreis folgend nämlich entweder links herum, oder rechtsherum wachsen.

Spielweise

Wer an der Reihe ist, dreht zwei Scheiben um.

Tauchen zwei im Farbkreis nicht nebeneinander liegende Töne auf, z. B. Rot und Blau, oder zweimal dieselbe Farbe, werden die beiden Scheiben wieder umgedreht und der Nächste ist an der Reihe.

Findet der Spieler eines der beiden Paare, die an seinen Schlangenkopf passen, darf er die beiden Scheiben an sich nehmen und an seine Startscheibe anlegen. Anschließend dreht er den Schlangenkopf um, so dass die Farbe nach unten zeigt. Die Schlange hat jetzt einen schwarzen Kopf und kann nur noch in eine Richtung weiter wachsen.



Hat der Spieler zum Beispiel das Paar Orange/Gelb angelegt muss er als nächstes das Paar Grün/Blau finden um seine Schlange zu verlängern, danach dann Violett, Rot usw. immer im Farbkreis herum...

Wenn ein Spieler ein Farbenpaar gefunden hat, mit dem er seine Schlange verlängern kann, darf er direkt nach dem nächsten Paar suchen und zwei weitere Scheiben aufdecken. Es werden immer zwei Scheiben umgedreht, auch wenn die erste Scheibe bereits eine Farbe zeigt, die der Spieler nicht gebrauchen kann.

Spielende

Wenn die letzte Scheibe den passenden Schlangenschwanz gefunden hat, ist das Spiel zu Ende.

Sollte ein Spieler vorher bemerken, dass unter den letzten Scheiben kein Paar mehr ist, das ans Ende seiner Schlange passt, darf er das Spiel anhalten und seine Behauptung wird überprüft, in dem die verbleibenden Scheiben alle umgedreht werden. Stellt sich dabei heraus, dass der Spieler tatsächlich kein passendes Paar mehr finden kann, ist das Spiel zu Ende. Hat der Spieler sich getäuscht, werden alle Scheiben wieder verdeckt, neu gemischt, und das Spiel läuft weiter.

Wenn nichts mehr geht, oder alle Scheiben aufgebraucht sind, gewinnt der Spieler, der die längste Farbschlange zähmen konnte.

Dara

Für 2 Spieler ab 8 Jahre

Ursprung

Dara ist der Name einer afrikanischen Variante des bei uns als Mühle bekannten Spiels. Wer drei Steine in eine Reihe bekommt, darf dem Gegenspieler einen Spielstein abnehmen. Der Spielplan von Dara allerdings unterscheidet sich wesentlich vom Mühlefeld. Im Original besteht er aus 30 Feldern. Die hier vorliegende Spielweise baut auf der Grundregel von Dara auf, das vor allem in Nigeria gespielt wird. Wir haben die Zugmöglichkeiten der Steine erweitert und Elemente einer senegalesischen Mühlevariante mit dem Namen Bolotudu hinzugenommen.

Spielmaterial

Für jeden Spieler 10 Steine einer Farbe

Für das Feld 25 auf schwarz gedrehte Scheiben

Spielziel

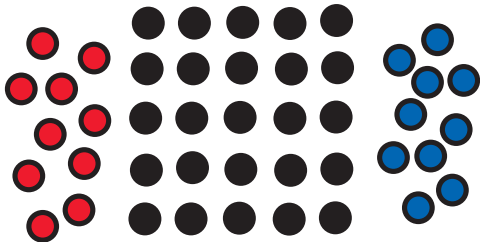
Durch das Schließen von Mühlen (drei Steine in einer Reihe) dem Gegner möglichst viele Steine abzunehmen.

Spielvorbereitung

Mit den 25 schwarzen Scheiben wird ein „Spielplan“ aus fünf mal fünf Feldern ausgelegt.

Jeder Spieler erhält 10 Steine einer Farbe und legt sie vor sich ab. Die restlichen Steine werden beiseite gelegt.

Der Anfangsspieler wird ausgelost.

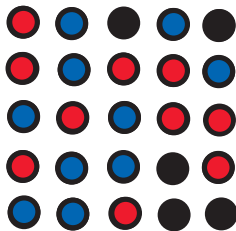


Spielweise

Setzphase

Wer an der Reihe ist, setzt jeweils eine seiner Farbscheiben auf ein beliebiges schwarzes Feld.

Die Spieler setzen abwechselnd ihre Steine, bis alle Scheiben im Feld verteilt sind. Das Schließen einer Mühle (drei Steine in einer Reihe) hat in der Setzphase keine Auswirkung.

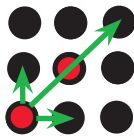


Ende der Setzphase

Zugphase

Wer nun an der Reihe ist, darf mit einem beliebigen eigenen Spielstein

- in **horizontaler** oder **vertikaler** Richtung auf ein benachbartes freies Feld **ziehen**,
- oder in **diagonaler** Richtung über einen anderen Spielstein auf ein dahinter liegendes freies Feld **springen**.



Drei in einer Reihe

Wem es dabei gelingt, drei Steine seiner Farbe in eine Reihe zu bringen, darf einen gegnerischen Stein vom Feld nehmen.

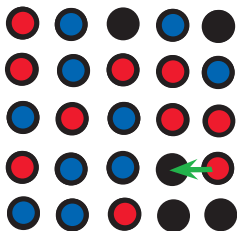
- vier Steine in einer Reihe haben keine Auswirkung.
- eine diagonale Dreierreihe gilt **nicht** als Mühle.

Priorität

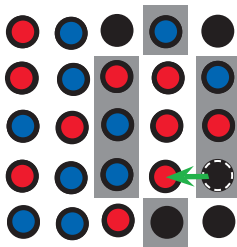
Für das Schlagen eines Steines gilt folgende Einschränkung:

Zunächst dürfen nur gegnerische Steine geschlagen werden, die auf einem der 8 an die Mühle grenzenden Felder stehen (auf der Skizze grau umrandet).

Erst wenn sich kein gegnerischer Stein mehr in direkter Nachbarschaft zur Mühle befindet, darf ein **beliebiger** anderer Stein geschlagen werden.



Rot schließt im ersten Zug eine Mühle.

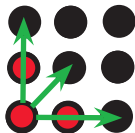


Rot hat beim Schlagen die Wahl zwischen 4 blauen Steinen.

Mehr Bewegungsmöglichkeiten

Hat ein Spieler die Hälfte seiner Steine verloren, erhöhen sich die Zugmöglichkeiten der ihm verbleibenden fünf Steine.

Jeder Stein darf von nun an auch in **diagonaler** Richtung auf ein freies Nachbarfeld **ziehen** und in **horizontaler** und **vertikaler** Richtung über benachbarte Spielsteine hinweg **springen**.



Spielende

Wer als erster nur noch zwei Steine hat, verliert die Partie und darf das nächste Spiel eröffnen.

ABRÄUMEN

Für 2 Spieler

Spielmaterial

Für jeden Spieler 10 Steine einer Farbe

Für das Feld 25 auf Schwarz gedrehte Scheiben

Spielziel

Die eigenen Steine möglichst schnell vom Feld zu holen.

Spielvorbereitung

Mit den 25 schwarzen Scheiben wird ein Spielfeld aus fünf mal fünf Reihen ausgelegt (siehe DARA). Jeder Spieler erhält 10 Steine einer Farbe und legt sie vor sich ab. Die restlichen Steine werden beiseite gelegt. Der Anfangsspieler wird ausgelost.

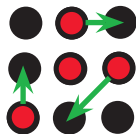
Spielweise

Setzphase

Zu Spielbeginn tauschen beide Spieler ihre 10 Farbenscheiben und setzen nun abwechselnd je eine **gegnerische** Scheibe auf ein beliebiges schwarzes Feld, bis alle Scheiben verteilt sind.

Schlagphase

Wer nun an der Reihe ist, kann mit einem beliebigen eigenen Stein in horizontaler, vertikaler oder diagonaler Richtung auf ein freies Nachbarfeld ziehen.



Oder, ebenso in drei Richtungen, über einen benachbarten Spielstein auf ein dahinter liegendes freies Feld springen.



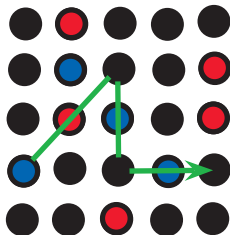
Geschlagen

Alle horizontal oder vertikal übersprungenen Steine werden direkt vom Brett genommen (eigene und gegnerische). Der **diagonale** Sprung über einen Stein hat **keinerlei Auswirkung**.

Kettensprünge, d. h. das Überspringen mehrerer Steine in einem Zug, sind erlaubt, müssen aber nicht ausgeführt werden.

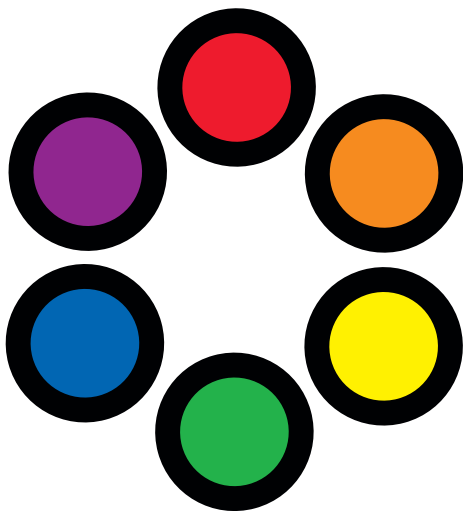
Zugbeispiel:

Blau springt in einem Zug über einen gegnerischen und zwei eigene Steine. Der rote Stein bleibt sitzen, die beiden blauen gehen vom Feld.



Spielende

Wem es zuerst gelingt, alle eigenen Steine (bis auf den letzten) vom Feld zu spielen, gewinnt die Partie. Der Verlierer eröffnet das nächste Spiel.



COLOMO



Rouge, orange, jaune, vert, bleu, violet – tous connaissent les couleurs de l’arc-en-ciel, ce sont les „personnages principaux“ de tous les jeux COLOMO.

Vous trouverez dans ce petit carnet sept idées de jeux autour de l’arc-en-ciel, faciles ou complexes, brefs ou longs, drôles et captivants. Les jeux les plus simples se trouvent dans les premières pages du carnet et les plus complexes dans les dernières. (Vous trouverez dans le sommaire les âges minimum pour jouer aux différents jeux.)

Pour les trois premiers jeux, toutes les pièces sont au milieu de la table de jeu. Elles peuvent être posées en lignes ou en désordre. Cette deuxième option est la plus rapide à mettre en place mais la première permet de retrouver les bonnes pièces plus facilement.

D’une façon ou d’une autre, amusez-vous bien avec Colomo, le jeu des couleurs!

S O M M A I R E

Ronde	4
Six paires dansent la ronde des couleurs. Pour 2 – 6 joueurs à partir de 4 ans. Durée: 10 à 20 minutes	
Trio.	5
A la recherche d'un trio. Pour 2 – 6 joueurs à partir de 5 ans. Durée: 10 à 20 minutes	
Arc-en-ciel...	6
Qui va trouver la sixième couleur de l'arc-en-ciel? Pour 2 – 6 joueurs à partir de 6 ans. Durée: 10 à 20 minutes.	
Rondo	8
Les couleurs se sont cachées dans le cercle! Pour 2 – 6 joueurs à partir de 6 ans. Durée: 15 à 20 minutes	
Blackout.	10
Menez vos camarades par le bout du nez! Pour 3 – 6 joueurs à partir de 6 ans. Durée: 10 à 15 minutes	
Les aveugles.	12
... trouvent parfois la sortie. Pour 2 – 6 joueurs à partir de 6 ans. Durée: 15 à 30 minutes	
A l'aveuglette	16
Traversez les yeux fermés. Pour 2 – 4 joueurs à partir de 7 ans. Durée: 10 à 20 minutes	

RONDE

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans



L'idée

Le but du jeu est de trouver une paire de chaque couleur.

Avant de jouer

Tous les disques sont mélangés et étalés face cachée au milieu de la table de jeu. Le joueur qui commence est tiré au sort, on joue ensuite dans le sens horaire.

Comment jouer

Le joueur dont c'est le tour retourne deux disques. Si des couleurs différentes apparaissent, on replace les disques face cachée et c'est au joueur suivant de tenter sa chance.

Quand un joueur découvre deux fois la même couleur, il peut prendre cette paire et continue de jouer. Toutes les paires trouvées sont disposées face au joueur face visible.

Quand un joueur a découvert une paire d'une couleur, il cherche une paire d'une autre couleur puisqu'il n'a besoin que d'une paire de chaque couleur. S'il découvre une couleur dont il possède déjà une paire, il ne peut la garder: il doit la donner à un de ses camarades de jeu qui n'a pas encore cette couleur devant lui.

Si deux joueurs ou plus n'ont pas encore cette couleur, le joueur qui l'a tirée peut décider à qui il va l'offrir.

Si tous les joueurs ont cette couleur, la paire est mise de côté.

Le joueur dont c'est le tour doit retourner deux disques même si le premier disque révèle une couleur qu'il a déjà et dont il n'a pas besoin.

Fin de partie

Le premier joueur qui a une paire de chacune des six couleurs devant lui est déclaré vainqueur.

TRIO

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 5 ans



But du jeu

On cherche des trios de même couleur.

Avant de jouer

Toutes les pièces sont mélangées et placées face cachée, au milieu de la table. Le premier joueur est tiré au sort et on continue dans le sens horaire.

Comment jouer

Le joueur dont c'est le tour retourne trois pièces de son choix. Si deux ou trois couleurs différentes apparaissent, toutes les pièces sont retournées et c'est au joueur suivant de jouer. Celui qui trouve trois pièces de la même couleur peut les prendre et son tour de jeu continue. On est obligée de retourner une troisième pièce même si les deux premières sont de couleurs différentes.

Fin de partie

Quand il ne reste plus que six pièces sur la table, le jeu est terminé puisqu'il ne peut s'agir que de six couleurs différentes. Le joueur qui a trouvé le plus de trios a gagné.

ARC-EN-CIEL

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 4 ans



L'idée

Nous cherchons les 6 couleurs de l'arc-en-ciel.

Avant de jouer:

Mélanger les 60 pièces et les placer face cachée au milieu de la table. Le premier joueur est tiré au sort puis on continue dans le sens horaire.

Comment jouer

Le joueur dont c'est le tour retourne deux pièces. Si la même couleur apparaît sur les deux pièces, il faut alors les retourner et c'est au joueur suivant de jouer. Si deux couleurs différentes apparaissent, le joueur peut retourner une troisième pièce. Si une autre couleur apparaît, il peut en retourner une quatrième et ainsi de suite. Dès qu'une couleur apparaît deux fois, son tour s'arrête. Les deux pièces qui portent la même couleur sont replacées face cachée, les autres pièces restent face visible. Le joueur suivant continue de chercher les autres couleurs de l'arc-en-ciel. Pour les joueurs suivants, la règle s'applique également : Dès qu'une couleur apparaît une deuxième fois, les deux pièces portant la même couleur sont retournées et le tour s'achève.

Quand un joueur découvre la sixième couleur, l'arc-en-ciel est complet et est partagé. Celui qui a découvert la dernière couleur reçoit trois pièces, celui qui l'a précédé en reçoit deux et celui d'avant une. S'il n'y a que deux joueurs, celui qui a fini l'arc-en-ciel reçoit quatre pièces et son partenaire deux.

Le joueur qui réussit à trouver les six couleurs de l'arc-en-ciel en un tour ne partage pas les pièces.

Le joueur qui a terminé l'arc-en-ciel commence le tour suivant.

Le dernier arc-en-ciel:

Quand il ne reste plus que six pièces sur la table, il est évident que les six couleurs de l'arc-en-ciel s'y trouvent. Mais il ne faut pas toutes les retourner d'un coup! Le joueur dont c'est le tour doit dire quelle couleur il pense trouver sous la pièce qu'il va retourner. S'il ne s'est pas trompé, il peut en retourner une nouvelle. S'il s'est trompé, le joueur doit replacer toutes les pièces, face cachée. Le dernier arc-en-ciel revient tout entier au joueur qui a réussi à prédire la couleur de chacune des six pièces.

Fin de partie

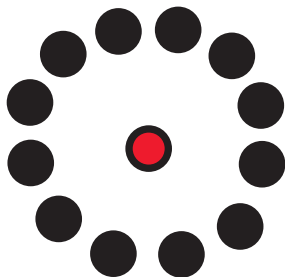
Le jeu touche à sa fin quand le dernier arc-en-ciel est reconstitué. Le joueur qui en a le plus est déclaré vainqueur.

RONDO

Pour 2 à 6 joueur à partir de 5 ans

L'idée

Dans un cercle de 12 disques se cache une paire de chaque couleur. Un treizième disque retourné au milieu indique quelle couleur doit être recherchée.



Avant de jouer

Prendre 2 disques de chaque couleur. Ces douze disques sont ensuite mélangés et disposés en cercle, face cachée. Les autres disques sont mélangés et posés face cachée pour constituer la pioche. Le premier joueur est tiré au sort. On joue dans le sens horaire.

Comment jouer

Le premier joueur prend un disque de la pioche et le place face visible au milieu du cercle. C'est une paire de cette couleur qu'il faut alors retrouver. Le joueur retourne alors deux disques du cercle. Si la couleur demandée apparaît juste une fois ou pas du tout, son tour s'arrête, les deux disques sont retournés face cachée et c'est au joueur suivant de tenter sa chance. On continue de chercher la même paire.

Le joueur qui découvre la paire reçoit en guise de récompense le disque qui se trouve au milieu du cercle. La paire de disques de la bonne couleur reste face visible dans le cercle ! Le joueur dont c'est le tour pioche alors un nouveau disque, le place au milieu du cercle et recherche la bonne paire. S'il tire une nouvelle couleur, il peut en chercher la paire. Si apparaît de nouveau une couleur dont la paire est face visible, alors les deux disques du cercle sont retournés face cachée et c'est au joueur suivant

de tenter sa chance. Il tire un disque de la pioche, le place face visible au milieu du cercle. Si c'est une nouvelle fois la même couleur qui apparaît, son tour s'achève immédiatement et c'est au joueur suivant de piocher. C'est seulement quand un joueur tire une couleur dont la paire est pas visible au cercle ni au milieu qu'on peut partir à sa recherche. Le joueur qui trouve la paire suivante gagne tous les disques se trouvant au milieu du cercle.

En bref :

1. Toutes les paires trouvées restent face visible tant que leur couleur n'est pas piochée une deuxième fois. C'est seulement à cet instant que ces disques seront retournés face cachée.
2. Une nouvelle recherche de paire peut débuter uniquement si la couleur découverte ne se trouve pas face visible sur le cercle et si elle ne se trouve pas déjà sur un disque au milieu du cercle.

Fin de partie

La partie touche à sa fin quand la pioche est épuisée. Le joueur qui a récolté le plus de disques remporte la partie.

BLACKOUT

Pour 3 à 6 joueurs à partir de 6 ans

L'idée

Un des joueurs doit montrer 6 pièces, les retourner face cachée et les placer comme bon lui semble. Ses camarades doivent retrouver les bonnes couleurs.

Avant de jouer:

Chaque joueur reçoit une pièce de chaque couleur et les pose face cachée devant de lui. Les pièces restantes sont mises de côté. Le premier joueur est tiré au sort puis on continue dans le sens horaire.

Comment jouer

Le premier joueur (que l'on nommera „manipulateur“) place ses 6 pièces face visible dans l'ordre qu'il veut. Les autres joueurs (que l'on nommera



„chercheurs“) mémorisent la position de chaque couleur. Après environ 20 secondes, le manipulateur retourne toutes les pièces. Il peut alors en déplacer deux. Dans cette phase de manipulation, il doit observer les règles suivantes:

1. La position des pièces qui ne bougent pas ne doit pas être modifiée.
2. A la fin de la phase de manipulation, toutes les pièces doivent former une ligne.
3. La manipulation ne doit pas être trop rapide pour que tous les joueurs puissent bien voir ce qui se passe.

Chercher les couleurs

Dès que la manipulation est terminée, le manipulateur demande à son



voisin de gauche quelle est la position d'une des six couleurs. Celui-ci retourne une des pièces. S'il s'y trouve la bonne couleur, il peut la prendre. S'il s'y trouve une autre couleur, la pièce reste en possession du manipulateur qui la pose à côté de ses pièces, face visible. C'est maintenant au chercheur suivant de tenter sa chance. Quand la bonne couleur a été trouvée, le manipulateur demande une nouvelle couleur. Quand elle n'a pas été trouvée par le premier chercheur, c'est au chercheur suivant de la trouver. Quand le manipulateur a demandé une couleur à chacun des joueurs, il revient au premier. Une fois que la cinquième pièce a été retournée, le tour est terminé. Arrive alors un prix double puisque le joueur qui a trouvé la cinquième couleur connaît aussi la couleur qui se trouve sous la sixième pièce et la gagne alors en bonus. Si le cinquième disque ne révèle pas la bonne couleur, le manipulateur peut garder le sixième en prime.

Changement de rôle

Une fois que les six pièces ont été partagées, le joueur à gauche du manipulateur devient le nouveau manipulateur pour le second tour et montre ses six pièces à ses camarades.

Fin de partie

Après que chaque joueur a été manipulateur une fois, on compte le total des points. Le joueur qui a le plus de pièces remporte la partie.

LES AVEUGLES

Pour 2 à 6 joueurs à partir de 6 ans

Matériel

Pour chaque joueur: 3 pions de sa couleur

Pour ce qui sera le plateau de jeu:

Un pion de chaque couleur en jeu

Sur des pions noirs (pièces face cachée), selon le nombre de joueurs (voir la rubrique « avant de jouer »)

Un dé

L'idée

Les joueurs lancent le dé et déplacent leurs pièces sur un cercle. Dès qu'ils commencent à arpenter le chemin qui les mène à la victoire, les disques sont retournés face cachée et les couleurs disparaissent.

Avant de jouer

Commencer par construire ce qui sera le plateau de jeu.

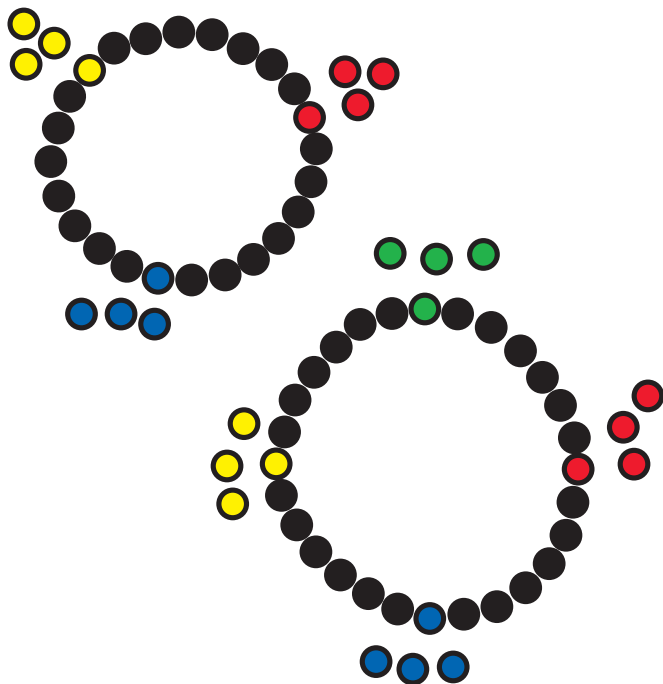
Pour chaque joueur, une entrée doit être construite avec des disques de sa couleur. Elles seront reliées entre elles par des pions noirs.

Le nombre de pions noirs est déterminé par le nombre de joueurs.

A deux, il y aura 9 pièces entre les entrées ; à trois, 7 ; à quatre, 6 ; à cinq, 5 et à six, 4.

Les joueurs placent leurs 3 pions face visible devant leur entrée.

Le premier joueur est tiré au sort puis on joue dans le sens horaire.



Comment jouer

Celui qui joue lance le dé une fois et fait entrer un de ses pions dans le cercle en passant par la porte de sa couleur. A la fin de son tour, il retourne son pion pour qu'on ne puisse plus en voir la couleur.

Les pions sont ensuite déplacés face cachée sur le cercle, dans le sens horaire, du nombre de cases indiqué par le dé. Chaque pièce noire du cercle est une case.

Important: Le nombre de cases à compter inclut uniquement les cases libres. Si un pion rencontre une ou plusieurs cases occupées, il saute par-dessus et ne les compte pas.



El rojo saca un cuatro en el dado y termina su movimiento en la casilla X. Tant qu'un joueur a des pions hors du cercle, il doit utiliser le dé pour les y faire rentrer. Dès que tous les pions sont sur le cercle, il peut faire avancer un des pions de son choix.

Les cases de départ et d'arrivée

Les portes d'entrée de couleurs comptent comme des cases normales mais ne peuvent en aucun cas être occupées. Si un joueur y atterrit, il doit relancer le dé pour la libérer.

Vérifier

Si un joueur fait un 6, il a le droit de retourner une pièce avant d'en déplacer une. Après avoir regardé la couleur du pion, il le replace au même endroit. Ceci doit se faire sans que ses camarades puissent voir la couleur du pion.

Pris sur le fait!

Si un des joueurs soupçonne un autre joueur d'avoir bougé un pion qui

n'était pas à lui, de manière involontaire (ou non), il peut interrompre le jeu en disant: „Hé, ce n'est pas à toi!“ Pour prouver qu'il avait raison, il doit alors retourner le pion en question. S'il avait raison, le pion retourne à sa place précédente. Le „faussaire“ doit alors passer son tour une fois. S'il s'avère que le joueur n'a pas déplacé le pion d'un adversaire mais bien un des siens, il a droit de jouer une fois de plus en guise de compensation.

Arrivé?

Si un joueur arrive à son entrée avec un pion qu'il pense être le sien, il le fait sortir du parcours et le place au milieu du cercle. Il ne doit pas arriver sur l'entrée mais la dépasser. Puis il peut retourner le pion.

Si c'est la bonne couleur, le joueur a été bien attentif (ou très chanceux), si c'est la couleur d'un autre joueur, celui-ci a de la chance car dans les deux cas, le pion a atteint son but et reste au milieu du cercle, face visible.

Fin de partie

Le premier joueur dont les trois pions ont atteint le milieu du cercle est déclaré vainqueur.

A L'AVEUGLETTE

Pour 2 à 4 joueurs à partir de 6 ans

Matériel

Pour chaque joueur : 5 pions d'une couleur

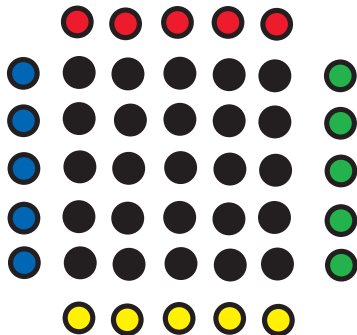
Pour ce qui sera le plateau de jeu. 25 pions noirs (pièces face cachée)

L'idée

Nous déplaçons 5 pions face cachée et les faisons franchir le plateau de jeu. Celui qui garde ses pions bien à l'œil est le premier arrivé de l'autre côté du plateau.

Avant de jouer

Faire un plateau de 5 sur 5 avec les 25 pions noirs. Chaque joueur place ses 5 pions face visible devant lui. Le premier joueur est tiré au sort et on continue dans le sens horaire



Preparación para 4
jugadores

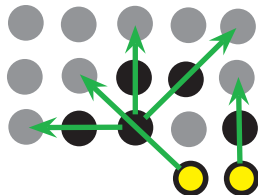
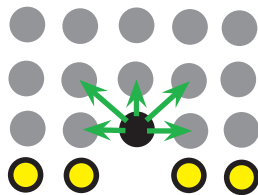
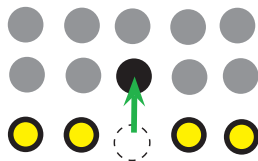
Comment jouer

Celui dont c'est le tour place un de ses pions sur le plateau et le retourne de telle sorte que l'on ne puisse plus en voir le couleur. Sur le plateau, les pions peuvent se déplacer horizontalement, verticalement ou en diagonale sur une case vide. On a le droit de sauter une case voisine si celle d'après est vide. Ceci vaut aussi pour l'entrée ou la sortie de plateau. Les sauts en chaîne sont autorisés mais doivent être utilisés avec modération.

Sortie de plateau

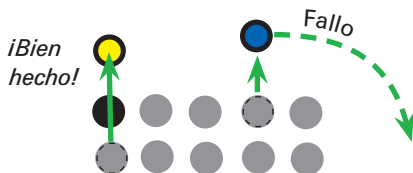
Une fois qu'un joueur a posé ses 5 pions sur le plateau, il peut commencer à les faire avancer vers le côté opposé.

Chaque pion sorti du plateau doit être immédiatement retourné. Si la couleur est celle du joueur qui a joué, il a atteint son but. Si la couleur est celle d'un autre joueur, celui-ci a de la chance car son pion est arrivé directement en fin de parcours.



Fin de partie

Le premier joueur qui réussit à traverser le plateau avec ses cinq disques de couleur est déclaré vainqueur.



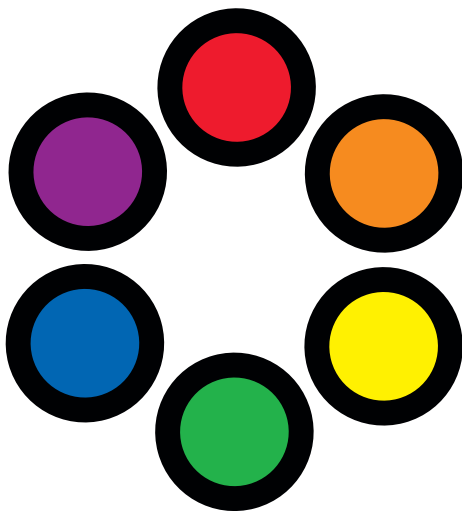
© 2004/2012 by Steffen-Spiele

Zum Spielplatz 2

56288 Krastel

www.steffen-spiele.de

post@steffen-spiele.de



COLOMO

REGLAMENTO



Rojo, Naranja, amarillo, azul, púrpura... Todo el mundo conoce los colores del arco iris. Estos colores son las “estrellas” de todos los juegos incluidos en Colomo.

En estas reglas encontrarás siete ideas diferentes para jugar con los colores del arco iris. Puedes escoger entre versiones simples o complicadas, largas o cortas, divertidas o excitantes. Las versiones más simples se encuentran al principio de este reglamento, mientras que las más elaboradas las encontrarás al final. Por favor, ten en cuenta también las edades recomendadas en el índice de juegos. En los tres primeros juegos todas las fichas se colocan en el centro del área de juego. Puedes colocarlas en líneas rectas o de manera irregular. Mientras que esta manera es más rápida de preparar, una colocación regular hará que las fichas correctas sean más fáciles de encontrar.

¡Sea cual sea la opción que escojas, esperamos que disfrutes al máximo de Colomo, el juego de los colores!

Í N D I C E D E J U E G O S

Completo	4
Seis parejas de colores hacen un Completo. Para 2 a 6 jugadores a partir de 4 años. 10-20 minutos.	
Trio	5
Encuentra tríos de colores. Para 2 a 6 jugadores a partir de 5 años. 10-20 minutos.	
Arco iris...	6
¿Quién encontrará el último color del arco iris? Para 2 a 6 jugadores a partir de 5 años. 10-20 minutos.	
Rondo	8
Los colores están ocultos en algún lugar del círculo. Para 2 a 6 jugadores a partir de 6 años. 15-20 minutos.	
Trileros	10
¡Engaña a tus oponentes! Para 3 a 6 jugadores a partir de 6 años. 10-15 minutos.	
La gallina ciega	12
...y, a veces, encuentra la salida. Para 3 a 6 jugadores a partir de 6 años. 15-30 minutos.	
La ardilla ciega	16
Saltando a ciegas al vacío. Para 2 a 4 jugadores a partir de 7 años. 10-20 minutos.	

COMPLETO

Para 2-6 jugadores



Objetivo del juego

El objetivo es ser el primer jugador en encontrar una pareja de fichas de cada color.

Preparación

Se colocan las 60 fichas sobre la mesa, con el lado coloreado boca abajo, y distribuidas de manera homogénea. Tras decidir quién será el primer jugador, los jugadores tomarán su turno en el sentido de las agujas del reloj.

Cómo jugar

El primer jugador deberá girar dos fichas cualesquiera. Si aparecen dos colores diferentes, las fichas se vuelven a girar y el turno pasa al siguiente jugador. Pero si el jugador encuentra dos fichas del mismo color, se las queda y vuelve a hacer otro turno girando dos fichas más.

Todas las parejas que se vayan encontrando se dejarán boca arriba en frente del jugador. Cuando un jugador ha encontrado una pareja del mismo color, su siguiente movimiento debería ser encontrar un color diferente ya que el objetivo es tener una única pareja de fichas de cada color. Si un jugador gira dos fichas y son de un color que ya tiene, entonces no podrá quedarse esa pareja sino que tendrá que dársela a otro jugador que no disponga aún de ese color. Si hubieran dos jugadores o más sin ese color, es libre de elegir a quién darle la pareja.

El jugador en turno está siempre obligado a girar dos fichas, aunque el primer disco girado no sea necesario para ese jugador.

Fin de la partida

El primer jugador que consiga un Completo teniendo delante suyo seis parejas de colores diferentes, será el ganador.

TRIO

Para 2-6 jugadores



Objetivo del juego

Conseguir el mayor número de tríos del mismo color.

Preparación

Se mezclan todas las fichas boca abajo en el centro de la mesa. Tras decidir quién será el primer jugador, los jugadores tomarán su turno en el sentido de las agujas del reloj.

Cómo jugar

El primer jugador deberá girar tres fichas cualesquiera. Si aparecen tres colores diferentes o dos iguales y uno diferente, el jugador deberá volver a girarlas y será el turno del siguiente jugador.

Si un jugador encuentra tres fichas del mismo color, se quedará el trío de fichas y tendrá derecho a un turno más, girando tres nuevas fichas.

Siempre deberán girarse tres fichas, aunque las dos primeras muestren colores diferentes.

Fin de la partida

El juego termina en cuanto queden solo seis fichas ocultas, puesto que estas serán de colores diferentes. El jugador con más tríos será el ganador.

ARCO IRIS

Para 2-6 jugadores



Objetivo del juego

Encontrar los seis colores del arco iris.

Preparación

Se mezclan todas las fichas boca abajo en el centro de la mesa. Tras decidir quién será el primer jugador, los jugadores tomarán su turno en el sentido de las agujas del reloj.

Cómo jugar

El primer jugador deberá girar dos fichas cualesquiera. Si las dos fichas son del mismo color, deberán girarse otra vez, pasando el turno al siguiente jugador. Si las fichas son de colores diferentes, se podrá girar una tercera ficha. Si ésta fuera también de un color diferente se podrá girar una cuarta, y así sucesivamente. En cuanto se encuentra un segundo color igual, el turno de ese jugador finaliza, debiendo girarse esas dos últimas fichas boca abajo.

Cuando un jugador encuentra el sexto color, el arco iris se habrá completado y se dividirá entre los jugadores. Quién encontró el último color recibirá tres fichas, el jugador anterior dos fichas y el último una sola ficha.

En caso de jugar solo dos jugadores, el que encontró la última ficha cobra cuatro y el otro jugador, dos.

Si un jugador consigue girar seis fichas de colores diferentes en una sola jugada, ¡no tendrá que compartir fichas con nadie!

El jugador que completó el último arco iris, empezará la búsqueda del siguiente.

El último arco iris

Cuando ya solo queden seis fichas en la mesa, será obvio que estas completarán un arco iris. ¡Sería demasiado fácil girar estas últimas fichas! Hagámoslo un poco más difícil: el jugador en turno antes de girar una ficha debe decir en voz alta que color cree que está debajo.

Si acertó, tendrá derecho a girar una ficha más. Pero si se equivocó, todas las fichas que estaban giradas hasta ese momento volverán a ponerse boca abajo. Este último arco iris se lo quedará entero el jugador capaz de adivinar los seis colores correctamente, uno tras otro.

Fin de la partida

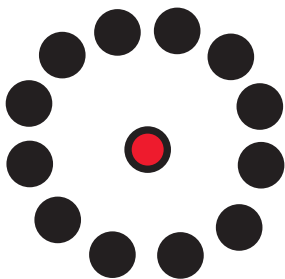
Una vez que un jugador ha conseguido el último arco iris, todos los jugadores cuentan las fichas que tengan. El jugador con más fichas será el ganador.

RONDO

Para 2-6 jugadores

Objetivo del juego

Una pareja de cada color está oculta dentro del círculo de doce fichas. Una decimotercera ficha está en medio del círculo, señalando cuál es el color que debe buscarse.



Preparación

Se separan dos fichas de cada color del resto de fichas. Estas doce fichas se mezclan boca abajo y se colocan sobre la mesa formando un círculo, dejando un poco de espacio entre ellas. El resto de fichas se mezclan boca abajo y se colocan en una pila al lado de la zona de juego. Tras decidir quién será el primer jugador, los jugadores tomarán su turno en el sentido de las agujas del reloj.

Cómo jugar

El primer jugador roba una ficha de la pila y la coloca, boca arriba, en el centro del círculo. El color de esta ficha nos dice qué pareja del mismo color hemos de buscar al principio (en este ejemplo, la pareja roja). Ahora el jugador deberá girar dos fichas del círculo. Si ninguna o solo una son rojas, su turno se acaba aquí. Se giran ambas fichas otra vez boca abajo y se pasa el turno al siguiente jugador. La búsqueda de la pareja roja debe continuar.

El jugador que descubra la pareja buscada, se llevará la ficha central como premio. Las dos fichas rojas se dejarán giradas boca arriba en el círculo. El mismo jugador robará una nueva ficha de la pila, la colocará en el centro del círculo y empezará la búsqueda de una nueva pareja

de color. Si el jugador robó de la pila otra ficha roja, entonces no podrá buscar otra pareja de color. En lugar de ello, deberá girar otra vez las dos fichas rojas del círculo y colocar la ficha robada en el centro del círculo, pasando el turno al siguiente jugador. Si este roba otra ficha roja, este se apilará encima de la ficha del centro, pasando el turno al siguiente jugador. Solo cuando un jugador roba una ficha nueva podrá buscar la pareja de ese color. El jugador que encuentre la siguiente pareja, se llevará todas las fichas apiladas en el centro como premio. Ahora será el turno del siguiente jugador y así sucesivamente. En resumen:

1. Todas las parejas de colores que se vayan encontrando se dejan boca arriba en el círculo hasta que un color se repite. Solo en ese momento se ponen boca abajo las fichas de ese color en el círculo.
2. Y solo en el momento que se roba un color nuevo que no está a la vista en el círculo o encima de la pila del centro, pueden los jugadores buscar una nueva pareja de color.

Puede ocurrir que varios colores diferentes vayan quedando boca arriba en el círculo. Y, por tanto, que vayan robándose esos colores de la pila. Esas parejas de colores se girarán una vez más y desaparecerán, haciendo que crezca la pila del centro más y más alta y el premio más y más interesante para el siguiente jugador...

Fin de la partida

En cuanto se acaba la pila de fichas para robar la partida termina. Quién tenga más fichas, gana.

¿Más difícil todavía?

Siempre que una pareja de colores vuelva a girarse boca abajo, uno de sus discos se intercambiará con otro cualquiera del círculo que también esté boca abajo.

TRILEROS

Para 3-6 jugadores

Objetivo del juego

Un jugador revelará seis fichas diferentes a sus oponentes. Tras girarlas y mezclarlas, pondrá a prueba la memoria de estos.

Preparación

Cada jugador coge una ficha de cada color y las coloca con el lado coloreado boca abajo frente a él. El resto de fichas se dejan a un lado. Tras decidir quién será el primer jugador, los jugadores tomarán su turno en el sentido de las agujas del reloj.

Cómo jugar

El primer jugador (al que llamaremos “el trilero”) descubre sus fichas y las coloca en fila frente a él. Los otros jugadores tratarán de memorizar



la posición de los colores. Tras unos 20 segundos el trilero volverá a girar sus fichas boca abajo. Ahora, el trilero podrá mezclar dos de sus fichas.

Se aplicarán las siguientes reglas a esta mezcla de fichas:

1. La posición de las fichas que no han sido mezcladas no puede alterarse.
2. Cuando el trilero ha acabado de mezclar, las fichas deberán estar otra vez formadas en fila.
3. El movimiento de la mezcla no debe ser demasiado rápido, todo el

mundo debe poder verlo. (aunque el juego se llame Trileros tampoco nos estamos jugando los cuartos).



A la búsqueda de los colores

En cuanto termina la mezcla el trilero pide al jugador a su izquierda que acierte la posición de uno de los seis colores. Éste deberá girar una ficha y si ha acertado se la quedará. Si falla, ésta quedará en posesión del trilero. Si el color requerido se hubiera acertado, el trilero pedirá al siguiente jugador la posición de otro color. Pero, si este no se hubiera acertado, el siguiente jugador deberá encontrar el mismo color anteriormente requerido.

Cuando se gira la quinta ficha, termina esta ronda de búsquedas y el jugador que giró la última correctamente gana una victoria doble pues se queda la sexta ficha también.

Cambio de roles

Cuando todas las fichas han sido encontradas y repartidas, es el turno del siguiente jugador que será el nuevo trilero. Este iniciará la segunda ronda de búsqueda con sus fichas de color. Se siguen las mismas reglas explicadas arriba..

Fin de la partida

Cuando todos los jugadores han tenido la oportunidad de ser trileros una vez, cuentan cuantas fichas tienen. El que tenga más, gana.

LA GALLINA CIEGA

Para 2-6 jugadores

Componentes del juego

Para cada jugador: 3 fichas del color que elija

Para el área de juego: Una ficha del color escogido por cada jugador.

Fichas negras (boca abajo) según la cantidad de jugadores (ver diagrama de preparación)

Un dado

Objetivo del juego

El objetivo del juego es, por medio de tiradas de dado, dar la vuelta al circuito y llegar al objetivo. El problema está en que cuando los jugadores entran en el circuito, sus fichas empezarán a girarse y los colores desaparecerán...

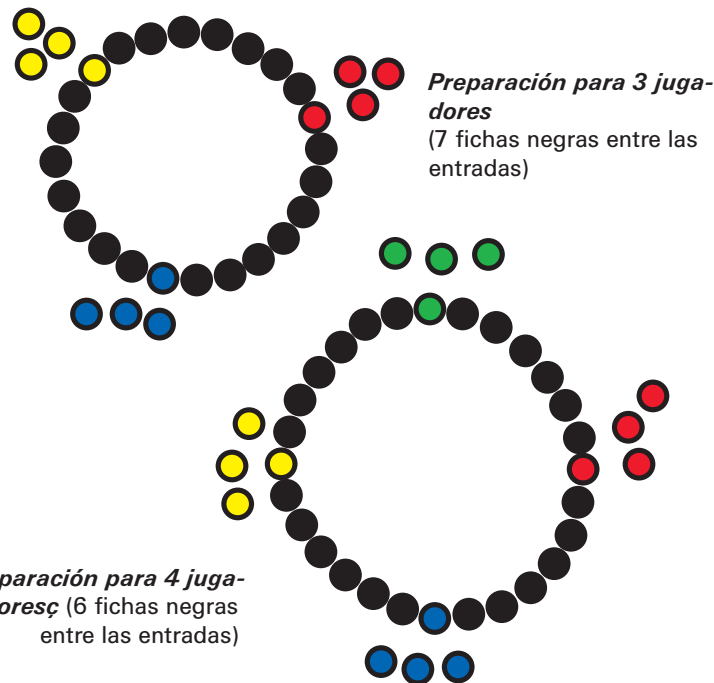
Preparación

Primero, deberemos preparar el área de juego. Cada jugador tiene una entrada al área de juego. Una cadena de fichas boca abajo una al lado de otra unirán las diferentes entradas individuales. La cantidad de fichas boca abajo dependerá de la cantidad de jugadores.

Para dos jugadores se colocarán 9 fichas entre las dos entradas. Para tres jugadores, 7 fichas. Cuatro jugadores, 6 fichas. Cinco jugadores, 5 fichas y para seis jugadores, 4 fichas.

Ahora, los jugadores colocarán las tres fichas de su color frente a sus respectivas entradas.

Tras decidir quién será el primer jugador, los jugadores tomarán su turno en el sentido de las agujas del reloj.



Como jugar

El jugador en turno tira el dado y moverá desde su entrada alrededor del circuito, una cantidad de espacios (fichas) igual al resultado. Al final del movimiento deberá girar su ficha de tal manera que ya no se vea el color.

Las fichas se moverán por el circuito en el sentido de las agujas del reloj y boca abajo, de tal manera que su color no sea visible. Cada ficha en el circuito representa un espacio a la hora de mover.

Importante: el número que muestre el dado solo contará espacios vacíos. Si, durante su turno, un jugador encuentra uno o más espacios ocupados, saltará sobre ellos. Es decir, estos espacios no se contarán.



El rojo saca un cuatro en el dado y termina su movimiento en la casilla X.

Mientras un jugador tenga fichas que aún no estén en el circuito, estará obligado a usar la tirada del dado para meter nuevas fichas en el circuito. En cuanto todas sus fichas estén en él, podrá mover cualquier ficha.

Casillas de entrada y objetivo

Aunque las entradas contarán como espacios, no podrán ser ocupadas. Si, al tirar el dado, un jugador termina su movimiento en uno de estos espacios de entrada, deberá tirar el dado otra vez, hasta que saque un resultado diferente.

Echando un vistazo a las fichas

Si un jugador saca un seis en su tirada, antes de mover su ficha, podrá echar un vistazo a cualquier ficha boca abajo. Después de ver el color de ésta, dejará la ficha en su posición original y boca abajo. Esta acción deberá llevarse a cabo de tal manera que el resto de jugadores no puedan ver el color descubierto.

¡Pillado!

Si un jugador cree que otro a movido por error (o deliberadamente) una ficha que no es suya, podrá interrumpir el juego diciendo: "¡Alto! Esa ficha no es tuya". Para probar si es cierta la sospecha, el jugador que ha parado el juego girará esa ficha. Si la sospecha era correcta, la ficha se devolverá a la posición anterior en que se encontraba. El jugador que movió por error la ficha perderá así, el turno. Sin embargo, si resultó que el jugador acusado había movido una de sus fichas en lugar de la de otro, tendrá inmediatamente un turno extra.

Cuando un jugador llega a su entrada con una ficha que cree de su color, podrá salir del circuito y dejar la ficha en el centro. No es necesario sacar una tirada exacta para llegar al espacio de entrada. Entonces se girará la ficha. Si la ficha era del color del jugador, este habrá prestado atención al juego y esa ficha le puntuará. Si perteneciera a otro jugador, le habrá hecho un favor, pues la ficha se quedará igualmente en el centro, contando a favor de éste.

Fin de la partida

El primer jugador en llegar al centro con tres discos de su color, será el ganador.

LA ARDILLA CIEGA

Para 2-4 jugadores

Componentes del juego

Para cada jugador: 5 fichas del mismo color

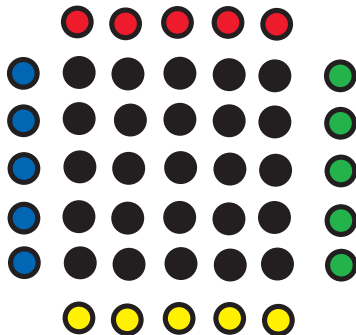
Para el terreno de juego: 25 fichas con el lado de color boca abajo

Objetivo del juego

Los jugadores se moverán sobre el área de juego con cinco fichas que tendrán sus colores ocultos. Quién esté más atento al color de sus fichas, será el primero en cruzar al otro lado.

Preparación

Se prepara el área de juego colocando las 25 fichas negras en filas de cinco por cinco. Cada jugador deja cinco fichas de su color en uno de los lados del área de juego con el lado coloreado a la vista. Tras decidir quién será el primer jugador, los jugadores tomarán su turno en el sentido de las agujas del reloj.

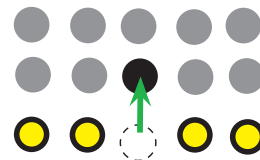


Preparación para 4 jugadores

Como jugar

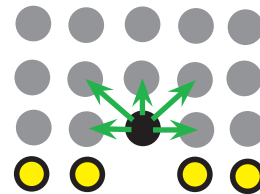
En su turno, el jugador podrá mover con una de sus fichas en el área de juego, girándola inmediatamente de tal manera que su color ya no sea visible.

Las fichas pueden moverse en vertical, en horizontal o en diagonal a un espacio libre adyacente.



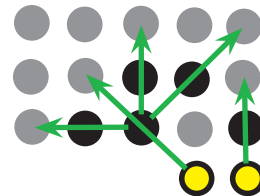
Saltar

Esta permitido saltar en línea recta sobre una ficha adyacente si el espacio detrás de ésta está libre. También se puede saltar para entrar o salir del terreno de juego. Se permiten los saltos en cadena, aunque no es obligatorio.



Llegar a la meta

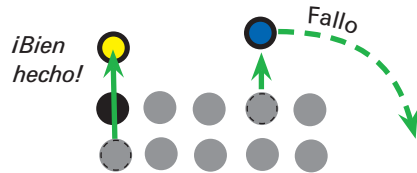
Cuando un jugador tenga sus cinco fichas en el área de juego, podrá empezar a salir por el lado opuesto. Cada ficha que salga del área de juego, será girada inmediatamente. Si el disco es del jugador habrá llegado a



la meta. Si no lo fuera, entonces le habrá hecho un favor al otro jugador que se pondrá la ficha en su lado del área de juego.

Fin de la partida

El primer jugador cuyas cinco fichas salgan del área de juego por su lado contrario será el vencedor.



© 2004/2012 by Steffen-Spiele

Zum Spielplatz 2

56288 Krastel

www.steffen-spiele.de

post@steffen-spiele.de