

Colori



2



7



12



17



22



Colori

VON REINHARD STAUPE



Spieler: 2 – 8 Personen • Alter: ab 5 Jahren • Dauer: ca. 15 Minuten

Inhalt

15 Bildtafeln:

Auf jeder Bildtafel sind immer die gleichen 15 Gegenstände abgebildet: Teddy, Ente, Stift, Pullover, Blume, Schiff, Flugzeug, Mütze, Ball, Teekanne, Trommel, Fisch, Schmetterling, Auto, Drachen.

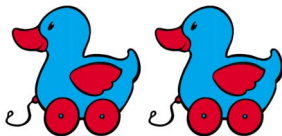
Alle Gegenstände zeigen zwei verschiedene Farben, allerdings immer wieder in einer anderen Zusammensetzung. Mal ist der Teddy gelb-grün, mal ist er grün-gelb, mal rot-blau, usw.



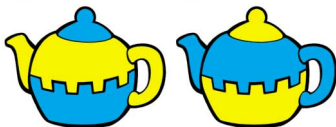
Spielidee

Es werden zwei beliebige Bildtafeln in der Tischmitte aufgedeckt. Egal welche beiden Bildtafeln man zufällig herausgreift und aufdeckt, es ist immer **genau ein Gegenstand auf beiden Tafeln absolut identisch** (niemals mehrere oder keiner). Diesen Gegenstand gilt es, möglichst schnell zu finden.

Beispiel:



absolut identisch



nicht identisch

Wer zum Schluss die meisten Bildtafeln besitzt, ist Sieger.

Spielablauf

Die 15 Bildtafeln werden gemischt und als verdeckter Stapel an den Tischrand gelegt. Der älteste Spieler nimmt die obersten beiden Bildtafeln vom Stapel und legt sie offen in die Tischmitte, mit etwas Abstand zueinander. Und schon geht's los!

Auf den beiden Bildtafeln ist genau ein Gegenstand absolut identisch. **Alle Spieler** suchen nun **gleichzeitig** nach diesem Gegenstand. Wer glaubt, den Gegenstand gefunden zu haben, ruft schnell dessen Namen und zeigt ihn seinen Mitspielern.

Beispiel:



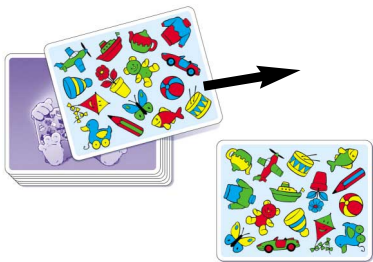
identisch

Nadine hat den identischen Gegenstand entdeckt und ruft sofort: „Schmetterling“. Zur Kontrolle zeigt sie mit dem Finger auf die identischen Schmetterlinge.

Wer den identischen Gegenstand zuerst richtig genannt hat, nimmt sich eine der beiden offenen Bildtafeln und legt sie als Gewinn verdeckt vor sich ab.

Beachte: Sollte ein Spieler einen falschen Gegenstand nennen, so scheidet er für diese Runde aus; die anderen Spieler suchen weiter, bis der richtige Gegenstand gefunden ist.

Der Spieler, der den Gegenstand richtig genannt (und die Bildtafel gewonnen) hat, nimmt anschließend die oberste Bildtafel vom Stapel und legt sie offen neben die verbliebene Bildtafel. Und schon geht's weiter!



Nachdem sich Nadine eine der beiden Bildtafeln als Gewinn genommen und verdeckt vor sich abgelegt hat, deckt sie die oberste Bildtafel vom Stapel auf und legt sie an die freie Stelle. Weiter geht's: Alle suchen wieder gleichzeitig nach dem identischen Gegenstand.

In der beschriebenen Art und Weise wird weitergespielt. Wer den identischen Gegenstand zuerst findet, bekommt eine der beiden Bildtafeln als Gewinn.

Beachte: Wenn sich ein Spieler eine Bildtafel als Gewinn nimmt, dann sollte er immer diejenige wählen, die schon länger auf dem Tisch liegt. Also einmal die obere der beiden Bildtafeln als Gewinn nehmen, in der nächsten Runde die untere, dann wieder die obere, usw.

Spielende

Es wird so lange gespielt, bis der Stapel vollständig aufgebraucht und nur noch eine Bildtafel in der Mitte verblieben ist. Wer die meisten Bildtafeln besitzt, ist Sieger. Sollten mehrere Spieler die meisten Bildtafeln haben, dann gibt es mehrere Sieger.



Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne!
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIII

Colori

BY REINHARD STAUPE



Players: 2 – 8 • Age: 5+ • Playing Time: Approx. 15 min.

Contents:

15 picture plates

Each plate shows the same 15 items : Teddy bear, duck, pencil, pullover, flower, ship, plane, cap, ball, teapot, drum, fish, butterfly, car, kite.

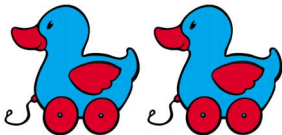
Every item is two-coloured, but the exact combination varies. So the teddy is sometimes yellow-green, sometimes green-yellow, sometimes red-blue etc.



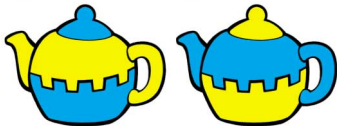
Idea of the game

Two picture plates are turned over and put in the centre of the table. No matter which two plates are picked and turned over, **one, and only one, item** on one of the plates will always be absolutely identical to one item on the other plate. Never more than one, but always one. To find this item as quickly as possible is what the game is about.

Example:



absolutely identical



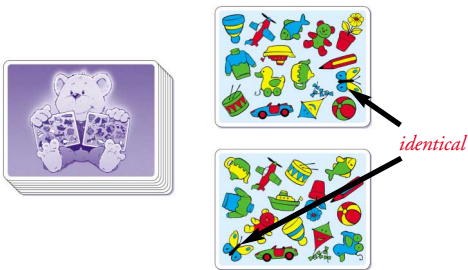
not identical

Whoever has the most plates at the end wins the game.

How to play

The 15 picture plates are shuffled and put at the edge of the table as a face-down stock. The oldest player takes the top two plates off the stock and puts them in the centre of the table face up, with a little space between them – and the game begins!

One item is absolutely identical on both plates. **All players** look for that item **at the same time**. A player who thinks he has found the item quickly calls out its name and points it out to the other players.

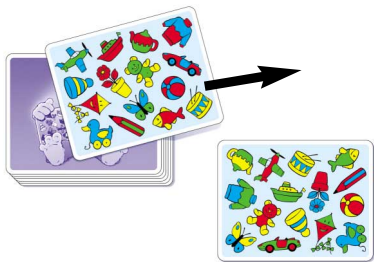


Nadine has found the identical item and quickly calls: "butterfly". For control, she points at the two identical butterflies.

The player who first correctly called the name of the identical item takes one of the two picture plates as a prize and puts it face down in front of himself.

Note: If a player names a wrong item, he must pause for this round; the other players keep on looking until one of them has found the right item.

Then the player who named the right item (and won the plate) takes the top plate off the stock and puts it face up next to the remaining one. The game goes on!



After Nadine has taken one of the two plates as a prize and put it face down in front of herself, she turns over the top card of the stock and puts it in the position of the prize.

And on it goes: Everybody once more looks for the identical item at the same time.

Note: When a player takes a picture plate as a prize, he should always take the one that has been on the table longer. So, if the top plate was taken as a prize in one round, you should take the bottom one in the next round, then the top one again, and so on.

End of the game

The game goes on until the stock is used up and there is only one plate left in the centre of the table. Whoever has the most picture plates wins the game. Should more than one player have the highest number of plates, they are all winners.



Do you have any questions ? We'll be glad to help you:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIII

Colori

DE REINHARD STAUPE



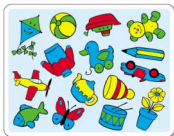
Joueurs: 2 à 8 • Âge: à partir de 5 ans • Durée: environ 15 minutes

Contenu de la boîte

15 planches :

Chaque planche représente toujours les 15 mêmes objets : un ours en peluche, un canard, un crayon, un pull-over, une fleur, un bateau, un avion, un bonnet, un ballon, une théière, un tambour, un poisson, un papillon, une voiture et un cerf-volant.

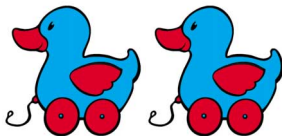
Chaque objet est dessiné en deux couleurs, mais ces couleurs peuvent changer. Ainsi, l'ours en peluche est parfois jaune et vert, parfois vert et jaune, parfois rouge et bleu, etc...



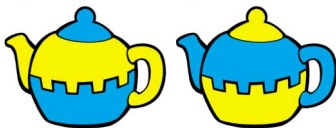
Idée du jeu

Un joueur retourne les deux premières planches de la pile et les place, faces visibles, au centre de la table. Il y a toujours **un objet absolument identique commun aux deux planches** (un seul objet, jamais plusieurs). Le but du jeu est de retrouver le plus vite possible cet objet commun, absolument identique.

Exemple :



Objets absolument identiques



Objets différents

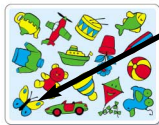
Le vainqueur est le joueur qui a remporté le plus de points (de planches) à la fin de la partie.

Déroulement de la partie

Les 15 planches sont mélangées et empilées, faces cachées, au centre de la table. Le joueur le plus âgé prend les deux premières planches de la pile, les retourne et les pose, faces visibles, sur la table, pas trop près l'une de l'autre. La partie commence !

Les deux planches ont exactement un objet en commun, absolument identique. **Tous les joueurs** cherchent cet objet **en même temps**. Le joueur qui pense l'avoir trouvé dit le nom de l'objet et le montre aux autres joueurs avec son doigt.

Exemple :



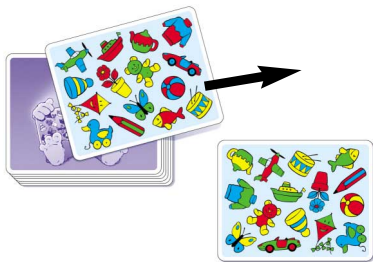
*Objets
identiques*

Nadine a trouvé l'objet identique commun aux deux planches. Elle dit très vite : « Papillon ». Pour que les autres joueurs puissent vérifier, elle montre du doigt les deux objets identiques.

Le premier joueur qui trouve l'objet prend l'une des deux planches et la pose devant lui, face cachée. Chaque planche remportée compte pour un point.

Attention : si un joueur se trompe d'objet, il doit passer son tour pendant que les autres joueurs continuent de chercher l'objet identique, commun aux deux planches.

Le joueur qui a trouvé l'objet identique, commun aux deux planches (et qui a pris l'une des deux planches comme point) prend une nouvelle planche de la pile, la retourne face visible et la pose à côté de la planche restée au centre de la table. Et c'est reparti !



Nadine a pris l'une des deux planches pour marquer sa victoire et l'a posée devant elle, face cachée. Elle retourne ensuite la première planche de la pile et la pose à côté de la planche restée sur la table. Puis les joueurs cherchent en même temps le nouvel objet identique commun aux deux planches.

Et la partie continue, se déroulant toujours de la même manière : le premier joueur qui trouve l'objet identique remporte l'une des deux planches.

Attention : lorsque le joueur qui a trouvé l'objet identique prend l'une des deux planches disponibles, il ne doit jamais choisir la dernière planche posée sur la table, mais la plus ancienne. Il faudra donc prendre, par exemple, la planche de droite et, au tour suivant, la planche de gauche, etc...

Fin de la partie

La partie s'arrête lorsque la pioche est épuisée et qu'il ne reste plus qu'une seule planche au centre de la table. Le joueur qui a remporté le plus de points (c'est-à-dire le plus de planches) gagne la partie. En cas d'égalité, il y a tout simplement plusieurs vainqueurs.



Avez-vous des questions ?
Nous vous aidons volontiers.
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIII



Aantal spelers: 2 – 8 • Leeftijd: vanaf 5 jaar • Spelduur: ca. 15 minuten

Inhoud

15 afbeeldingenbladen:

Op ieder afbeeldingenblad staan steeds dezelfde 15 voorwerpen afgedrukt: teddybeer, eend, potlood, trui, bloem, boot, vliegtuig, muts, bal, theepot, trommel, vis, vlinder, auto, vlieger.

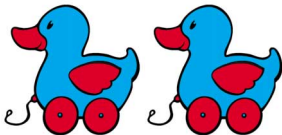
Alle voorwerpen bestaan altijd uit twee kleuren, maar steeds in een andere combinatie. Soms is de teddybeer geel-groen, soms groen-geel, soms rood-blauw enzovoort.



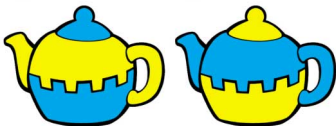
Het Spelídee

Er worden twee willekeurige afbeeldingenbladen in het midden van de tafel gelegd. Ongeacht welke twee bladen worden getrokken en omgedraaid, er is altijd **precies één voorwerp, dat op beide bladen helemaal identiek is** (nooit meer of minder). De spelers proberen dit voorwerp zo snel mogelijk te vinden.

Voorbeeld:



Helemaal identiek



niet identiek

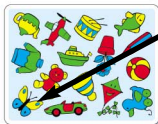
De speler die aan het einde van het spel de meeste bladen bezit, wint het spel.

Het Spelverloop

De 15 afbeeldingenbladen worden geschud en als dichte stapel aan de rand van de tafel gelegd. De oudste speler pakt de bovenste twee bladen van de stapel en legt ze, met een beetje afstand van elkaar, open in het midden van de tafel. En dan kan het spel beginnen!

Op beide afbeeldingenbladen is precies één voorwerp helemaal identiek. **Alle spelers** zoeken nu **tegelijkertijd** naar dit voorwerp. Een speler die denkt dit voorwerp gevonden te hebben, roept snel de naam van dit voorwerp en wijst ze aan ter controle.

Voorbeeld:



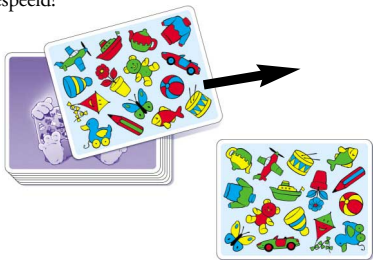
identiek

Evert heeft het identieke voorwerp ontdekt en roept meteen: "Vlinder". Ter controle wijst hij met zijn vingers de identieke vlinders aan.

De speler die het juiste identieke voorwerp als eerste heeft geroepen, mag één van beide open afbeeldingenbladen pakken en deze gedekt voor zich neerleggen. Hij heeft deze gewonnen.

Let op: als een speler het verkeerde voorwerp roept, mag hij in deze ronde niet meer meedoen. De andere spelers zoeken verder tot het juiste voorwerp is gevonden.

De speler die het juiste voorwerp heeft geroepen (en het afbeeldingenblad heeft gewonnen), pakt daarna het volgende afbeeldingenblad van de stapel en legt deze open naast het nog op tafel liggende afbeeldingenblad. Er wordt direct verder gespeeld!



Nadat Evert één van beide bladen heeft gekozen en als beloning gedekt voor zich heeft neergelegd, draait hij het bovenste afbeeldingenblad van de stapel om en legt deze op de vrijgekomen plaats.

Het spel gaat verder: alle spelers zoeken weer tegelijkertijd naar het identieke voorwerp.

Er wordt op bovenstaande wijze verder gespeeld. De speler die als eerste het juiste voorwerp vindt, pakt als beloning één van beide afbeeldingenbladen.

Let op: als een speler als beloning een afbeeldingenblad mag pakken, moet hij altijd het blad kiezen, dat het langst op tafel ligt. De eerste keer is dat bijvoorbeeld het bovenste blad, in de volgende ronde het onderste, daarna weer het bovenste enzovoort.

Einde van het Spel

Er wordt doorgespeeld totdat de hele stapel is gebruikt en er nog maar één blad op tafel ligt. De speler die de meeste afbeeldingenbladen bezit, heeft gewonnen. Als meerdere spelers de meeste afbeeldingenbladen hebben, hebben deze spelers allemaal gewonnen.



Heeft u nog vragen? Wij helpen u graag:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH
Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach
E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIII

Colori

DI REINHARD STAUPE



Giocatori: 2 – 8 • Et : da 5 anni • Durata: 15 minuti circa

Contenuto

15 schede illustrate:

su ogni scheda illustrata sono raffigurati gli stessi quindici oggetti: orsacchiotto, papera, matita, pullover, fiore, nave, aereo, cappello, palla, teiera, tamburo, pesce, farfalla, automobile e aquilone.

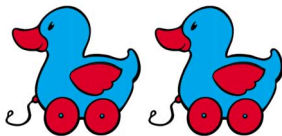
Tutti gli oggetti sono bicolori, ma i diversi colori sono combinati tra loro in modo sempre diverso: una volta l'orsacchiotto   giallo-verde, un'altra verde-giallo, un'altra ancora rosso-blu, ecc.



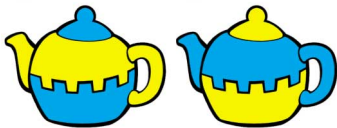
Logica del gioco

Al centro del tavolo da gioco vengono posizionate scoperte due schede illustrate. Indipendentemente dalle due schede scoperte, scelte a caso, su di esse è sempre raffigurato **un solo oggetto assolutamente identico** (mai più oggetti o nessuno). Il gioco consiste nell'identificare il più rapidamente possibile questo oggetto.

Esempio:



assolutamente identico



non identico

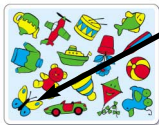
Vince il giocatore che alla fine del gioco possiede il maggior numero di schede.

Svolgimento del gioco

Le 15 schede illustrate vengono mischiate tra loro e formano un mazzo coperto che viene appoggiato ai margini del tavolo. Il giocatore più anziano pesca le prime due schede dal mazzo e le dispone scoperte al centro del tavolo, leggermente distanziate tra loro. Il gioco ha inizio!

Sulle due schede illustrate è raffigurato un unico oggetto assolutamente identico. **Tutti i giocatori** si mettono ora a cercare **contemporaneamente** questo oggetto. Chi ritiene di averlo identificato, ne grida velocemente il nome e lo indica agli altri giocatori.

Esempio:

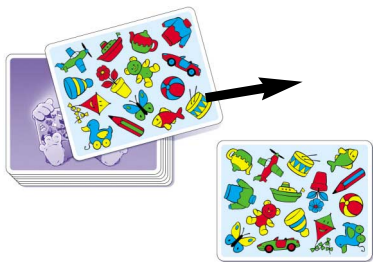


identico

Alessandra ha scoperto l'oggetto identico e grida immediatamente «farfalla!». A titolo di conferma, punta il dito sulle due farfalle identiche.

Chi per primo ha individuato correttamente l'oggetto identico, prende una delle due schede illustrate scoperte e la depone coperta di fianco a sé a titolo di vincita.

Nota bene: se un giocatore indica l'oggetto sbagliato, viene escluso da questa mano di gioco; gli altri giocatori continuano a cercare fino a quando uno di loro non ha identificato correttamente l'oggetto uguale. Il giocatore che lo indica per primo (vincendo così la scheda illustrata) pesca quindi la prima scheda dal mazzo e la depone scoperta di fianco a quella rimasta al centro del tavolo. E il gioco continua!



Dopo aver preso una delle due schede e averla appoggiata coperta davanti a sé a titolo di vincita, Nadia scopre la prima scheda del mazzo e la depone nello spazio rimasto vuoto. Il gioco continua: tutti si mettono nuovamente a cercare contemporaneamente l'oggetto identico.

Si continua a giocare nel modo descritto. Chi identifica per primo l'oggetto identico, riceve una delle due schede a titolo di vincita.

Attenzione: quando uno dei giocatori vince una scheda illustrata, dovrebbe sempre scegliere quella che si trova sul tavolo da più tempo. Pertanto, occorre scegliere una volta la scheda inferiore delle due, la volta successiva quella superiore, ecc.

Fine del gioco

Il gioco continua fino a quando il mazzo non si esaurisce e al centro del tavolo rimane un'unica scheda. Vince il giocatore che ha raccolto il maggior numero di schede.

Se più giocatori hanno totalizzato il maggior numero di schede, vi sono più vincitori.



Avete ancora dei quesiti? Vi assistiamo volentieri!

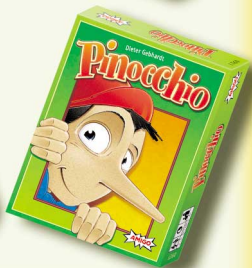
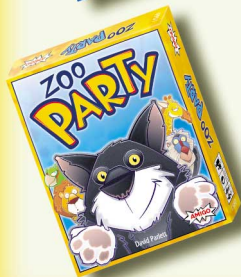
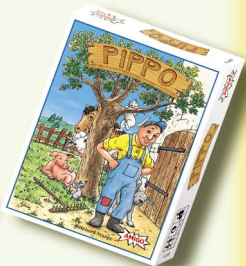
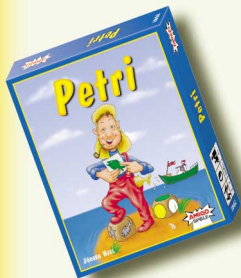
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH

Waldstraße 23-D5 - D-63128 Dietzenbach

E-Mail: redaktion@amigo-spiele.de

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMIII

You are invited to enjoy
our other international games
for children:



You are invited to enjoy
our other international games
for children:

