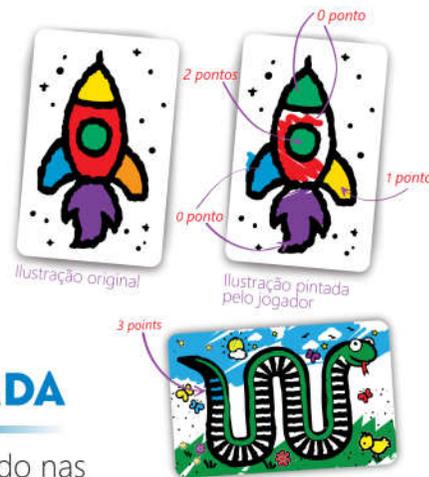


Exemplo: O jogador não ganha pontos pela área azul (pintura saiu para fora do contorno), nem pelas áreas roxa e vermelha (estão parcialmente pintadas). Ele recebe 2 pontos pela área circular verde (completamente pintada na cor correta) e nenhum ponto pela segunda área verde (verde foi usado duas vezes). Ele recebe 1 ponto pela área amarela (completamente pintada na cor errada).



PREPARAÇÃO DA PRÓXIMA RODADA

Cada jogador apaga sua pintura com um apagador contido nas tampas dos marcadores e descarta sua carta ilustrada.

Então o jogador com a menor quantidade de áreas pintadas em sua carta de pontuação (em caso de empate, o jogador mais novo) seleciona dois marcadores e troca suas tampas! Ao final de cada rodada só é possível trocar as tampas dos marcadores cujas tampas ainda não foram trocadas: na segunda rodada apenas 4 marcadores não terão suas tampas trocadas e na terceira rodada, apenas 2 marcadores terão suas tampas originais. Na quarta rodada, todos os marcadores estão com tampas trocadas. Jogue a próxima rodada seguindo as mesmas regras.

FINAL DA PARTIDA

A partida termina após a distribuição de pontos da quarta rodada. O jogador com mais áreas pintadas na cobra de sua carta de pontuação é o vencedor.

VARIANTES

JOGANDO COM CRIANÇAS PEQUENAS

Caso você jogue com crianças pequenas, não troque as cores das tampas ao final de cada rodada.

MODO AVANÇADO

Durante a preparação posicione sua carta de pontuação com o lado mostrando as flores voltado para cima.

O jogo funciona da mesma forma, apenas a pontuação é diferente:

- Para cada área completamente pintada com a cor correta, o jogador pinta a pequena flor mais a esquerda ainda não pintada de sua carta de pontuação.
- Para cada área completamente pintada com a cor errada, o jogador pinta uma pétala da grande flor no topo de sua carta de pontuação. Assim que um jogador tiver as 3 pétalas pintadas, ele pode apaga-las para pintar uma pequena flor no lugar.
- Todas as demais regras de pontuação são idênticas a versão normal.
- O jogador com a maior quantidade de flores pintadas em sua carta de pontuação é o vencedor. Em caso de empate, o jogador com a maior quantidade de pétalas pintadas é o vencedor.

Observação: Você pode acrescentar mais um desafio ao jogo utilizando uma regra adicional: Um jogador não ganha nenhum ponto (nem mesmo pinta uma pétala) para áreas pintadas com cores erradas.

Dica: Caso os jogadores participantes possuam experiências distintas com o jogo, você pode balancear o nível de dificuldade deixando as cartas de pontuação com lados diferentes para cada jogador (por exemplo, cobra para crianças e flores para adultos).



Game published by **Lifestyle Boardgames Ltd.** © 2017 All rights reserved. 7-6 2nd Filyovskaya street, 1st floor, office III, room 6A, Moscow 121096, Russia. Tel. +7 495 510 0539, mail@lifestyleltd.ru, WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.COM



Distribuído por: **MBR Comércio de Jogos de Tabuleiro LTDA**
CNPJ: 35.524.291/0001-00
Endereço: Rua Manoel Pires de Moraes Pedroso, 18, Jardim Brasil, Embu Guaçu/SP CEP: 06.900-000 - Brasil
WWW.MEEPLEBR.COM

Tradutor: Romir G. Paulino

Revisor: Márcio Botelho

Diagramador: Gerson Lopes



UM JOGO DE
ERWAN MORIN

SPEED COLORS REGRAS



COMPONENTES

- 55 cartas ilustradas
- 5 cartas de pontuação
- 6 marcadores com apagadores

CARTAS ILUSTRADAS

Cada carta possui uma **ilustração colorida** em um lado, e a mesma ilustração em **preto e branco** no outro lado. Cada ilustração é dividida em **6 áreas** delimitadas pelos contornos da ilustração.



Lado colorido



Lado preto e branco

OBJETIVO DO JOGO

Cada jogador **memoriza as cores** do desenho em sua carta e, depois, tenta reproduzi-las **colorindo a versão preto e branca** do outro lado da carta o mais rápido possível. **Isto se repete por 4 rodadas** (com uma dificuldade crescente a cada nova rodada). O quão rápida e acurada foi sua pintura, ditará quantos pontos você recebe! **Ao final da partida, quem tiver mais pontos é o ganhador.**



PREPARAÇÃO

- 1 Deixe a tampa da caixa do jogo virada para baixo e coloque os 6 marcadores dentro dela.
- 2 Cada jogador recebe uma carta de pontuação, deixando-a com o lado da cobra para cima, ao seu alcance.
- 3 Embaralhe as cartas ilustradas. Tenha certeza que todas as cartas estão com o mesmo lado para cima! Posicione o baralho formado, com o lado preto e branco para cima, no centro da mesa.

COMO JOGAR

Uma partida possui 4 rodadas.

Cada rodada funciona da seguinte forma:

O jogador mais novo pega a carta do topo do baralho, sem olhar para seu lado colorido. O jogador à sua esquerda pega a próxima carta do baralho e assim por diante até que cada jogador tenha pego uma carta. Cada jogador coloca sua carta na mesa, à sua frente, com o lado preto e branco voltado para cima.

Um dos jogadores conta até 3. No "3" os jogadores viram suas cartas para o lado colorido (tenha cuidado para que sua carta não esteja de cabeça para baixo) e tentam memorizar as cores do desenho.

Assim que um jogador acreditar ter memorizado corretamente, ele vira sua carta novamente, colocando-a, mais uma vez, na mesa com o lado preto e branco voltado para cima. Ele agora pode colorir seu desenho.

*Os jogadores não precisam virar e iniciar a pintura de suas cartas simultaneamente! Cada jogador pode usar o tempo que achar necessário para memorizar as cores de sua ilustração, mas assim que virar sua carta para o lado preto e branco novamente, ele **não poderá mais olhar o lado colorido.***



Quando estiver colorindo a ilustração preta e branca, lembre-se:

- Pinte diretamente sobre a carta. Você irá apagar a pintura no final da rodada.
- Você pode pegar qualquer marcador da tampa da caixa, mas apenas um de cada vez.
- Você deve devolver o marcador que acabou de usar antes de pegar um novo.
- Durante a rodada você só pode usar cada marcador uma única vez.
- Lembre-se: um marcador – uma área! Caso você pegue um marcador e mude de opinião, você não pode devolvê-lo para a caixa sem usá-lo. E se você começou a colorir uma área, você não pode mudar de opinião e alterar a cor dela para outra.
- É proibido apagar qualquer pintura antes do final da rodada.
- Sempre recoloca a tampa do marcador antes de devolvê-lo para a caixa.

FINAL DA RODADA

Quando um jogador terminar de colorir todas as 6 áreas de sua ilustração, ele coloca o marcador que acabou de utilizar novamente na caixa e grita: "PAREM!". Agora, cada oponente ainda tem a oportunidade de usar o marcador que ainda tinham na mão para colorir (ou terminar de colorir) uma área de suas respectivas ilustrações (e cada jogador pode, agora, levar o tempo que precisar). Contudo, nenhum jogador pode pegar um novo marcador da caixa. Quando todos os jogadores terminarem, siga para a pontuação. Cada jogador compara seu desenho original com a pintura que acabaram de fazer na versão preta e branca. **Pontos são distribuídos da seguinte forma:**

- Um jogador ganha 2 pontos para cada área completamente colorida com a mesma cor mostrada na versão colorida de sua ilustração (pegue um marcador qualquer e pinte as 2 áreas mais a esquerda ainda não pintadas da cobra em sua carta de pontuação).
- Um jogador ganha 1 ponto para cada área completamente colorida com a cor errada (pegue um marcador qualquer e pinte a área mais a esquerda ainda não pintada da cobra em sua carta de pontuação).
- Nenhum ponto é entregue por áreas não pintadas (em branco), áreas parcialmente coloridas e áreas cuja pintura ultrapassou os contornos pretos.
- Caso uma cor tenha sido usada mais de uma única vez, apenas uma das áreas pintadas nesta cor traz pontos!