

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.

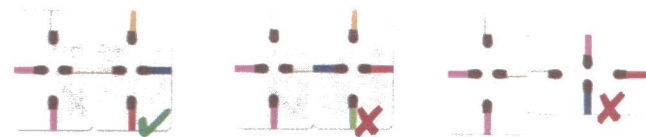
Leg de overgebleven kaarten omgekeerd op een stapel.

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 moet pakken, maar deze 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

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

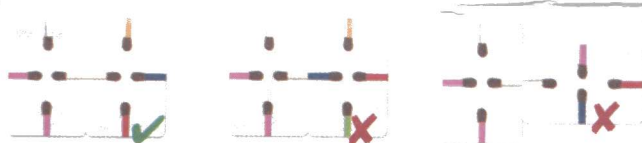
Placez vos cartes côte à côte sur la table en connectant les allumettes de même couleur. Amassez les bâtons colorés correspondants aux couleurs connectées. Plus vous obtenez de bâtons colorés de couleurs différentes, plus vous aurez de points. Le joueur ayant le plus de points à la fin de la partie l'emporte.

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.

HELVETIQ

www.helvetiq.com

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

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.