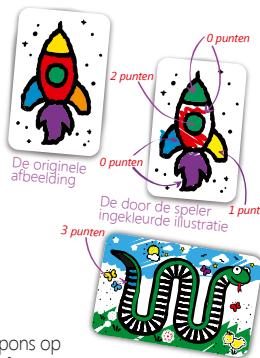


Voorbeeld: de speler krijgt geen punten voor het blauwe gebied (hij heeft buiten de lijnen gekleurd). Geen punten voor het paarse en het grote rode gebied (gedeeltelijk ingekleurd). Hij krijgt 2 punten voor het ronde groene gebied (volledig met de juiste kleur gevuld) en geen punten voor het tweede groene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



DE VOLGENDE RONDE

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

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

De spelregels van volgende rondes blijven gelijk.

EINDE VAN HET SPEL

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

VARIANTEN

SPELEN MET JONGE KINDEREN

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

VARIANT VOOR GEVORDERDEN

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

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

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

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

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



ERWAN MORIN



SPEED COLORS SPELREGELS



© 2017 Lifestyle Boardgames Ltd.
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Erwan Morin
Illustraties: Robin Rossignaux
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.



Alle rechten voorbehouden
Made in China

SPC01-01795-1706



SPEELMATERIAAL

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

DE KAARTEN MET ILLUSTRATIES

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



KORT SPELOVERZICHT

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

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

VOORBEREIDING

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

SPELVERLOOP

Het spel duurt 4 ronden.

Elke ronde verloopt als volgt:

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

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

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

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

Spelregels voor het inkleuren van het zwart-witte plaatje:

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



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

EINDE VAN EEN RONDE

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

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

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