

## SPIELENDE

Sobald die Sanduhr abgelaufen ist, hört ihr umgehend mit dem Ausmalen auf. Verschleißt eure Stifte.

Nun überprüft ihr, ob alle Bildkarten unterhalb der Startkarten korrekt sind, also sauber und vor allem in den richtigen Farben ausgemalt sind. Wenn dem nicht so ist, müsst ihr die entsprechende Karte entfernen.

Ordnet danach alle übriggebliebenen Karten so an, dass dadurch vollständige Reihen unterhalb der Startkarten entstehen. Im Spiel zu dritt wären das also Reihen, die aus 3 Karten bestehen, im Spiel zu fünft bilden immer 5 Karten eine Reihe etc.

Die Anzahl eurer kompletten Reihen sagt euch, wie gut ihr wart:

- 1 **komplette Reihe:** Das könnt ihr besser! Versucht es gleich noch einmal ...
- 2 **komplette Reihen:** Es wird langsam. Ihr seid auf einem guten Weg!
- 3 **komplette Reihen:** Gutes Teamwork. Weiter so!
- 4 **komplette Reihen:** Beachtliches Ergebnis!
- 5+ **komplette Reihen:** Wow! Ihr seid die wahren Speed Color-Cracks!

**Hinweis:** Wischt die benutzten Bildkarten möglichst direkt nach der Partie wieder sauber. Mischt sie dann wieder unter die anderen Karten. Ebenso solltet ihr nun noch einmal überprüfen, dass alle Deckel fest auf den Stiften sitzen.

## TEAM vs. TEAM

### SPIELVORBEREITUNG

Teilt euch in zwei Teams auf. Diese müssen nicht unbedingt gleich groß sein. Die beiden Teams sitzen sich gegenüber.

Legt so viele Startkarten (mit der grünen Seite nach oben) zwischen den beiden Teams aus, wie das größere Team Spieler hat. Spielt beispielsweise Team 1 mit zwei Spielern und Team 2 mit drei Spielern, legt drei Startkarten aus. Team 1 legt seine 2er-Reihen dann auf seiner Seite unter den ersten zwei Startkarten aus, Team 2 seine 3er-Reihen auf seiner Seite unter allen drei Startkarten. Alle weiteren Vorbereitungen entsprechen denen des Basisspiels.

### SPIELVERLAUF

Der Spielverlauf entspricht dem des Basisspiels, mit der einzigen Ausnahme, dass alle Handlungen zwischen den einzelnen Spielern und alle Aktionen durch die neutralen Stifte natürlich nur zwischen den einzelnen Mitgliedern des jeweiligen Teams stattfinden.

### SPIELENDE

Das Spielende entspricht dem des Basisspiels. Haben beide Teams gleich viele komplette Reihen, zählen noch die überzähligen der nächsten, nicht mehr beendeten Reihe. Ist auch diese Anzahl gleich, teilt ihr euch den Sieg.



## KENNST DU SCHON?



SPEED COLORS



SPEED COLORS BOOSTER PACK



Autor: Erwan Morin  
Illustration (Karten): Natalia Krivososova  
Layout & Design: Anastasia Durova  
Cover Redesign: Arthur Burlakov  
Editor: Anastasia Ermakova

Game Factory Version: ©2022  
Grafik: Deborah Triggiano  
Übersetzung: Steve Bridge  
Redaktion: Frank Weiss



Special thanks to  
Alexander Peshkov,  
Ekaterina Pluzhnikova  
and W. Eric Martin

Game produced/published  
for Game Factory by  
Lifestyle Boardgames Ltd.  
©2020 All rights reserved.  
WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.COM



Exclusive Distribution:  
Carletto Deutschland GmbH | Kressengartenstr. 2  
D-90402 Nürnberg | www.carletto.de  
Carletto AG | Moosacherstr. 14  
8820 Wädenswil | www.carletto.ch



ERWAN MORIN  
DER KUNTERBUNT-  
RASANTE SPIELSPASS

7+ 2-6 15+

# SPEED COLORS

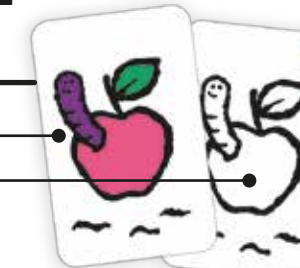
TEAM

SPIELREGELN

### SPIELMATERIAL

#### 55 BILDKARTEN

Die farbige Seite  
Die schwarz/weiße Seite



#### 6 STARTKARTEN

Die pinkfarbene Seite  
für das Basisspiel



Die grüne Seite  
für das Teamspiel



#### 1 SANDUHR ca. 5 Minuten



#### 10 STIFTE

7 farbige (gelb, orange, pink,  
grün, blau, violett, braun)

3 farblose





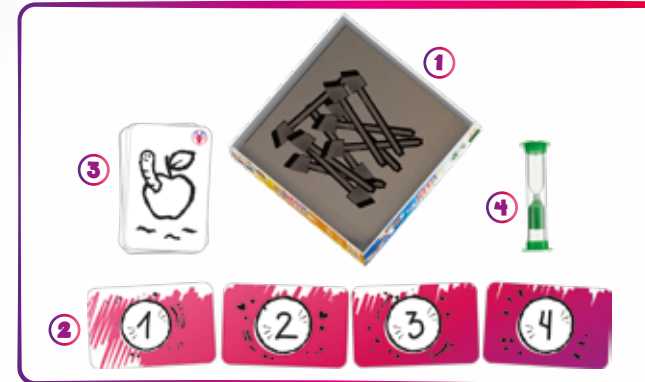
## SPIELZIEL

**Speed Colors Team** ist ein kooperatives Spiel. Ihr müsst zusammenarbeiten und gemeinsam die passenden Stifte finden und die dickumrandeten Bereiche auf den Bildkarten in der richtigen Farbe komplett ausmalen. Je schneller und je mehr, desto besser ...

Die Bildkarten zeigen auf der Vorderseite eine farbige Abbildung mit immer drei verschiedenfarbigen Bereichen. Merkt euch die Farbverteilung und dreht dann die Bildkarte um. Auf der Rückseite seht ihr dieselbe Abbildung in schwarz/weiß. Ihr müsst nun die passenden Stifte finden und die dickumrandeten Bereiche in der richtigen Farbe komplett ausmalen.

## SPIELVORBEREITUNG

- 1 Dreht den Schachteldeckel um und platziert ihn in der Tischmitte. Legt die 7 farbigen und die 3 farblosen Stifte hinein.  
**Tipp: Spielt ihr mit jüngeren Kindern, könnt ihr auch weniger farblose Stifte hineinlegen, bis hin zu keinem.**
- 2 Legt so viele Startkarten (mit der pinkfarbenen Seite nach oben) fortlaufend nebeneinander aus, wie ihr Spieler seid, also z.B. bei 3 Spielern die Karten 1, 2 und 3, und bei 5 Spielern die Karten 1 bis 5. Die restlichen Startkarten benötigt ihr nicht.
- 3 Mischt alle Bildkarten und legt sie als Stapel mit der schwarz/weißen Seite nach oben neben den Startkarten bereit.
- 4 Stellt die Sanduhr neben den Schachteldeckel.



**Hinweis:** Probiert vor dem ersten Spiel die farbigen Stifte auf einigen Karten aus. So wisst ihr, wie die Farben darauf wirken. Wischt die Karten anschließend wieder sauber und mischt sie unter die anderen.

## SPIELVERLAUF

Dreht die Sanduhr um. Los geht's! Ihr spielt alle gleichzeitig. Jeder von euch führt (durchaus häufiger) die drei folgenden Schritte aus, bis die Sanduhr abgelaufen ist und das Spiel endet:

- 1 Nimm dir eine Bildkarte vom Stapel.
- 2 Nimm dir einen Stift aus dem Schachteldeckel und entscheide dich, was du damit machst. Wiederhole dies solange, bis deine Karte fertig ausgemalt ist.
- 3 Leg die fertig ausgemalte Karte unterhalb der Startkarten aus und beginn wieder mit **Schritt 1**, indem du dir eine neue Karte vom Stapel nimmst usw.

## Zu Schritt 1



Nimm dir eine Karte vom Stapel. Schau dir die farbige Seite der Karte an und versuche, dir die drei Farben und ihre Verteilung einzuprägen. Dann dreh die Karte wieder auf die schwarz/weiße Seite und beginne mit der Suche nach den passenden Stiften.

*Spielt ihr das Spiel das erste Mal oder mit jüngeren Kindern? Dann dürft ihr die Karten auch während des Ausmalens immer wieder umdrehen.  
Dies ist ansonsten nicht erlaubt. Solltet ihr die Farben nicht mehr alle wissen, nehmt euch einfach eine neue Karte, bevor ihr die vorhandene Karte falsch ausmalt. Legt diese zur Seite.*

## Zu Schritt 2



Nimm dir einen Stift aus dem Schachteldeckel. Nimm den Stiftdeckel herunter und schau dir die Farbe des Stiftes an. Anschließend darfst du folgende Schritte in beliebiger Reihenfolge tun:

- Sage laut, welche Farbe du hast. Vielleicht braucht ja ein Mitspieler gerade diese Farbe?
- Sage laut, welche Farbe du brauchst. Vielleicht hat ja ein Mitspieler genau diese Farbe?
- Male einen Farbbereich deiner Karte mit dem aktuellen Stift aus.
- Drück den Deckel wieder auf den Stift und lege ihn in den Schachteldeckel zurück.
- Oder gib den Stift einem Mitspieler. Dieser darf aber gerade keinen Stift in der Hand halten!
- Oder tausch ihn gleichzeitig mit dem Stift eines Mitspielers aus.

*Beim Ausmalen müsst ihr sorgfältig sein. Ihr dürft nicht über den Rand hinaus malen und jeder Bereich muss sauber und komplett ausgefüllt sein. Falls nicht, wird diese Karte später bei der Wertung nicht mitgezählt! Wenn ihr euch vermalt oder bemerkt, dass ihr einen Bereich falsch eingefärbt habt, benutzt den Schwamm des Stiftes zum Korrigieren. Sobald ihr aber eine Bildkarte unter die Startkarten gelegt habt (3. Schritt), dürft ihr sie nicht mehr korrigieren. Während des gesamten Spiels darf keiner von euch mehr als einen Stift gleichzeitig haben. Ihr dürft die Stifte auch nie auf dem Tisch ablegen!*

*Beispiel:* Anne nimmt sich einen Stift aus dem Schachteldeckel. Es ist der blaue, genau was sie braucht. Sie teilt den Mitspielern mit: „Ich habe den blauen Stift!“ und malt einen ihrer Farbbereiche damit aus. Bernd benötigt auch den blauen Stift und teilt dies allen anderen mit: „Ich brauche auch blau!“ Da Bernd keinen Stift in der Hand hält, überreicht Anne, nachdem sie fertig ausgemalt hat (und den Deckel wieder aufgedrückt hat!), den blauen Stift an Bernd und nimmt sich dann den nächsten Stift aus dem Schachteldeckel ...

## Zu Schritt 3



Sobald du eine Karte fertig ausgemalt hast, leg sie mit der ausgemalten Seite nach oben unterhalb der Startkarten ab. Nimm dir umgehend eine neue Bildkarte vom Stapel, weiter geht's!

Am Spielende solltet ihr möglichst viele richtig ausgemalte Karten unterhalb der Startkarten ausliegen haben.

*Beispiel:* Anne, Bernd und Christine spielen zu dritt. Sie haben bereits 8 Karten ausgemalt. Die nächste Karte wird unter Startkarte 3 gelegt.

## Die farblosen Stifte

Hast du einen farblosen Stift erwischt? Dann drück zunächst den Deckel wieder auf den Stift und leg ihn zurück in den Schachteldeckel. Anschließend musst du die Aktion ausführen, die als Symbol auf deiner aktuellen Bildkarte abgebildet ist!



## „High Five!“



Fordere einen deiner Nachbarn zum „High Five“ auf: Ihr hebt beide eine Hand und klatscht sie aufeinander. Danach musst du dies auch mit deinem anderen Nachbarn tun. Nicht beteiligte Spieler spielen einfach weiter ... Spielt ihr nur zu zweit? In dem Fall musst du mit deinem Mitspieler einmal mit der linken und einmal mit der rechten Hand „high fiven“.

## „Mischen possible!“



Mische die Stifte, die gerade im Schachteldeckel liegen, wild durcheinander.

## „Hände hoch!“



Du verkündest laut und deutlich „Hände hoch!“: Ihr müsst nun alle kurz eure beiden Hände (inkl. der Stifte, die ihr gerade haltet) in die Luft strecken. Danach spielt ihr wie gehabt weiter.



## „Alle tauschen!“



Du verkündest laut und deutlich „Alle tauschen!“: Daraufhin gebt ihr alle eure aktuelle Bildkarte (und auch den Stift, falls ihr einen haltet) an euren linken Sitznachbarn weiter. Schaut euch anschließend die Farbseite eurer neuen Karte an und spielt dann wie gehabt weiter.

## „Huuuu!“



Du verkündest laut und deutlich „Huuu, ich habe einen Geist!“. Ein beliebiger Mitspieler, der einen Stift hält, gibt ihn dir jetzt. Du musst den Geist zunächst „erscheinen“ lassen, indem du die gestrichelte Outline nachzeichnest. Dann musst du den Geist so ausmalen, wie es auf der farbigen Seite der Karte angegeben ist: Also entweder punktieren, schraffieren oder karieren. Auch hierbei musst du darauf achten, alles so sauber und gleichmäßig wie möglich zu zeichnen.

Hast du den Geist fertig ausgemalt? Dann spiel wie unter **Schritt 2** erklärt normal weiter, indem du den Stift weiter benutzt (wenn er passt), einem Mitspieler gibst oder in den Schachteldeckel legst.

