

游戏目标

玩家必须通过在支架上堆叠彩色环来重现卡片上的图案。

游戏方法

- 每位玩家都有一个支架和 16 个环（4 个红色，4 个绿色，4 个蓝色，4 个黄色）来重现图案。卡片面朝下放置。
- 年龄最小的玩家翻开一张卡片。每张卡片上都有支架和堆叠彩色环的介绍。
- 同时，玩家尝试以相同顺序堆叠来尽可能地再现卡片的图案，并且将彩色环放在支架的正確位置上。玩家检查图案正确后，第一位成功的玩家举起双手并赢得卡片。
- 每次赢得卡片后，玩家将环从支架上取下，下一位玩家再抽取一张卡片。
- 第一位赢得 5 张卡片的玩家获胜。

处罚

玩家第一个举起双手，但是检查后发现重现的图案不同（环太多，缺失，位置错误或颜色错误），必须退回之前赢得的卡片。如果没有卡片，无需退回。



هدف اللعبة

على اللاعبين إعادة تشكيل الرسم المبين على البطاقة بدقة عبر تكديس الحلقات الملونة على الحامل.

كيف تسير الجولة

- على كل لاعب أن يأخذ حاملاً و 16 حلقة (4 حلقات حمراء، 4 خضراء، 4 زرقاء و 4 صفراء) لإعادة تشكيل الرسوم. يتم تكوين كومة من البطاقات بحيث يكون وجهها لأسفل.
- يبدأ اللاعب الأصغر سناً أولاً عبر البطاقة بسرعة عبر تكديس الحلقات الملونة على الحامل باتباع نفس الترتيب ونفس المواضيع. على أسرع لاعب أن يرفع ذراعيه، فيتاكد ببقية اللاعبين من صحة تشكيله قبل أن يرفع البطاقة.

بعد الفوز بكل بطاقة، يذبح اللاعبون الحلقات عن الحامل، ويقوم اللاعب الموالي بسحب بطاقة جديدة.

• يفوز باللعبة اللاعب الذي يجمع أولاً 5 بطاقات.

الحقوق بات

حين يقوم لاعب برفع ذراعيه ونتر التاكيد من خطئه (حلقات زائفة، حلقات ناقصة، حلقات في المكان الخاطئ أو ألوان خاطئة)، عليه إعادة بطاقة نمر ربحها مسبقاً. إن لم تكن لديه أي بطاقة، لا يحدث أي شيء.

COLOR MATCHING EXPRESS



But du jeu

Les joueurs doivent reproduire à l'identique le motif de la carte en emplaçant les anneaux de couleur sur leur support.

Déroulement d'une partie

- Chaque joueur se munit d'un support et de 16 anneaux (4 rouge, 4 vert, 4 bleu et 4 jaune) pour reproduire les motifs. Les cartes forment une pioche face cachée.
- Le joueur le plus jeune retourne une carte. Sur chaque carte, se trouve une représentation du support avec des anneaux de couleurs remplis
- Tous en même temps, les joueurs essaient de reproduire le plus rapidement possible le motif de la carte en emplaçant dans le même ordre et aux bons emplacements les anneaux de couleurs sur leur support. Le premier à réussir lève les deux bras et remporte la carte, après vérification des joueurs que sa reproduction est bonne
- Après chaque carte remportée, les joueurs enlèvent les anneaux de leur support et le joueur suivant pioche une nouvelle carte
- Le premier joueur à remporter cinq cartes est déclaré vainqueur

Pénalités

Quand un joueur lève les bras en premier et qu'après vérification, sa reproduction n'est pas identique (anneaux en trop, manquants, au mauvais endroit ou de la mauvaise couleur), il doit rendre une carte précédemment remportée. S'il n'en possède pas, il ne se passe rien.



Goal of the game

Players must copy the pattern on the card exactly by stacking the coloured rings on the base.

Instructions

- Each player takes a base and 16 rings (4 red, 4 green, 4 blue and 4 yellow) to copy the patterns. The cards should be stacked face down in a draw pile.
- The youngest player turns over a card. Each card shows a picture of the base with coloured rings stacked up.
- At the same time, all players try to copy the pattern on the card as quickly as possible by stacking their coloured rings on their base in the same order and in the right place. The first to finish raises their arms and takes the card after the other players have checked that the pattern is correct.
- After each card is taken, the players remove the rings from their base and the next player draws a new card.
- The first to win five cards is the winner.

Penalties

If a player raises their arms first, but has not copied the pattern correctly, too many rings, missing rings or rings placed in the wrong place or in the wrong colour, they must give back one of their previously won cards. If they don't have one, nothing happens.



Oxybul Éveil et Jeux
162 boulevard de Fourmies
59100 Roubaix - FRANCE

338190



Spielziel

Die Spieler müssen das Kartenmotiv identisch nachbilden, indem sie die bunten Ringe auf einen Ständer stapeln.

Spielablauf

- Jeder Spieler nimmt sich einen Ständer und 16 Ringe (4 rote, 4 grüne, 4 blaue und 4 gelbe), um die Motive nachzubilden. Mit den Karten wird ein verdeckter Stapel gebildet.
- Der jüngste Spieler dreht eine Karte um. Auf jeder Karte ist ein Ständer mit einem Stapel bunter Ringe abgebildet.
- Alle Spieler versuchen gleichzeitig, das Kartenmotiv so schnell wie möglich nachzubilden, indem sie die bunten Ringe in der richtigen Anordnung und an der richtigen Stelle auf ihren Ständer stapeln. Wer als erstes fertig ist, hebt den Arm und gewinnt die Karte, nachdem die Spieler die Richtigkeit seiner Nachbildung bestätigt haben.
- Nach jeder gewonnenen Karte entfernen die Spieler die Ringe von ihrem Ständer und der nächste Spieler zieht eine Karte.
- Wer als erstes 5 Karten gesammelt hat, hat gewonnen.

Strafe

Hebt ein Spieler den Arm und seine Nachbildung ist nach Überprüfung nicht identisch (überschüssige oder fehlende Ringe, falsche Anordnung oder falsche Farbe), muss er eine zuvor gewonnene Karte abgeben. Besitzt er keine Karte, wird einfach weitergespielt.



Doel van het spel

De spelers moeten het beeld op de kaart identiek nadoen door de gekleurde ringen op hun drager te stapelen.

Verloop van een spel

- Elke speler krijgt een drager en 16 ringen (4 rode, 4 groene, 4 blauwe en 4 gele) om de motieven na te maken. De kaarten worden met de blinde kant naar boven op een stapel gelegd.
- De jongste speler draait een kaart om. Op elke kaart staat een afbeelding van de drager waar de gekleurde ringen op gestapeld zijn.
- Alle spelers proberen tegelijkertijd zo snel mogelijk het beeld op de kaart na te maken, door de gekleurde ringen op hun drager in dezelfde volgorde en op de juiste plaats te stapelen. De eerste die erin slaagt, steekt beide armen in de lucht en wint de kaart nadat de spelers hebben gecontroleerd of zijn weergave juist is.
- Zodra een kaart gewonnen is, halen de spelers de ringen van hun drager en neemt de volgende speler een nieuwe kaart.
- De eerste speler die vijf kaarten wint, is de winnaar.

Boetes

Wanneer een speler als eerste zijn armen in de lucht steekt en als daarna blijkt dat zijn weergave niet identiek is (te veel, te weinig ringen, op de verkeerde plaats of in de verkeerde kleur), moet hij een kaart inleveren die hij eerder heeft gewonnen. Als hij nog geen kaarten heeft, blijft alles zoals het is.

Objetivo del juego

Los jugadores tienen que reproducir de forma idéntica el motivo de la carta apilando las anillas de color en su soporte.

Desarrollo de una partida

- Cada jugador se hace con un soporte y 16 anillas (4 rojas, 4 verdes, 4 azules y 4 amarillas) para reproducir los motivos. Las cartas forman un montón con la cara oculta.
- El jugador más joven vuelve una carta. En cada carta se encuentra una representación del soporte con anillas de colores apiladas.
- Al mismo tiempo, los jugadores intentan reproducir lo más rápidamente posible el motivo de la carta apilando en el mismo orden y en los lugares correctos las anillas de colores en su soporte. El primero que lo consiga levanta los dos brazos y se lleva la carta, después de que los demás jugadores comprueben que su reproducción es correcta.
- Después de que alguien gane una carta, los jugadores quitan las anillas de su soporte y el jugador siguiente coge una nueva carta.
- El primer jugador que obtiene cinco cartas es declarado vencedor.

Penalizaciones

Cuando un jugador levanta los brazos el primero y después de la comprobación ve que su reproducción no es idéntica (anillas de más, que faltan, en el lugar incorrecto o del color incorrecto), debe dar una carta que haya ganado anteriormente. Si no tiene, no pasa nada.



Scopo del gioco

I giocatori devono riprodurre esattamente il motivo della carta impilando gli anelli colorati sul rispettivo supporto.

Svolgimento della partita

- Per riprodurre i motivi, ogni giocatore ha a disposizione un supporto e 16 anelli (4 rossi, 4 verdi, 4 blu e 4 gialli). Viene formato un mazzo di carte coperte.
- Il giocatore più giovane scopre una carta. Su ogni carta è riportata un'immagine formata da anelli colorati impilati.
- I giocatori tentano, tutti contemporaneamente, di riprodurre il più rapidamente possibile il motivo riportato sulla carta, impilando nell'ordine e nella posizione corretta gli anelli colorati sul rispettivo supporto. Il primo giocatore a formare il motivo solleva le braccia e vince la carta. Gli altri giocatori dovranno accettarsi che il motivo riprodotto sia corretto.
- La partita continua e i giocatori rimuovono gli anelli dai rispettivi supporti. Il giocatore successivo pesca una nuova carta dal mazzo.
- Vince la partita chi ottiene per primo cinque carte.

Penalità

Nel caso in cui un giocatore ritenga di aver riprodotto esattamente il motivo sulla carta, ma dopo l'opportuna verifica, la sua riproduzione non risulta identica all'originale (anello in più, mancante, posizione errata o colore sbagliato), dovrà restituire una carta di quelle eventualmente vinte. Se non ha nessuna carta, non succede niente.

