




COLORFOX



-  **2–4** joueurs
-  **6–99** ans
-  **10–20** minutes

Soyez rusés, soyez chanceux et amassez autant de d'allumettes différentes que possible. Colorfox est un jeu de stratégie, d'observation et de chance.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Auteur:
Martin Nedergaard Andersen
Graphisme:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

MATÉRIEL DU JEU

- **54** cartes (chaque carte montre 4 allumettes de 2, 3 ou 4 couleurs différentes)
- **48** bâtons en bois (6 couleurs, 8 de chaque)

BUT DU JEU

Placez vos cartes côte à côte sur la table en connectant les allumettes de même couleur. Amassez les bâtons colorés correspondants aux couleurs connectées. Plus vous obtenez de bâtons colorés de couleurs différentes, plus vous aurez de points. Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie l'emporte.

1. MISE EN PLACE

Triez les bâtons par couleur et placez-les à portée de tous (c'est la réserve). Mélangez les cartes et distribuez 3 cartes à chaque joueur. À deux joueurs, jouez toute la partie avec 4 cartes au lieu de 3. Placez la pioche à disposition des joueurs. Les joueurs découvrent leurs cartes sans les révéler. Prenez la première carte de la pioche et placez-la face visible au milieu de la table.

2. INSTRUCTIONS DU JEU

- Le joueur le plus jeune commence. Par la suite, jouez à tour de rôle.
- Lors de votre tour de jeu, choisissez une de vos cartes et placez-la à côté d'une ou de plusieurs cartes. Les allumettes connectées doivent avoir **la même couleur** et les cartes doivent avoir **la même orientation**:



- Si vous ne parvenez pas à placer une carte, passez votre tour sans piocher.
- Si vous connectez une allumette, vous gagnez un bâton de la couleur correspondante, que vous prélèverez dans la réserve.
- Si vous parvenez à connecter deux allumettes avec une carte, vous gagnez deux bâtons de la/des couleur(s) correspondante(s). Alors, vous avez la possibilité d'échanger un de vos bâtons (n'importe lequel) avec un des adversaires: vous choisissez l'adversaire et le bâton. L'adversaire n'a pas le droit de refuser l'échange.
- Si vous parvenez à connecter trois ou quatre allumettes avec une carte, vous recevez les trois ou quatre bâtons correspondants et vous avez le droit d'échanger respectivement deux ou trois bâtons avec un ou plusieurs adversaires.
- Vous devez toujours avoir trois cartes en main à la fin de votre tour. Les autres joueurs doivent vous le rappeler, mais il n'y a pas de pénalité si vous oubliez de piocher une carte.
- Le tour passe au prochain joueur, et ainsi de suite.

3. FIN DE LA PARTIE

Lorsque vous devez recevoir un bâton de la réserve mais qu'il n'en reste plus de la bonne couleur, la partie est terminée et le calcul des scores peut commencer.

Par exemple: Laura connecte une allumette verte et s'empare du dernier bâton vert de la réserve. Par la suite, Thomas connecte une allumette verte mais il n'y a plus de bâton vert dans la réserve. Alors la partie est finie.

4. DÉCOMPTE DES POINTS

Triez vos bâtons en ensembles de couleurs strictement différentes (vous ne pouvez pas avoir la même couleur deux fois dans un ensemble). Un ensemble peut compter jusqu'à six bâtons. Le décompte des points se fait comme suit :



Un ensemble de 6 bâtons:
21 points (1 point pour le 1^{er} bâton, 2 points pour le second et ainsi de suite : $1+2+3+4+5+6=21$)



Un ensemble de 5 bâtons:
15 points
($1+2+3+4+5$)



Un ensemble de 4 bâtons:
10 points
($1+2+3+4$)



Un ensemble de 3 bâtons:
6 points
($1+2+3$)



Un ensemble de 2 bâtons:
3 points
($1+2$)



1 bâton:
1 point

Par exemple:

Laura : 1 ensemble de 6 bâtons de couleurs différentes + 1 bâton vert + 2 bâtons rouges = un ensemble complet de 6 bâtons plus un ensemble de 2 bâtons (vert et rouge) et 1 bâton seul (rouge) = $21 + 3 + 1$ points = 25 points.

Le joueur ayant le plus haut score l'emporte. Il est possible de terminer la partie *ex-æquo*. Jouez à nouveau pour déterminer le vainqueur.

Stratégie:

Plus vous amassez d'ensembles complets, plus vous obtenez de points. En échangeant vos bâtons astucieusement, vous augmentez votre score et vous diminuez celui de vos adversaires. Choisissez soigneusement quels bâtons échanger et avec qui.

COLORFOX

-  **2–4** Mitspieler
-  **6–99** Jahre
-  **10–20** Minuten

Mit Cleverness und etwas Glück sammelt ihr so viele verschiedene Stäbchen wie möglich.

Bei Colorfox geht es um Strategie, Beobachtung und Glück.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Autor:
Martin Nedergaard Andersen
Grafikdesign:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

SPIELMATERIAL

- **54** Karten (jede Karte zeigt 4 Zündhölzer in zwei, drei oder vier Farben)
- **48** Holzstäbchen (6 Farben; je 8 Stück)

SPIELZIEL

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt die Partie. Dazu legt man seine Handkarten so ab, dass man Streichhölzer gleicher Farbe verbindet. Dafür gewinnt man Stäbchen der entsprechenden Farben. Punkte gibt es für Gruppen aus Stäbchen verschiedener Farben; je größer die Gruppe, desto mehr Punkte gibt es.

1. SPIELVORBEREITUNG

Die Stäbchen nach Farben sortieren und für jeden erreichbar bereitlegen (als Reserve). Die Karten mischen und an jeden Mitspieler 3 Karten verdeckt austeilen. Wird nur zu zweit gespielt, erhalten beide Spieler je 4 Karten. Den Nachziehstapel in der Tischmitte platzieren. Die Spieler schauen sich ihre Karten an, ohne sie den anderen Mitspielern zu zeigen. Die erste Karte vom Nachziehstapel ziehen und in der Tischmitte aufdecken.

2. SPIELVERLAUF

Der jüngste Spieler beginnt. Dann wird reihum weitergespielt. Wer am Zug ist, wählt eine seiner Handkarten aus und legt sie an die bereits ausliegenden Karte(n) an. Dabei müssen die aneinander anstoßenden Streichhölzer **die gleiche Farbe** und die Karten **die gleiche Orientierung** haben:



- Im seltenen Fall, dass ein Spieler keine passende Karte anlegen kann, setzt er aus, ohne eine Karte nachzuziehen.
- Wer ein Streichholz verbindet, gewinnt das Stäbchen der entsprechenden Farbe aus der Reserve.
- Wer zwei Streichhölzer verbindet, gewinnt zwei Stäbchen der entsprechenden Farbe(n) und nimmt sie aus der Reserve. Zusätzlich besteht nun die Möglichkeit, irgendein eigenes Stäbchen gegen ein Stäbchen eines beliebigen Mitspielers einzutauschen. Der Mitspieler darf den Tausch nicht ablehnen.
- Wer drei oder sogar vier Streichhölzer verbinden kann, gewinnt drei oder vier Stäbchen der entsprechenden Farbe(n) und darf zwei respektive drei Stäbchen mit einem oder mehr Mitspielern tauschen. Am Ende seines Zuges zieht der Spieler eine Karte nach, so dass er wieder drei Karten auf der Hand hat. Es gibt keine Strafe, falls ein Mitspieler das Nachziehen vergisst.
- Danach ist der nächste Spieler an der Reihe und so weiter.

3. ENDE DES SPIELS

Sobald ein Spieler ein Stäbchen aus der Reserve bekommen sollte, aber keines der entsprechenden Farbe mehr vorhanden ist, endet die Partie, und die Vergabe der Punkte beginnt. Zum Beispiel: Sandra verbindet ein grünes Streichholz und nimmt sich das letzte in der Reserve verbliebene grüne Stäbchen. Anschließend ist Tom am Zug und verbindet auch ein grünes Streichholz, doch es ist keines mehr in der Reserve; die Partie endet. Gewinnt ein Spieler mehr als ein Stäbchen aus der Reserve und die Partie endet, weil eine benötigte Farbe nicht mehr vorhanden ist, darf er die ihm zustehenden Stäbchen noch einsammeln und mit den Mitspielern tauschen, bevor die Punktwertung beginnt.

4. DIE PUNKTE WERDEN WIE FOLGT VERGEBEN

Die Spieler sortieren ihre Stäbchen in Gruppen, so dass in einer Gruppe jede Farbe nur einmal vorkommt. Eine Gruppe kann also aus höchstens 6 Stäbchen bestehen. Die Punkte werden wie folgt berechnet:



Sechsergruppe: 21 Punkte
(1 Punkt für das erste Stäbchen, 2 Punkte für das zweite, 3 für das dritte usw.:
 $1+2+3+4+5+6=21$)



Fünfergruppe: 15 Punkte
($1+2+3+4+5$)



Vierergruppe: 10 Punkte
($1+2+3+4$)



Dreiergruppe: 6 Punkte
($1+2+3$)



Zweiergruppe: 3 Punkte
($1+2$)



1 Stäbchen:
1 Punkt

Ein Beispiel:




Sandra hat eine Sechsergruppe, 1 grünes Stäbchen und 2 rote. Das ergibt eine Sechsergruppe plus eine Zweiergruppe (grün und rot) und ein einzelnes Stäbchen (rot), also $21 + 3 + 1$ Punkte = 25 Punkte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt die Partie. Sollte eine Partie unentschieden ausgehen, spielt einfach noch eine, um den Gewinner zu ermitteln.

Tipp:

Je mehr vollständige Gruppen ihr bilden könnt, desto mehr Punkte gibt es; indem man klug tauscht, erhöht man den Wert seiner Stäbchen und verringert den Wert der Stäbchen bei den Mitspielern. Wählt also mit Bedacht, welche Stäbchen ihr mit wem tauschen wollt.

COLORFOX

-  **2–4** spelers
-  **6–99** jaar
-  **10–20** minuten

Wees zo sluw als een vos en verzamel zoveel mogelijk sets met stokjes. Colorfox is een slim spel vol strategie, observatie en geluk.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Author:
Martin Nedergaard Andersen
Graphic Design:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

SPELMATERIAAL

- **54** kaarten (Elke kaart toont vier lucifers met 2, 3 of 4 verschillende kleuren van de 6 die in het spel voorkomen)
- **48** gekleurde stokjes (6 kleuren, 8 van elke kleur)

DOEL VAN HET SPEL

Plaats je kaarten naast één of meer kaarten op de tafel door lucifers van dezelfde kleur te verbinden. Verzamel daarmee de overeenkomstige gekleurde stokjes. Hoe meer verschillende kleuren je verzamelt, hoe meer punten je behaalt. De speler met de meeste punten wint het spel.

1. SPELVOORBEREIDINGEN

Sorteer de stokjes op kleur en leg ze voor iedereen goed bereikbaar neer (stokjesvoorraad).

Schud de kaarten en geef elke speler 3 kaarten: de spelers kunnen ze bekijken, maar houden ze verborgen voor hun tegenstanders. Als je met twee spelers speelt, gebruik je tijdens het hele spel 4 kaarten in plaats van 3.

Leg de overgebleven kaarten omgekeerd op een stapel.

Neem de eerste kaart van de stapel en leg deze in het midden van de tafel.

2. DE START VAN HET SPEL

De jongste speler begint het spel. Daarna komt iedereen aan de beurt.

Tijdens je beurt kies je één van je kaarten en leg je deze op tafel naast één of meer kaarten. De aangesloten lucifers moeten dezelfde kleur hebben en alle kaarten moeten in dezelfde richting liggen:



- Als je geen van je kaarten kunt aanleggen, sla je een beurt over.
- Als je een lucifer aansluit, win je een gekleurd stokje van dezelfde kleur (pak uit de voorraad).
- Als je twee lucifers aansluit, win je twee stokjes van de corresponderende kleur(en) en kun je ervoor kiezen om één van je stokjes (één van alle) met een tegenstander te ruilen: je kiest welke tegenstander en welk stokje (je tegenstander mag niet weigeren).
- Als je drie of vier lucifers aansluit, win je drie of vier stokjes van de corresponderende kleur(en) en kun je ervoor kiezen om tot twee of drie van je stokjes te ruilen met een tegenstander.
- Trek daarna één kaart: je moet altijd drie kaarten in je hand hebben aan het einde van je beurt. Andere spelers moeten je hieraan herinneren, er is geen straf als je vergeet een kaart te trekken. Nu is de volgende speler aan de beurt, enzovoort.

3. EINDE VAN HET SPEL

Wanneer je een stokje niet meer in de voorraad ligt, eindigt het spel en worden de punten geteld. Voorbeeld: Lisa verbindt een groene lucifer en neemt het laatste groene stokje uit de voorraad. Later verbindt Max ook een groene lucifer, maar is er geen groen stokje meer op voorraad. Dan is het spel voorbij.

Als je twee of meer lucifers verbindt met je kaart, pak je alle lucifers die je kunt pakken, zelfs als je ze niet allemaal kunt pakken. Je kunt ook nog stokjes ruilen voordat het spel eindigt.

4. PUNTENTELLING

Sorteer je stokjes in sets met verschillende kleuren (je mag dezelfde kleur niet twee keer in één set hebben). Een set kan dus uit maximaal 6 stokjes bestaan. Tel de punten daarna als volgt:



**Een set van 6 stokjes:
21 punten** (1 punt voor het 1e stokje van de set, 2 punten voor het 2e stokje van de set, Dus: $1+2+3+4+5+6=21$)



**Een set van 5 stokjes:
15 punten** ($1+2+3+4+5$)



**Een set van 4 stokjes:
10 punten** ($1+2+3+4$)



**Een set van 3 stokjes:
6 punten** ($1+2+3$)



**Een set van 2 stokjes:
3 punten** ($1+2$)



**Een set van 1 stokje:
1 punt**

Voorbeeld:




Lisa: 1 set van 6 stokjes van verschillende kleuren plus 1 groen en 2 rode stokjes = één complete set van 6 stokjes plus een set van 2 stokjes (groen en rood) en een set van 1 (rood): $21 + 3 + 1$ punten = 25 punten

De speler met de hoogste score wint. Het is mogelijk dat twee of meer spelers dezelfde hoogste score hebben. Speel nog een keer om te kijken wie er beter is.

Strategie:

Hoe vollediger je sets zijn, hoe meer punten je scoort. Door stokjes te ruilen tijdens het spel (wanneer je meer dan één lucifer verbindt met je kaart) kun je je score verhogen en/of die van je tegenstanders verlagen. Kies zorgvuldig welke stokjes je pakt en van wie.

COLORFOX

-  **2-4** giocatori
-  **6-99** anni
-  **10-20** minuti

Dovrai essere furbo come una volpe per prendere più bastoncini possibile! Colorfox è un gioco ingegnoso, fatto di strategia, spirito di osservazione e fortuna.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Autore:
Martin Nedergaard Andersen
Graphic Design:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

3. FINE DEL GIOCO

Quando dovrai prendere un bastoncino, ma nella riserva non ce ne sono più, il gioco terminerà e si procederà al conteggio dei punti. Ad esempio: Giulia collega un bastoncino verde e prende l'ultimo bastoncino verde dalla riserva. Più tardi, anche Tommaso collega un bastoncino verde, ma non essendoci più bastoncini verdi nella riserva, il gioco finisce.

Se colleghi due o più bastoncini con la tua carta prenderai tutti i bastoncini che puoi, anche se non fossi in grado di prenderli tutti quanti. Puoi anche scambiare bastoncini prima che il gioco finisca.

4. PUNTEGGIO

Dividi i tuoi bastoncini in set comprendenti tutti i colori (non puoi avere lo stesso colore per due volte nello stesso set). Un set può dunque comprendere fino a 6 bastoncini. Quindi conta i punti come segue:



Un set di 6 bastoncini:
21 punti (1 punto per il primo bastoncino, 2 punti per il secondo e così via:
 $1+2+3+4+5+6=21$)



Un set di 5 bastoncini:
15 punti
($1+2+3+4+5$)



Un set di 4 bastoncini:
10 punti
($1+2+3+4$)



Un set di 3 bastoncini:
6 punti
($1+2+3$)



Un set di 2 bastoncini:
3 punti
($1+2$)



1 bastoncino:
1 punto

Ad esempio:

Giulia: 1 set da 6 bastoncini di colori diversi più 1 bastoncino verde e 2 rossi = un set completo da 6 bastoncini più un set da 2 bastoncini (verde e rosso), più un set da 1 (rosso) = $21 + 3 + 1$ punti = 25 punti

Vince il giocatore col punteggio più alto. È possibile che due o più giocatori condividano il punteggio più alto. Fate un'altra partita per stabilire il vincitore finale.

Strategia:

Più completi sono i tuoi set, più punti fai. Scambiando bastoncini nel corso del gioco (quando colleghi più di un bastoncino con la tua carta) puoi accrescere il tuo punteggio e/o ridurre quello dei tuoi avversari. Scegli attentamente quali bastoncini prendere, e da chi.

MATERIALE DEL GIOCO

- **54** carte (Ogni carta mostra 4 bastoncini in 2, 3 o 4 colori diversi)
- **48** bastoncini (6 colori, 8 bastoncini per ciascun colore)

SCOPO DEL GIOCO

Sistema le tue carte vicino a una o più carte sul tavolo, collegando bastoncini dello stesso colore, e ottieni i corrispondenti bastoncini colorati. Più colori diversi ottieni più punti fai. Il giocatore con più punti vince il gioco.

1. PREPARAZIONE DEL GIOCO

Dividi i bastoncini per colore e mettili alla portata di tutti (è la riserva di bastoncini). Mescola le carte.

Dai 3 carte a ogni giocatore: i giocatori dovranno guardarle, ma tenerle nascoste ai propri avversari. Se siete in due, giocate tutto il gioco con 4 carte in mano invece di 3.

Sistema tutte le carte restanti, a faccia in giù, in un mazzo da cui pescare.

Prendi la prima carta del mazzo e mettila a faccia in su in mezzo al tavolo.

2. SVOLGIMENTO DEL GIOCO

• Comincia il gioco il giocatore più giovane e a seguire gli altri in ordine di età.

• Quando è il tuo turno, scegli una delle tue carte e mettila sul tavolo vicino a una o più carte. I bastoncini collegati devono avere lo stesso colore e tutte le carte devono avere lo stesso orientamento:



• Se non puoi giocare nessuna delle tue carte perdi il turno.

• Se colleghi un bastoncino, ne vinci un altro dello stesso colore (prendilo dalla riserva).

• Se colleghi due bastoncini con una carta, ne vinci due degli stessi colori e puoi scegliere di scambiare uno dei tuoi bastoncini (a tua scelta) con uno di un avversario, scegliendo sia l'avversario che il bastoncino (il tuo avversario non può rifiutare).

• Se colleghi tre o quattro bastoncini, ne vinci tre o quattro con gli stessi colori e puoi scegliere di scambiare fino a due o tre dei tuoi bastoncini con un avversario. Puoi decidere di scambiarne anche meno e puoi effettuare il cambio con più di un avversario.

• Quindi pesca una carta: devi sempre averne tre in mano alla fine del tuo turno. Gli altri giocatori devono ricordartelo, ma non c'è penalità se dimentichi di prenderla.

• Ora è il turno del giocatore successivo, e così via.

COLORFOX



-  **2–4** players
-  **6–99** years
-  **10–20** minutes

Be as sly as a fox and collect as many sets of matches as you can. Colorfox is a clever game of strategy, observation and luck.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Author:
Martin Nedergaard Andersen
Graphic Design:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

Batch # : HMBTK1606001
MADE IN POLAND

 **WARNING:**
CHOKING HAZARD
Small parts. Not for children under 3 yrs.

GAME MATERIAL

- **54** cards (Each card shows four matchsticks of 2, 3 or 4 different colors out of 6)
- **48** colored sticks (6 colors, 8 of each)

OBJECTIVE OF THE GAME

Place your card next to one or more cards on the table by connecting matchsticks of the same color. Collect the corresponding colored sticks as a result. The more different colors you collect, the more points you score. See scoring below for examples. The player with the most points wins the game.

1. SETTING UP THE GAME

Sort the sticks by color and place them within the reach of all players (the stick reserve). Shuffle the cards and deal 3 to each player: players look at their cards without revealing them to their opponents. With only two players, the game is played with 4 cards each. Place the remaining cards face down in a draw pile. Take the first card of the draw pile and place it face up in the middle of the table.

2. PLAYING THE GAME

The youngest player starts first the game. Then you take turns.

On your turn, strategically choose one of your cards and place it on the table next to one or more cards. Connecting matchsticks must be the **same color** and all cards must be placed in the **same direction**:



- If you can't play any of your cards: skip your turn.
- If you connect one matchstick, you win one colored stick of the same color from the stick reserve.
- If you connect two matchsticks with one card, you win two sticks of the corresponding color(s) and you can choose to swap one of your sticks (any of them) with that of an opponent: you choose which opponent and which stick (your opponent must abide).
- If you connect three or four matchsticks, you win three or four sticks of the corresponding color(s) and you can choose to swap up to two or three of your sticks with an opponents'.
- Then draw one card: you must always have three cards at the end of your turn. The other players can remind you but there is no penalty if you forget to draw a card. The game moves on to the next player, and so on.

3. END OF THE GAME

When you have to draw a stick but cannot find it in the reserve, the game ends and scores are counted. For example: Emma connects a green matchstick and takes the last green stick from the reserve. Later, Jack connects a green matchstick but there are no green sticks left to draw. The game is over.

If you connect two or more matchsticks with one card, you draw the matchsticks you still can. You can also proceed to exchange sticks before the game ends.

4. SCORING

Sort your sticks in sets consisting of different colored sticks (you cannot have the same color twice in one set). A set can only have up to 6 sticks.

Then count the points as follows:



A set of 6 sticks: 21 points
(1 point for the 1st stick of the set, 2 points for the 2nd stick of the set, 3 points for the 3rd stick etc.:
 $1+2+3+4+5+6=21$)



A set of 5 sticks: 15 points
($1+2+3+4+5$)



A set of 4 sticks: 10 points
($1+2+3+4$)



A set of 3 sticks: 6 points
($1+2+3$)



A set of 2 sticks: 3 points
($1+2$)



A set of 1 stick:
1 point

For example:

Emma: 1 set of six sticks of different colors plus 1 green and 2 red sticks = one complete set of 6 sticks plus a set of 2 sticks (green and red) and a set of 1 = $21 + 3 + 1$ points = 25 points

The player with the highest score wins. It is possible for two or more players to have the same winning score. Play again to break the tie.




Strategy:

The more complete sets you collect, the more points you score.

By swapping sticks in the game you can increase your score and/or decrease your opponents' scores;

Carefully choose the sticks you take, and from whom.

COLORFOX

-  **2-4** jugadores
-  **6-99** años
-  **10-20** minutos

Sé tan astuto como un zorro y coge el máximo número de sets de cerillas como te sea posible. Colorfox es un inteligente juego de estrategia, observación y suerte.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Autor:
Martin Nedergaard Andersen
Diseño Gráfico:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

MATERIAL DE JUEGO

- **54** cartas (Cada carta muestra 4 cerillas de 2, 3 o 4 colores diferentes de 6)
- **48** palitos de colores (6 colores, 8 de cada)

OBJETIVO DEL JUEGO

Coloca tu carta junto a una o más cartas en la mesa conectando cerillas del mismo color. Recoge los palitos de colores correspondientes que vas ganando. Cuantos más colores diferentes cojas, más puntos recibirás. El jugador con más puntos, gana el juego.

1. PREPARACIÓN DEL JUEGO

Ordena los palitos por color y colócalos al alcance de cada jugador (ésta es la reserva de palitos).

Baraja las cartas y reparte 3 cartas a cada jugador: los jugadores deben acceder a sus cartas de manera individual sin mostrárselas a sus oponentes. Si solo hay 2 jugadores, juega con 4 cartas en mano durante todo el juego.

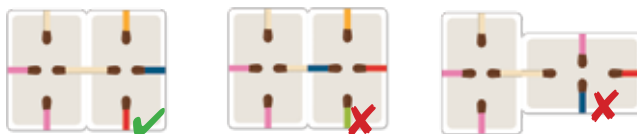
Coloca las demás cartas boca abajo en un montón.

Coge la primera carta del montón y colócala boca arriba en el centro de la mesa.

2. CÓMO SE JUEGA

El jugador más joven comienza. Después se juega por turnos.

Cuando te toque, elige una de tus cartas de manera estratégica y colócala en la mesa, junto a una o más cartas. Las cerillas conectadas deben tener el **mismo color** y todas las cartas deben tener la **misma orientación**:



- Si no puedes jugar ninguna de tus cartas: sáltate tu turno.
- Si conectas una cerilla, ganas un palito del mismo color de la reserva.
- Si conectas dos cerillas con una carta, ganas dos palitos de los colores correspondientes y puedes elegir intercambiar uno de tus palitos (cualquiera de ellos) con el de un oponente: tú eliges qué oponente y qué palito (tu oponente tiene que cumplir).
- Si conectas tres o cuatro cerillas, ganas tres o cuatro palitos de los colores correspondientes y puedes elegir intercambiar hasta dos o tres de tus palitos con los de un oponente.
- Entonces saca una carta: al final de tu turno siempre debes tener tres cartas. Los demás jugadores pueden recordártelo pero no hay penalización si te olvidas de sacar una carta. El juego continúa con el próximo jugador y así sucesivamente.


3. FINAL DEL JUEGO


Cuando tienes que coger un palito y no lo encuentras en la reserva, el juego termina y comienza la puntuación. Por ejemplo: Emma conecta una cerilla verde y coge el último palito verde de la reserva. Después, Jack también conecta una cerilla verde pero no hay más palitos verdes para coger, y se acaba el juego. Si conectas dos o más cerillas con una carta, coge las cerillas que aún puedes. También puedes intercambiar palitos antes de que acabe el juego.


4. PUNTUACIÓN


Ordena tus palitos por sets de diferentes colores (no puedes tener el mismo color dos veces en el mismo set). Un set sólo puede incluir hasta 6 palitos.


Cuenta los puntos como se muestra a continuación:

 **Un set de 6 palitos: 21 puntos**
(1 punto por el 1er palito del set, 2 puntos por el 2º palito del set, 3 puntos por el 3er palito, etc.:
 $1+2+3+4+5+6=21$)

 **Un set de 5 palitos: 15 puntos**
($1+2+3+4+5$)

 **Un set de 4 palitos: 10 puntos**
($1+2+3+4$)

 **Un set de 3 palitos: 6 puntos**
($1+2+3$)

 **Un set de 2 palitos: 3 puntos**
($1+2$)

 **Un set de 1 palito: 1 punto**

Por ejemplo:

Emma: 1 set de seis palitos de diferentes colores más 1 verde y 2 rojos = un set completo de 6 palitos más un set de 2 palitos (verde y rojo) y un set de 1 = $21 + 3 + 1$ puntos = 25 puntos




El jugador con la puntuación más alta gana. Es posible que dos o más jugadores tengan la misma puntuación más alta. Jugad de nuevo para decidir quién gana el empate.

Estrategia:

Cuantos más sets completos tengas, más puntos ganas.

Intercambiando palitos en el juego puedes incrementar tu puntuación y/o disminuir la de tu oponente. Elige cuidadosamente qué palitos coges y de quién.

COLORFOX

-  **2–4** spillere
-  **6–99** år
-  **10–20** minutter

Vær slu som reven og få så mange kombinasjoner som mulig. Colorfox er et spill med taktikk, observasjon og hell.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Forfatter:
Martin Nedergaard Andersen
Grafisk design:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

SPILLMATERIALE

- **54** kort (Hvert kort viser fire fyrstikker med 2, 3 eller 4 ulike farger av 6)
- **48** fargede pinner (6 farger, 8 av hver)

SPILLETS MÅL

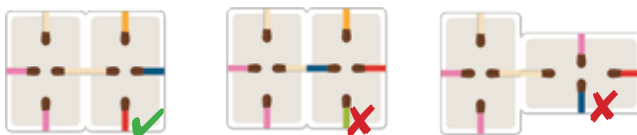
Legg kortet ditt ved siden av ett eller flere kort på bordet, ved å koble sammen fyrstikker med lik farge. Samle alle de fargede pinnene. Jo flere farger du samler, jo flere poeng får du. Spilleren med flest poeng vinner.

1. HVORDAN STARTE SPILLET

Sorter pinnene etter farge og legg dem innen rekkevidde for alle spillerne (pinnereserve). Stokk kortene og del ut 3 kort til hver spiller: spillerne ser på sine egne kort uten å avsløre dem til andre. Hvis kun to personer spiller så spilles spillet med 4 kort på hånden. Legg kortene som er igjen med billedsiden ned som en trekkbunke. Ta øverste kort av trekkbunken og legg det med billedsiden opp på midten av bordet.

2. SPILLETS GANG

Den yngste spilleren starter spillet. Deretter er det neste spiller til høyre sin tur. Når det er din tur, velger du taktisk ett av dine kort og legger det på bordet ved av ett eller flere kort. Fyrstikkene som blir koblet sammen må ha **samme farge** og alle kortene må ha **samme orientasjon** .



- Hvis du ikke kan spille noe av kortene dine: hopp over din tur.
- Hvis du kan koble en fyrstikk, vinner du en farget pinne av samme farge fra pinnereserven.
- Hvis du knytter to fyrstikker med ett kort, vinner du to pinner med tilsvarende farge(r) og du kan velge å bytte en av pinnene dine (hvilken som helst) med dine motstandere: du kan velge hvilken motstander og hvilken pinne (Dette virker litt merkelig, da det nederst i reglene står at valgene bør taktiske og ikke minst skal kunne hindre motstanderne poeng - ingen vil bytte hvis de taper på det... Bør fjernes og la spilleren «tvinge» frem bytter).
- Hvis du kobler tre eller fire fyrstikker, vinner du tre eller fire pinner med tilsvarende farge(r) og du kan velge å bytte opptil to eller tre av pinnene dine med en motstander.
- Trekk deretter ett kort: du skal alltid ha tre kort når din tur er over. De andre spillerne kan minne deg på det, men det er ingen straff hvis du glemmer å trekke et kort. Spillet fortsetter til neste spillere, etc.

3. SPILLETS SLUTT

Når du har vunnet en pinne, men ikke kan finne den i reserven så er spillet slutt og poengene blir talt opp. For eksempel: Kari kobler en grønn fyrstikk og tar den siste pinnen fra reserven. Senere så kobler også Marius en grønn fyrstikk, men det er ikke flere grønne pinner å trekke, da er spillet over.

Hvis du kobler to eller flere fyrstikker med et kort, så trekker du fyrstikker mens du kan. Du kan fortsette å bytte pinner til spillet slutter.

4. POENG

Sorter pinnene i sett med ulike fargede pinner (du kan ikke ha samme farge to ganger i et sett). Et sett kan kun bestå av opptil 6 pinner.

Deretter teller du poeng på denne måten:



Et sett med 6 pinner:
21 poeng (1 poeng for første pinne i settet, 2 poeng for andre pinne i settet, 3 poeng for tredje pinne etc.: $1+2+3+4+5+6=21$)



Et sett med 5 pinner:
15 poeng
($1+2+3+4+5$)



Et sett med 4 pinner:
10 poeng
($1+2+3+4$)



Et sett med 3 pinner:
6 poeng
($1+2+3$)



Et sett med 2 pinner:
3 poeng
($1+2$)



Et sett med 1 pinne:
1 poeng

For eksempel:




Kari: 1 sett med seks pinner i ulike farger pluss 1 grønn og 2 røde pinner = et komplett sett med 6 pinner pluss et sett med 2 pinner (grønn og rød), og et sett med 1 pinne = $21+3+1$ poeng = 25 poeng.

Spilleren med flest poeng vinner. Det kan skje at to eller flere spillere får samme antall poeng. Spill på nytt for å avgjøre hvem som vinner.

Strategi:

Jo flere sett du samler, jo flere poeng får du. Ved å bytte pinner i spillet kan du øke antall poeng og/eller senke antall poeng hos motstander; Velg taktisk hvilke pinner du vil ha og dessuten fra hvem.

COLORFOX

-  **2–4** spelare
-  **6–99** år
-  **10–20** minuter

Var slug som en räv och samlar maximalt antal set med tändstickor som möjligt. ColorFox är ett klurigt spel där det gäller att vara observant, strategisk och ha en del tur.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Författare:
Martin Nedergaard Andersen
Grafisk Design:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

3. SPELETS SLUT

När ni måste dra en sticka men den inte finns i reserven är spelet slut och poängberäkning sker. Till exempel: Emma ansluter en grön tändsticka och tar den sista gröna stickan från reserven. Senare ansluter även Jack en grön tändsticka men det finns ingen mer grön sticka att dra, då är spelet över. Om du ansluter två eller fler tändstickor med ett kort drar du de tändstickor du fortfarande kan. Du kan också gå vidare till att byta stickor innan spelet är över.

4. POÄNGBERÄKNING

Sortera stickorna i set bestående av olikfärgade stickor (du kan inte ha samma färg två gånger i samma set). Ett set får innehålla max 6 stickor.

Beräkna sedan poängen enligt följande:



**Ett set om 6 stickor:
21 poäng** (1 poäng för den 1:a stickan i setet, 2 poäng för 2:a stickan i setet, 3 poäng för 3:e stickan etc.:
 $1+2+3+4+5+6=21$)



**Ett set om 5 stickor:
15 poäng**
($1+2+3+4+5$)



**Ett set om 4 stickor:
10 poäng**
($1+2+3+4$)



**Ett set om 3 stickor:
6 poäng**
($1+2+3$)



**Ett set om 2 stickor:
3 poäng**
($1+2$)



**Ett set om 1 sticka:
1 poäng**

Till exempel:

Emma: 1 set med sex stickor i olika färger plus en grön och 2 röda stickor = ett komplett set med 6 stickor plus ett set med 2 stickor (grön och röd) och ett set med $1 = 21 + 3 + 1$ poäng = 25 poäng

Spelaren med högst poäng vinner. Det är möjligt att två eller flera spelare har samma poäng. Spela igen för att se vem som vinner vid oavgjort.

Strategi:

Ju fler kompletta set du samlar, desto fler poäng får du.

Genom att byta stickor i spelet kan du öka dina poäng och/eller minska dina motståndares poäng:

Välj noggrant de stickor du tar och från vem.

SPELMATERIAL

- **54** kort (Varje kort visar fyra tändstickor med 2, 3 eller 4 olika färger av 6 möjliga)
- **48** färgade stickor (6 färger, 8 av varje)

SPELETS MÅL

Placera ditt kort bredvid ett eller flera kort på bordet genom att ansluta tändstickor i samma färg. På det sättet samlar du stickor i samma färger som du just kopplat ihop. Ju fler olika färger du samlar desto mer poäng får du. Spelaren med flest poäng vinner spelet.

1. FÖRBEREDA SPELET

Sortera stickorna efter färg och placera dem så att varje spelare kan nå dessa (stickreserven).

Blanda korten och dela ut 3 kort per spelare: spelarna tar individuellt sina kort utan att visa dem för sina motståndare. Om det bara är två spelare, spela hela spelet med 4 kort på hand.

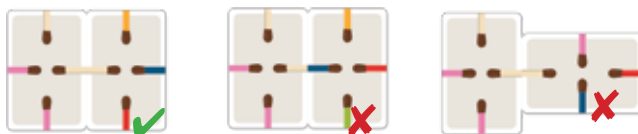
Placera återstående kort med baksidan upp i en draghög.

Ta första kortet från draghögen och placera det med bilden med stickorna upp upp mitt på bordet.

2. SPELETS GÅNG




Den yngsta spelaren börjar. Turas därefter om.

Vid din tur, välj strategiskt ett av dina kort och placera det på bordet bredvid ett eller flera kort. De anslutna tändstickorna måste ha samma färg och alla korten måste ha samma riktning:



- Om du inte kan spela något av dina kort: hoppa över din omgång.
 - Om du ansluter en tändsticka, vinner du en färgad sticka i samma färg från stickorna i reserven.
 - Om du ansluter två tändstickor med ett kort vinner du två stickor i samma färg(er) och du kan välja att byta ut en av dina stickor (vilken som helst) med en motståndare: Du väljer vilken motståndare och vilken sticka (din motståndare måste gå med på det).
 - Om du ansluter tre eller fyra tändstickor vinner du motsvarande färg(er) och kan välja att byta upp till tre av dina stickor med en motståndare.
- Dra sedan ett kort: du måste alltid ha tre kort i slutet av din runda. De andra spelarna kan påminna dig men det finns inget straff om du glömmer att dra ett kort. Spelet rullar vidare till nästa spelare, och så vidare.

VĀRVITIKUD

-  **2–4** spēlētāji
-  **6–99** gadi
-  **10–20** minūtes

Esiet viltīgs kā lapsa un sakrājiet maksimālo iespējamo kociņu komplektu skaitu. *Vārvitikud* ir gudra stratēģijas, novērojumu un veiksmes spēle.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Autors:
Martin Nedergaard Andersen
Grafiskais dizains:
Katie Burk
© HELVETIQ
Visas tiesības aizsargātas.
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

SPĒLES KOMPLEKTS

- **54** kārtis (uz katras kārts attēloti četri sērkokociņi divās, trīs vai četrās dažādās krāsās no sešām iespējamajām)
- **48** krāsaini kociņi (pa astoņiem kociņiem katrā no sešām krāsām)

SPĒLES MĒRKIS

Nolieciet savu kārti blakus vienai vai vairākām uz galda esošajām kārtīm, savienojot vienādas krāsas kociņus. Paņemiet attiecīgās krāsas kociņus. Jo vairāk dažādu krāsu kociņu savāksiet, jo vairāk punktu iegūsi. Spēlē uzvar spēlētājs ar vislielāko punktu skaitu.

1. SPĒLES IZKĀRTOJUMS

Sašķirojiet kociņus pa krāsām un novietojiet tos visiem spēlētājam aizsniēdamā vietā (kociņu krājums).

Sajauciet kārtis un izdaliel katram spēlētājam pa trīs kārtīm. Spēlētāji nedrīkst savas kārtis atklāt pretiniekiem. Ja spēlējat spēli divatā, izdaliel katram spēlētājam četras kārtis.

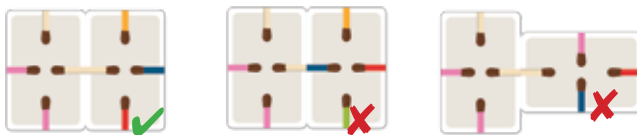
Atlikušās kārtis nolieciē kaudzītē ar attēliem uz leju.

Paņemiet pirmo kārti no kaudzītes un nolieciē to galda vidū ar attēlu uz augšu.

2. SPĒLES GAITA

Spēli uzsāk jaunākais no spēlētājiem. Tālāk gājienu izspēlējiet pēc kārtas.

Kad pienāk jūsu kārtā, stratēģiski izvēlieties vienu no kārtīm un novietojiet to blakus vienai vai vairākām uz galda esošajām kārtīm. Savienotajiem kociņiem jābūt **vienādā** krāsā un visām kārtīm jābūt novietotām **vienā un tajā pašā virzienā**.



- Ja jums nav piemērotas kārts, izlaidiet gājienu.
- Savienojot vienu sērkokociņu, no kociņu krājuma varat paņemt vienu tādas pašas krāsas kociņu.
- Savienojot divus sērkokociņus ar vienu kārti, jūs saņemat divus attiecīgās krāsas (vai krāsu) kociņus un, ja vēlaties, varat iemainīt jebkuru no saviem kociņiem pret kādu no pretinieka kociņiem. Jūs varat izvēlēties, ar kuru no pretiniekiem veikt maiņu un kuru no viņa kociņiem iemainīt (pretinieks nedrīkst iebilst jūsu izvēlei).
- Savienojot trīs vai četrus kociņus, jūs iegūstat trīs vai četrus attiecīgās krāsas kociņus un varat iemainīt divus vai trīs jebkādas krāsas kociņus pret pretinieka kociņiem.
- Pēc tam paņemiet vienu kārti. Gājienu beigās jums vienmēr rokās jābūt trim kārtīm. Citi spēlētāji var atgādināt par kāršu trūkumu, taču spēle neparedz sodu, ja aizmirstat paņemt kārti. Tālāk gājienu izspēlē nākamais spēlētājs.

3. NOSLĒGUMS

Spēle beidzas un punktu skaitīšana sākas brīdī, kad, vēloties paņemt kociņu no krājuma, attiecīgās krāsas kociņa krājumā vairs nav. Piemērs: Emma savieno zaļos sērkokociņus un no krājuma paņem pēdējo zaļo kociņu. Vēlāk arī Džeks savieno zaļos kociņus, taču krājumā vairs nav neviena zaļā kociņa. Šajā gadījumā spēle ir noslēgusies.

Ar vienu kārti savienojot vienu vai vairākus kociņus, paņemiet tos kociņus, kuri vēl ir pieejami krājumā. Kamēr vien spēle nav beigusies, savus kociņus varat arī iemainīt pret pretinieku kociņiem.

4. PUNKTU SKAITĪŠANA

Sašķirojiet savus kociņus komplektos, kuri sastāv no dažādas krāsas kociņiem (vienā komplektā nevar būt divi vienādas krāsas kociņi). Vienā komplektā nedrīkst būt vairāk par 6 kociņiem. Pēc tam punktu skaitīšanu veiciet sekojoši:



Komplekts ar sešiem kociņiem: 21 punkts (1 punkts par komplekta pirmo kociņu, 2 punkti par otro kociņu, 3 punkti par trešo kociņu utt. $(1+2+3+4+5+6=21)$)



Komplekts ar pieciem kociņiem: 15 punkti $(1+2+3+4+5)$



Komplekts ar četriem kociņiem: 10 punkti $(1+2+3+4)$



Komplekts ar trīs kociņiem: 6 punkti $(1+2+3)$



Komplekts ar diviem kociņiem: 3 punkti $(1+2)$



Komplekts ar vienu kociņu: 1 punkts

Piemērs:

Emma: viens komplekts ar sešiem dažādas krāsas kociņiem, viens zaļš un divi sarkani kociņi = viens sešu kociņu komplekts + viens komplekts ar diviem kociņiem (zaļo un sarkano) + komplekts ar vienas krāsas kociņu = $21+3+1$ punkti = 25 punkti.




Spēlētājs ar vislielāko punktu skaitu ir uzvarējis. Pastāv iespēja, ka diviem vai vairākiem spēlētājiem ir vienāds punktu skaits. Tādā gadījumā spēlējiet vēlreiz, lai noskaidrotu uzvarētāju.

Stratēģija:

Jo vairāk pilnu komplektu sakrāsiet, jo vairāk punktu iegūsi.

Spēles laikā mainoties ar kociņiem, varat palielināt savu punktu skaitu un/vai samazināt pretinieku sakrātos punktus, tādēļ rūpīgi pārdomājiet, no kura spēlētāja un kādus kociņus izvēlieties.

COLORFOX

-  **2–4** leikmenn
-  **6–99** ára
-  **10–20** mínútur

Vertu klók(ur) sem refurinn og safnaðu eins mörgum settum og þú getur. Colorfox er skemmtilegur leikur sem gengur útá kænsku, sjón og heppni.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Höfundur:

Martin Nedergaard Andersen

Grafísk hönnun:

Katie Burk

© HELVETIQ

Allur réttur áskilinn

Côtes de Montbenen 30

CH-1003 Lausanne

EFNIVÍÐUR

•**54** spil (hvert spil sýnir fjögur prik sem geta haft tvo, þrjú eða fjóra mismunandi liti af sex)

•**48** lituð prik (sex litir, átta af hverjum)

MARKMIÐ SPILSINS

Legðu spilið þitt nálægt einu eða fleiri spilum á borðinu með því að tengja prik í sama lit milli spilana. Þú safnar svo viðkomandi litaprikum. Markmiðið er síðan að safna sem flestum prikum í mismunandi litum. Sá vinnur sem flest stig fær við lok leiks.

1. AÐ BYRJA SPILIÐ

Flokkið prikin eftir lit og setjið þau á borðið þar sem allir leikmenn geta náð þeim. Stokkið spilin og gefið þrjú spil á mann: leikmenn skoða spil sín en halda þeim leyndum fyrir andstæðingum. Ef leikmenn eru aðeins tveir skal spila spilið með fjögur spil á hendi. Setjið síðan restina af spilunum í bunka á grúfu á borðið. Dragið eitt spil úr bunkanum og setjið það þannig að allir sjái það á mitt borðið.

2. AÐ SPILA SPILIÐ

Yngsti leikmaðurinn byrjar spilið. Síðan er skipst á. Þegar þú átt leik, veldu þá spil sem þú ert með á hendi og settu það á borðið nálægt einu eða fleiri spilum. Prikinn sem notuð eru til þess að tengja milli spila þurfa að vera í sama lit og öll spilin þurfa að vera sömu tegundar.



- Ef þú getur ekki sett út nein spil, þá situr þú hjá þá umferð.
- Ef þú tengir prik milli spila þá vinnurðu eitt litaprik af sama lit úr prikasafninu.
- Ef þú tengir tvö prik við sama spil þá vinnurðu tvö prik af sama lit úr prikasafninu og þú getur valið að skipta einu á af prikunum þínum (hvaða prikni sem er) við mótherja, þú velur mótherja og prik og hann getur ekki neitað.
- Ef þú tengir þrjú eða fjögur prik við spil þá vinnurðu þrjú eða fjögur prik af sama lit og þú getur valið að skiptast á þrem til fjórum prikum við mótherja.
- Dragðu síðan eitt spil: þú þarft ávallt að hafa þrjú spil á hendi þegar þín umferð endar. Aðrir leikmenn geta minnt þig á að draga spil en það er engin refsing við því að draga ekki spil. Næsti leikmaður gerir svo og síðan koll af kolli.

3. LEIKSLOK


Þegar þú þarft að draga prik en finnur það ekki í prikasafninu þá endar spilið og stigin eru talin. Dæmi: Emma tengir grænt prik við spil og dregur síðasta græna prikni úr prikasafninu. Eftir þetta tengir Jón grænt prik við spil en það eru engin græn prik eftir í safninu. Þá endar spilið.


Ef þú tengir tvö eða fleiri prik við eitt spil þá dregurðu það prik úr prikasafninu sem þú getur dregið. Þú getur líka skipst á prikum við mótherja áður en spilið endar.


4. STIGAGJÖF


Flokkaðu prikin þín í sett sem samanstanda af prikum í ólíkum litum (þú getur ekki verið með sama litinn tvisvar í einu setti). Ekki geta verið fleiri en 6 prik í hverju setti.


Síðan telurðu á eftirfarandi máta:

 **Sett sem inniheldur 6 prik:**
21 stig
(1 stig fyrir fyrsta prik, tvö fyrir annað prik og svo koll af kolli: $1+2+3+4+5+6=21$)

 **Sett með fimm prikum:**
15 stig
($1+2+3+4+5$)

 **Sett með fjórum prikum:**
10 stig
($1+2+3+4$)

 **Sett með þrem prikum:**
6 stig
($1+2+3$)

 **Sett með tveim prikum:**
3 stig
($1+2$)

 **Sett með einu prikni:**
1 stig

Dæmi:

Emma: eitt sett með sex prikum í mismunandi litum og eitt grænt og tvö rauð prik þar að auki = eitt fullt sett og eitt sett með tveim prikum (grænt og rautt) og annað sett með einu prikni = $21 + 3 + 1$ stig = 25 stig




Sá leikmaður sem hefur flest stig vinnur. Ef um jafntefli er að ræða þá spilið þið einfaldlega aftur til þess að sjá hver er sigurvegari.

Herkænska:

Því fleiri settum sem þú safnar, því fleiri stig færðu.

Með því að skiptast á prikum á meðan á leik stendur geturðu aukið stigafjölda þinn og/eða minnkað stigafjölda andstæðings þíns; veldu því þau prik sem þú tekur vandlega, svo og frá hverjum þú tekur þau.

VÄRVITIKUD

-  **2–4** mängijat
-  **6–99** aasta vanuses
-  **10–20** minutit

Olge kaval kui rebane ja koguge võimalikult palju tikukomplekte. Värvitikud on nutikas strateegia- ja tähelepanu- ja õnnemäng.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Autor:
Martin Nedergaard Andersen
Graafiline disain:
Katie Burk
© HELVETIQ
Kõik õigused kaitstud
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

MÄNGUVAHENDID

- **54** kaarti (igal kaardil on 4 tikku, mis on 2, 3 või 4 värvi; mängus on kokku 6 värvust)
- **48** värvilist tikku (6 värvust, igast värvusest 8 tikku)

MÄNGU EESMÄRK

Asetage oma kaart laual ühe või mitme kaardi kõrvale, ühendades sama värvi tikud. Tulemusena lähevad arvesse sobiva värvusega tikud. Mida rohkem eri värvusi kogute, seda rohkem punkte saate. Võidab mängija, kellel on mängu lõpus kõige rohkem punkte.

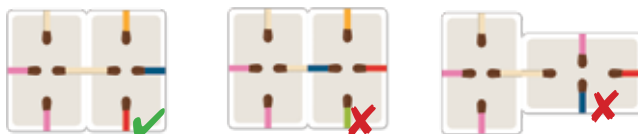
1. MÄNGUKS VALMISTUMINE

Sorteeri tikud värvuse järgi ja asetage need iga mängija käeulatusse (tikureservi). Segage kaardid ja jagage igale mängijale kolm kaarti. Mängijad tutvuvad oma kaartidega nii, et vastasmängijad neid ei näe. Kui mängijaid on ainult kaks, jagage kummalegi mängijale neli kaarti.

Asetage ülejäänud kaardid tagurpidi ühte virna lisakaartide tõmbamiseks. Võtke tõmbamisvirnast esimene kaart ja asetage see õigetpidi laua keskele.

2. MÄNGU KÄIK

Mängu alustab noorim mängija. Seejärel tehakse käike järgemööda. Kui saabub teie kord, valige strateegiliselt üks oma kaart ja asetage see lauale ühe või enama kaardi kõrvale. Ühendatud tikud peavad olema **sama värvi** ja kõik kaardid peavad olema **ühtepidi**.




- Kui te ei saa ühtegi oma kaarti käia, jätke käik vahele.
- Kui ühendate ühe tikku, võidate tikureservist ühe sama värvi tikku.
- Kui saate ühe kaardiga ühendada kaks tikku, võidate kaks vastavat värvi tikku ja saate ühe oma tikku (ükskõik millise) vahetada vastasmängija tikuga. Teie valite, milline vastasmängija ja milline tikk (vastasmängija peab nõustuma).
- Kui ühendate kolm või neli tikku, võidate vastavalt kolm või neli sama värvi tikku ja saate valida kaks või kolm oma vastasmängija tikku.
- Seejärel tõmmake virnast üks kaart. Teil peab oma mängukorra lõpus olema alati kolm kaarti. Ülejäänud mängijad saavad teile meelde tuletada, kuid kaardi tõmbamata jätmine ei ole karistatav. Mängu jätkab järgmine mängija ja nii edasi.


3. MÄNGU LÕPP


Kui peate võtma tikku, kuid ei leia seda tikureservist, on mäng läbi ja algab punktide lugemine. Näide. Emma ühendab rohelise tikku ja võtab reservist viimase rohelise tikku. Hiljem ühendab ka Jack rohelise tikku. Kuna reservis enam rohelisi tikke ei ole, on mäng läbi. Kui ühendate ühe kaardiga kaks või enam tikku, siis võtate need tikud, mida saate. Samuti võite enne mängu lõppu tikke vahetada..


4. PUNKTIARVESTUS


Sorteeri oma tikud komplektidesse, mis koosnevad eri värvi tikkudest (ühes komplektis ei või olla kahte sama värvi tikku). Komplekt võib sisaldada kuni kuus tikku. Seejärel lugege punkte järgmiselt.


 **6 tikuga komplekt:**
21 punkti (1 punkt esimese tikku eest, 2 punkti teise tikku eest, 3 punkti kolmanda tikku eest jne:
 $1 + 2 + 3 + 4 + 5 + 6 = 21$)

 **5 tikuga komplekt:**
15 punkti
($1 + 2 + 3 + 4 + 5$)

 **4 tikuga komplekt:**
10 punkti
($1 + 2 + 3 + 4$)

 **3 tikuga komplekt:**
6 punkti
($1 + 2 + 3$)

 **2 tikuga komplekt:**
3 punkti
($1 + 2$)

 **1 tikuga komplekt:**
1 punkt

Näide:


Emmal on üks kuuest eri värvi tikust koosnev komplekt ning üks roheline ja kaks punast tikku, s.o üks kuue tikuga täiskomplekt ning kahe tikuga (roheline ja punane) komplekt ja ühe tikuga komplekt, seega $21 + 3 + 1$ punkti = 25 punkti.


Võidab mängija, kellel on kõige rohkem punkte. On võimalik, et kahel või enamal mängijal on sama punktisumma. Mängige uuesti, et selguks võitja.


Strateegia:

Mida rohkem täiskomplekte kogute, seda rohkem punkte saate. Mängu käigus tikke vahetades saate oma punktiarvu suurendada ja/või vastasmängija punktiarvu vähendada. Mõelge hoolikalt, milliseid tikke valite ja kellelt te neid võtate.

COLORFOX

 2–4 spillere

 6–99 år

 10–20 minutter

Vær snu som en ræv og saml flest mulige sæt tændstikker.

Colorfox er et enkelt men udfordrende spil, der kombinerer strategi, observation og held.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Opfinder:

Martin Nedergaard Andersen

Grafisk design:

Katie Burk

© HELVETIQ

All rights reserved

Côtes de Montbenon 30

CH-1003 Lausanne

INDHOLD

•54 kort (på hvert kort findes fire tændstikker i 2, 3 eller 4 farver ud af 6 mulige)

•48 farvede pinde (6 farver, 8 af hver)

SPILLETS FORMÅL

Placer dit kort ved siden af et eller flere kort på bordet og forbind tændstikker i samme farve. Som gevinst får du pinde i de samme farver. Jo flere forskellige farver du samler, jo flere point får du, og spilleren med flest point vinder.

1. FORBEREDELSE

Sorter pindene efter farve og læg dem, så alle spillere kan nå dem ("Pindebunken").

Bland kortene og giv 3 kort til hver spiller, som må kigge på kortene uden at vise dem til de andre spillere. Hvis der kun er to spillere, får hver spiller i stedet 4 kort.

Læg de overskydende kort i en bunke med bagsiden opad.

Tag det øverste kort fra bunken og læg det midt på bordet med forsiden opad.

2. SELVE SPILLET

Den yngste spiller starter, og derefter skiftes spillerne i urets retning.

Når det er din tur, vælger du et af dine kort og lægger det på bordet ved siden af et eller flere kort. De forbundne tændstikker skal have **samme farve**, og alle kort skal ligge i **samme retning**:



•Hvis du ikke kan lægge et kort, mister du din tur.

•Hvis du forbinder én tændstik, vinder du én farvet pind i samme farve fra Pindebunken.

•Hvis du forbinder to tændstikker med dit kort, vinder du to pinde i samme farve/farver, og du kan vælge at bytte en af dem med en modstanders pind. Du vælger modstander og pind (modstanderen kan ikke nægte at bytte).

•Hvis du forbinder tre eller fire tændstikker, vinder du tre eller fire pinde i samme farve/farver, og du kan vælge at bytte to eller tre pinde med én eller flere modstandere.

•Afslut din tur med at trække et kort, så du igen har tre kort (fire kort, hvis I kun er to spillere). Hvis du glemmer at trække et kort, må du gerne gøre det senere.

3. SPILLETS AFSLUTNING


Når du skal tage en pind fra Pindebunken, og der ikke findes en pind i den farve du skal bruge, slutter spillet straks, og der tælles point. Eksempel: Emma forbinder en grøn tændstik og tager den sidste grønne pind fra Pindebunken. Senere forbinder Jacob også en grøn tændstik, men der er ikke flere grønne pinde tilbage, så spillet slutter.


Hvis du forbinder to eller flere tændstikker med samme kort, tager du de pinde, det er muligt at tage. Du må også bytte pinde med andre spillere, før spillet slutter.


4. POINT


Sorter dine pinde i sæt bestående af forskellige farver (du kan ikke have samme farve to gange i samme sæt). Et sæt kan højst bestå af 6 pinde.


Derefter tæller du point som følger:


 **Et sæt med 6 pinde: 21 point**
(1 point for den første pind,
2 point for den anden pind,
3 point for den tredje osv.:
 $1+2+3+4+5+6=21$)

 **Et sæt med 5 pinde: 15 point**
($1+2+3+4+5$)

 **Et sæt med 4 pinde: 10 point**
($1+2+3+4$)

 **Et sæt med 3 pinde: 6 point**
($1+2+3$)

 **Et sæt med 2 pinde: 3 point**
($1+2$)

 **Et sæt med 1 pind: 1 point**
1 point

Eksempel:

Emma: Et sæt med 6 pinde i forskellige farver plus 1 grøn og 2 røde pinde = et komplet sæt med 6 pinde plus et sæt med 2 pinde (grøn og rød) og et sæt med 1 pind = $21 + 3 + 1 = 25$ point




Spilleren med flest point vinder. Det er muligt, at to eller flere spillere har samme antal point. I så fald spilles igen for at afgøre, hvem der vinder.

Strategi:

Jo flere komplette sæt du samler, jo flere point får du.

Ved at bytte pinde undervejs i spillet, kan du på samme tid øge dine egne point og reducere dine modstanderes point: Vælg med omtanke, hvilke pinde du tager og fra hvem.

VÄRVITIKUD

-  для 2–4 игроков
-  от 6 до 99 лет
-  10–20 минут

Будьте ловким как лиса и соберите как можно больше серий совпадений. Värvitikud – это игра на наблюдательность, стратегическое мышление и удачу.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Автор:
Martin Nedergaard Andersen
Графический дизайн:
Katie Burk
© HELVETIQ
Все права защищены
Côtes de Montbenon 20
CH-1003 Lausanne

СОСТАВ ИГРЫ

- 54 карты (на каждой карте изображено четыре спички 2, 3 или 4 разных цветов из 6 возможных)
- 48 цветных палочек (6 цветов; по 8 палочек каждого цвета)

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Положите вашу карту рядом с одной или несколькими картами на столе, соединив спички одного цвета. Собирайте палочки соответствующего цвета. Чем больше палочек разных цветов вы соберёте, тем больше у вас очков. Игрок с наибольшим количеством очков побеждает.

1. ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Разложите палочки по цвету так, чтобы каждый игрок мог их достать (запас палочек). Перетасуйте колоду и раздайте каждому игроку по 3 карты: игроки могут смотреть карты, не показывая их противникам. Если вы играете вдвоём, раздайте по 4 карты. Колоду с остальными картами положите лицевой стороной вниз. Возьмите первую карту из колоды и положите её в центр стола лицевой стороной вверх.

2. ХОД ИГРЫ

Первым ходит самый младший игрок. Затем игроки ходят по очереди.

Когда придёт ваша очередь, выберите одну из ваших карт и положите её рядом с одной или несколькими картами на столе. Карты должны быть соединены спичками одного цвета, кроме того, карты должны быть расположены одинаково:



- Если у вас нет подходящей карты, пропустите ход.
- Если вы соединили одну спичку, то получаете палочку соответствующего цвета.
- Если вы соединили две спички при помощи одной карты, то получаете две палочки соответствующих цветов; вы можете поменять одну из палочек (любую) на палочку противника; вы выбираете противника и палочку (решение не зависит от вашего противника).
- Если вы соединили три или четыре спички, то получаете три или четыре палочки соответствующих цветов; вы можете поменять две-три палочки на палочки противника.
- Затем берите одну карту. В конце хода у вас должно быть три карты. Другие игроки могут напоминать вам о том, что вы забыли взять карту, но никакого штрафа за это не предусмотрено. Ход переходит к следующему игроку и так далее.


3. КОНЕЦ ИГРЫ


Игра прекращается, когда не осталось палочек нужного вам цвета. Начинается подсчёт очков.


Например: Анна соединила зелёные спички и взяла последнюю зелёную палочку. Затем Иван также соединил зелёные спички, но зелёные палочки закончились, поэтому игра завершается. Если вы соединили две спички или более при помощи одной карты, то берёте оставшиеся палочки соответствующего цвета. Также вы можете продолжить обменивать палочки до того, как игра подойдёт к концу.


4. ПОДСЧЁТ ОЧКОВ


Соберите набор из палочек разного цвета (в наборе не может быть палочек одного цвета). В одном наборе может быть до 6 палочек. После этого подсчитайте очки:


 Набор из 6 палочек: 21 очко (1 очко за первую палочку, 2 очка за вторую, 3 очка за третью и т. д.: $1+2+3+4+5+6=21$)

 Набор из 5 палочек: 15 очков ($1+2+3+4+5$)

 Набор из 4 палочек: 10 очков ($1+2+3+4$)

 Набор из 3 палочек: 6 очков ($1+2+3$)

 Набор из 2 палочек: 3 очка ($1+2$)

 Набор из 1 палочки: 1 очко

Например:




Анна: набор из 6 палочек разных цветов, 1 зелёная и 2 красные палочки = один полный набор из 6 палочек + набор из 2 палочек (зелёная и красная) + набор из 1 палочки = $21 + 3 + 1 = 25$ очков

Побеждает игрок, набравший наибольшее количество очков. Возможно, что два или более игроков наберут одинаковое количество очков. Сыграйте ещё раз, чтобы определить победителя.

Стратегия:

Чем больше полных наборов вы соберёте, тем больше очков получите. Обменивая палочки, вы можете заработать больше очков и/или уменьшить количество очков противника. Тщательно выбирайте цвет палочек, которые обмениваете, и противника, у которого вы их берёте.

COLORFOX

-  **2–4** pelaajaa
-  **6–99** vuotiaalle
-  **10–20** minuuttia

Ole viekas kuin kettu ja kerää niin monta tikkusetiä kuin mahdollista. ColorFox on ovela peli, jossa tarvitaan strategiaa, havainnointikykyä ja onnea.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Kehittäjä:
Martin Nedergaard Andersen
Graafinen suunnittelu:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

PELIIN TARVITSET

- **54** korttia (jokaisessa kortissa kuvattu on neljä värillistä tulitikkua)
- **48** värillistä tikkua (kahdeksan kappaletta jokaista kuutta väriä)

PELIN TAVOITE

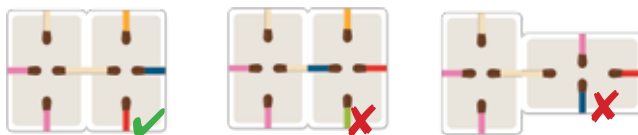
Aseta korttisi yhden tai useamman pöydällä olevan kortin viereen siten, että samanväriset tikut yhdistyvät. Kerää vastaavan väriset tikut. Mitä useamman värisiä tikkuja keräät, sitä enemmän pisteitä saat. Se pelaaja, jolla on eniten pisteitä pelin loppuessa, voittaa.

1. PELIN VALMISTELU

Lajittele tikut värin mukaan ja aseta ne jokaisen pelaajan saataville (tikkupinon). Sekoita kortit hyvin ja jaa jokaiselle pelaajalle kolme käsikorttia. Jos pelaajia on vain kaksi, jaa kummallekin pelaajalle neljä korttia ja pelaa koko peli neljällä käsikortilla. Aseta jäljellä olevat kortit kuvapuoli alaspäin nostopakaksi. Ota ensimmäinen kortti nostopakasta ja aseta se kuvapuoli ylöspäin pöydän keskelle.

2. PELIN PELAAMINEN

Nuorin pelaaja aloittaa pelin. Sen jälkeen peli etenee vuoroissa myötäpäivään. Valitse vuorollasi yksi käsikortteistasi ja aseta se pöydälle siten että se koskettaa vähintään yhtä korttia. Yhdistettyjen tulitikkujen täytyy olla **samanvärisiä** ja kaikkien korttien täytyy olla **samaan suuntaan**:



- Jos et voi pelata yhtäkään kortteistasi, ohita vuorosi.
- Jos yhdistät yhden tulitikin, voitat yhden sen värisen tikun tikkupinosta.
- Jos yhdistät kaksi tulitikkua yhdellä kortilla, voitat niiden väriset tikut. Lisäksi saat vaihtaa yhden tikuistasi (minkä tahansa niistä) vastapelaajasi kanssa; valitse kenen kanssa ja minkä tikun haluat vaihtaa (vastapelaajasi on pakko suostua).
- Jos yhdistät kolme tai neljä tulitikkua, voitat niiden väriset tikut ja voit vaihtaa kaksi tai kolme tikkua vastapelaajiesi kanssa.
- Lopuksi nosta kortti nostopakasta; sinulla täytyy aina olla vuorosi päättyessä kolme korttia (paitsi kaksinpelissä neljä korttia). Muut pelaajat voivat muistuttaa sinua, mutta unohtamisesta ei seuraa rangaistusta. Tämän jälkeen vuoro siirtyy seuraavalle pelaajalle.

3. PELIN LOPPU

Kun pelaajan pitäisi ottaa tikku mutta tikkupinosta ei löydy oikean väristä tikkua, peli päättyy ja pisteytys alkaa. Esimerkiksi: Emma yhdistää vihreän tulitikin ja ottaa tikkupinosta viimeisen vihreän tikun. Myöhemmin, myös Jaakko yhdistää vihreän tikun, mutta koska tikkupinossa ei ole enää vihreitä tikkuja jäljellä, peli päättyy. Jos yhdistät samalla kortilla useamman kuin yhden tulitikin, nosta ne tikut, jotka ovat vielä saatavilla. Voit myös vaihtaa tikkuja muiden kanssa ennen pelin päättymistä.

4. PISTEYTYS

Lajittele tikkuksi ryhmiin niin, että jokaisessa setissä on yksi kappaletta jokaista väriä. Setin tulisi näyttää sateenkaarelta. Setissä voi olla korkeintaan 6 tikkua. Laske pisteet seuraavasti:



Kuuden tikun setti:
21 pistettä (1 piste setin ensimmäisestä tikusta, 2 pistettä toisesta tikusta, 3 pistettä kolmannesta tikusta jne.: $1+2+3+4+5+6=21$)



Viiden tikun setti:
15 pistettä ($1+2+3+4+5$)



Neljän tikun setti:
10 pistettä ($1+2+3+4$)



Kolmen tikun setti:
6 pistettä ($1+2+3$)



Kahden tikun setti:
3 pistettä ($1+2$)



Setti, jossa on 1 tikku:
1 piste

Esimerkiksi:

Emmalla on pelin päättyessä yksi setti, jossa on kuusi eriväristä tikkua, sekä yksi vihreä ja kaksi punaista tikkua. Näistä saadaan yksi täydellinen kuuden tikun setti, yksi kahden tikun setti (vihreä ja punainen) ja yksi yhden tikun setti. Emma saa siis $21 + 3 + 1$ pistettä = 25 pistettä.

Pelaaja, jolla on korkeimmat pisteet, voittaa. Jos kahdella tai useammalla pelaajalla on yhtä korkeat pisteet, pelatkaa uudelleen löytäkseen voittajan.

Strategia:

Mitä useamman setin keräät, sitä enemmän pisteitä saat. Vaihtamalla tikkuja pelin aikana voit parantaa pisteitäsi ja/tai vähentää kanssapelaajiesi pisteitä; valitse siis huolellisesti, minkä väriset tikut otat ja keneltä.

VÄRVITIKUD



-  **2–4** players
-  **6–99** years
-  **10–20** minutes

Be as sly as a fox and collect as many sets of matches as you can. Värvitikud is a clever game of strategy, observation and luck.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

Author:
Martin Nedergaard Andersen
Graphic Design:
Katie Burk
© HELVETIQ
All rights reserved
Côtes de Montbenon 30
CH-1003 Lausanne

GAME MATERIAL

- **54** cards (Each card shows four matchsticks of 2, 3 or 4 different colors out of 6)
- **48** colored sticks (6 colors, 8 of each)

OBJECTIVE OF THE GAME

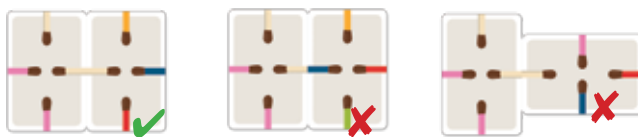
Place your card next to one or more cards on the table by connecting matchsticks of the same color. Collect the corresponding colored sticks as a result. The more different colors you collect, the more points you score. See scoring below for examples. The player with the most points wins the game.

1. SETTING UP THE GAME

Sort the sticks by color and place them within the reach of all players (the stick reserve). Shuffle the cards and deal 3 to each player: players look at their cards without revealing them to their opponents. With only two players, the game is played with 4 cards each. Place the remaining cards face down in a draw pile. Take the first card of the draw pile and place it face up in the middle of the table.

2. PLAYING THE GAME

The youngest player starts first the game. Then you take turns. On your turn, strategically choose one of your cards and place it on the table next to one or more cards. Connecting matchsticks must be the **same color** and all cards must be placed in the **same direction**:



- If you can't play any of your cards: skip your turn.
- If you connect one matchstick, you win one colored stick of the same color from the stick reserve.
- If you connect two matchsticks with one card, you win two sticks of the corresponding color(s) and you can choose to swap one of your sticks (any of them) with that of an opponent: you choose which opponent and which stick (your opponent must abide).
- If you connect three or four matchsticks, you win three or four sticks of the corresponding color(s) and you can choose to swap up to two or three of your sticks with an opponents'.
- Then draw one card: you must always have three cards at the end of your turn. The other players can remind you but there is no penalty if you forget to draw a card. The game moves on to the next player, and so on.

3. END OF THE GAME

When you have to draw a stick but cannot find it in the reserve, the game ends and scores are counted. For example: Emma connects a green matchstick and takes the last green stick from the reserve. Later, Jack connects a green matchstick but there are no green sticks left to draw. The game is over. If you connect two or more matchsticks with one card, you draw the matchsticks you still can. You can also proceed to exchange sticks before the game ends.

4. SCORING

Sort your sticks in sets consisting of different colored sticks (you cannot have the same color twice in one set). A set can only have up to 6 sticks. Then count the points as follows:



A set of 6 sticks: 21 points
(1 point for the 1st stick of the set, 2 points for the 2nd stick of the set, 3 points for the 3rd stick etc.:
 $1+2+3+4+5+6=21$)



A set of 5 sticks: 15 points
($1+2+3+4+5$)



A set of 4 sticks: 10 points
($1+2+3+4$)



A set of 3 sticks: 6 points
($1+2+3$)



A set of 2 sticks: 3 points
($1+2$)



A set of 1 stick: 1 point

For example:

Emma: 1 set of six sticks of different colors plus 1 green and 2 red sticks = one complete set of 6 sticks plus a set of 2 sticks (green and red) and a set of 1 = $21 + 3 + 1$ points = 25 points

The player with the highest score wins. It is possible for two or more players to have the same winning score. Play again to break the tie.

Strategy:

The more complete sets you collect, the more points you score. By swapping sticks in the game you can increase your score and/or decrease your opponents' scores; Carefully choose the sticks you take, and from whom.