

Spielanleitung • Rulebook • Règle du jeu • Spelregels • Instrucciones • Istruzioni



KLECKS KUNTERBUNT

Kennst du die Farben?

Splattered Smocks
Kees Kakelbont

Color Mania
Colo Colorines

L'apprendista pittore e i tubetti di colore

Copyright **HABA** - Spiele Bad Rodach 2022



KLECKS KUNTERBUNT

Kennst du die Farben?

Ein putziges Lauf- und Sammelspiel zum Farbenlernen für 1–4 Kinder ab 3 Jahren mit einer kooperativen Variante.

Autor: Dr. paed. habil. Gerhard Friedrich • **Illustration:** Christine Faust

Redaktion: Kristin Dittmann • **Spieldauer:** ca. 15 Minuten

Klecks ist ein kleines Malerkind, das uns viele bunte Bilder malen möchte. Auf dem ganzen Fußboden sind die Farbtuben verteilt und in der Mitte liegen die lustigen Kunstwerke. Hier seht ihr, welche Farben Klecks benötigt. Schnell huscht Klecks von Tube zu Tube. Im Nu entsteht ein Bild nach dem anderen. Dabei gelangen auch Farbtupfen auf den viel zu großen Kittel. Die sammelt Klecks als Andenken. Doch Achtung! Hündchen Toffy klaut die Pinsel ...

Helpf Klecks, die richtigen Farben zu finden und sammelt die meisten Farbtupfen.

Vor dem ersten Spiel

Löst vorsichtig die Farbtupfen aus den Stanztableaus und entsorgt den Rahmen der Tableaus.

Spielinhalt

1 Spielfigur Klecks, 1 Spielplan, 45 Bilderkarten, 4 Klecks-Ablagepläne, 40 Farbtupfen, 1 Spielanleitung

Grundspiel für 2–4 Kinder

Spielvorbereitung

Puzzelt den Spielplan aus den sechs Teilen zusammen und legt ihn in die Tischmitte. Mischt die Bilderkarten und legt sie als verdeckten Stapel auf die Kiste in der Mitte des Spielplans. Stellt die Spielfigur Klecks auf einen beliebigen Fußabdruck. Jedes Kind bekommt einen Klecks-Ablageplan. Legt den Ablageplan mit dem Stern (unten links) nach oben vor euch ab. Übrige Pläne kommen in die Schachtel. Haltet die Farbtupfen neben den Spielplan als Vorrat bereit.

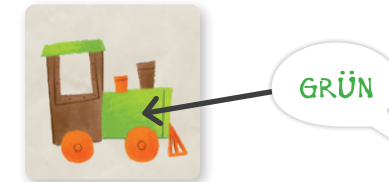


Spielablauf

Wer hat zuletzt ein Bild gemalt? Du beginnst und deckst die oberste Karte vom Stapel auf. Versuche jetzt, mit Klecks eine Farbtube zu erreichen. Die Karte zeigt dir, wie weit du mit Klecks ziehen darfst.

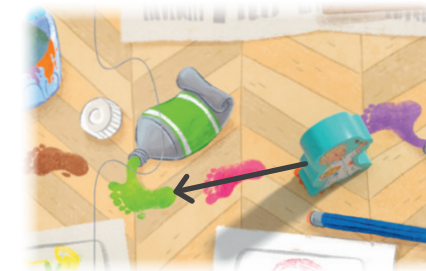
Was ist auf der Karte zu sehen?

Beispiel grün



Eines von Klecks Bildern

Auf jeder Karte sind Motive in einer, zwei, drei oder vier Farben abgebildet. Nenne eine dieser Farben und ziehe Klecks im Uhrzeigersinn auf den nächsten Fußabdruck der genannten Farbe.



Steht Klecks jetzt auf einem Fußabdruck mit Farbtube, darfst du dir einen Farbtupfen der entsprechenden Farbe nehmen und auf den Kittel deines Klecks-Ablageplans legen.



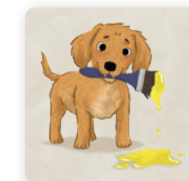
Landet Klecks auf einem Fußabdruck ohne Farbtube, darfst du leider keinen Farbtupfen nehmen.



Die Regenbogen-Farbpalette

So ein Glück! Auf der Palette findest du alle Farben. Suche dir einen beliebigen Gegenstand in deiner Umgebung aus. Zeige auf ihn und nenne seine Farbe. Der Gegenstand darf vorher im Spiel noch nicht genannt worden sein. Setze Klecks auf die Farbtube der genannten Farbe.

Nimm dir einen passenden Farbtupfen und lege ihn auf den Kittel deines Klecks-Ablageplans.



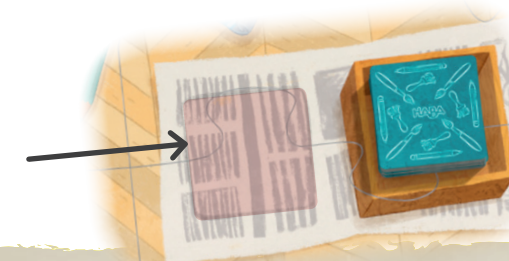
Hund Toffy

Oje! Das Hündchen möchte mit dir spielen und schnappt sich einen Pinsel. Nenne schnell einen Gegenstand in der Farbe des geklauten Pinsels, dann lässt Toffy den Pinsel wieder los.

Es kann ein beliebiger Gegenstand sein, es muss also kein Gegenstand in deiner Umgebung sein. Gegenstände, die ein anderes Kind vor dir genannt hat, gelten nicht. Hast du einen passenden Gegenstand gefunden, darfst du Klecks im Uhrzeigersinn auf das nächste Spielfeld

der geklauten Pinselfarbe ziehen. Landet Klecks dabei auf einer Farbtube, darfst du einen entsprechenden Farbtupfen nehmen und auf den Kittel deines Klecks-Ablageplans legen. Fällt dir kein passender Gegenstand ein oder gibt es „deinen“ Gegenstand nicht in dieser Farbe, bleibt Klecks stehen und du darfst leider auch keinen Farbtupfen nehmen.

Anschließend wird die Karte offen auf den Ablagestapel gelegt (Markierung auf Spielplan).





Wichtig

Es kann vorkommen, dass du dir einen Farbtupfen nehmen dürftest, aber es keinen in der entsprechenden Farbe mehr gibt. In diesem Fall hast du leider Pech gehabt.
Habt ihr die letzte Karte vom Stapel aufgedeckt, werden alle Karten neu gemischt und gestapelt.

Spielende

Das Spiel endet, sobald ein Kind alle sieben Markierungen auf seinem Klecks-Ablageplan mit beliebigen Farbtupfen belegt hat. Du gewinnst das Spiel.







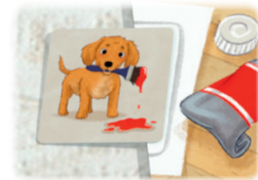
Das Spiel wird anspruchsvoller, wenn alle gesammelten Farbtupfen unterschiedliche Farben haben müssen.

Kooperative Variante für 1–4 Kinder

Hier spielen alle Kinder zusammen gegen Hündchen Toffy. Die Kinder gewinnen oder verlieren gemeinsam. Diese Variante kann auch von einem Kind allein gespielt werden.

Ihr spielt nach den Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

-  Ihr benötigt nur einen gemeinsamen Klecks-Ablageplan. Dreht ihn auf die Seite ohne Stern. Auf diesem Kittel sind 10 Markierungen für die Farbtupfen abgebildet.
-  Immer, wenn Hund Toffy aufgedeckt wird, legt ihr diese Karte an eine Markierung des Spielfeldrands.
-  Ihr versucht, 10 Farbtupfen auf dem Kittel zu sammeln, bevor Hund Toffy alle Pinsel geklaut hat.
-  Ihr habt gewonnen, wenn ihr den zehnten Farbtupfen auf den Kittel gelegt habt. Liegen aber vorher alle zehn Toffy-Karten am Spielfeldrand, hat Toffy gewonnen und ihr habt leider gemeinsam verloren.



Liebe Kinder, liebe Eltern,

nach einer lustigen Spielerunde fehlt diesem HABA-Spiel plötzlich ein Teil des Spielmaterials und es ist nirgendwo wiederzufinden? Kein Problem! Unter <https://www.haba-play.com/ersatzteile> können Sie nachfragen, ob das Teil noch lieferbar ist.

SPLATTERED SMOCKS

Color your coat!

A cute movement and collection game to learn the colors. For 1 to 4 children ages 3 years and older, with a cooperative variant included at the end.

Game Designer: Dr. paed. habil. Gerhard Friedrich • **Illustration:** Christine Faust

Game Developer: Kristin Dittmann • **Playtime:** around 15 minutes

Klecks is an artistic little child who wants to paint lots of colorful pictures for us. The paint tubes are spread out all over the floor and the funny works of art are in the center. You can see here which colors Klecks needs. Klecks quickly moves from tube to tube, creating one picture after another in no time. In the process, blots of color also end up on Klecks' oversized paint smock. Klecks keeps them as souvenirs. But beware! Toffy the puppy steals the brushes...

Helps Klecks find the right colors and collect the most blots of color.

Before the First Game

Carefully remove the blots of color from the punchboard and dispose of the punchboard frame.

Game Contents

1 Klecks play figure, 1 game board, 45 picture cards, 4 Klecks painting smock boards, 40 blots of color, 1 rulebook

Basic Game for 2-4 Children

Game Setup

Put together the six-piece game board puzzle and place it in the center of the table. Shuffle the picture cards and place them as a face-down pile on the box in the center of the game board. Place the Klecks play figure on any footprint. Every child gets one Klecks painting smock board. Place the painting smock board in front of you with the star (bottom left) facing up. Extra boards are returned to the box. Keep the blots of color next to the game board as a stockpile.





How to Play

Who last painted a picture? You start and turn over the top card from the pile. Now try to get Klecks to a paint tube. The card shows you how far you can move Klecks.

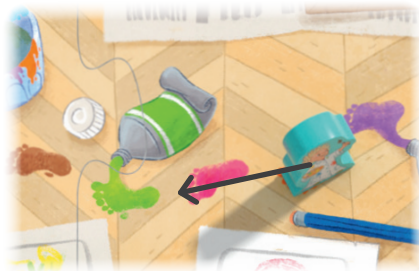
What does the card show?

Example: green



One of Klecks' pictures

Each card shows a picture in one, two, three or four colors. Name one of these colors and move Klecks in a clockwise direction to the next footprint of the color named.



If Klecks is now on a footprint with a paint tube, you may take a blot of color in the matching color and place it on the paint smock on your Klecks board.



If Klecks lands on a footprint without a paint tube, you may not take a blot of color.



The rainbow color palette

What luck! The palette has all the colors. Pick any item around you. Point to it and name a color it has. The object cannot have been mentioned earlier in the game. Place Klecks on the paint tube of the named color.



Puppy Toffy

What a pity! The puppy wants to play with you and grabs a brush. Quickly name an object that is the same color as the stolen brush so that Toffy lets go of the brush again. It can be anything – it doesn't need to be something nearby. Objects mentioned by another child before cannot be used.

Once you have named a matching object, you may move Klecks in a clockwise direction to the next playing space in the color of the stolen brush. If Klecks lands on a paint

Take a matching blot of color and place it on the paint smock on your Klecks board.

tube, you may take a matching blot of paint and place it on the paint smock on your Klecks board. If you can't think of a matching object or if the object you named doesn't exist in this color, Klecks doesn't move, and you can't take a blot of color.

Then place the card face-up on the discard pile (marked on the game board).



Important

In some cases, when you want to take a blot of color there may be no more left in that matching color. Unfortunately, in this case you were unlucky and do not get a blot of color. Once you have turned over the last card in the pile, all the cards are shuffled and stacked again.

End of the Game

The game ends when a child has filled all seven markings on their Klecks paint smock board with blots of color. They win the game.



The game can be made more challenging if all the collected blots of color need to be different colors.

Cooperative Variant for 1-4 Children

Here all the children play together against Toffy the puppy. The children win or lose together. This variant can also be played by one child alone.

You play according to the rules of the basic game with the following changes:

- You only need one Klecks paint smock board. Turn it to the side without a star. This paint smock has 10 spaces for paint blots.
- Whenever a card with Toffy is turned over, this card is placed at a mark on the edge of the playing board.
- Try to collect 10 blots of color on the paint smock before Toffy the puppy has stolen all the brushes.
- You win if you manage to put the tenth blot of color on the paint smock. However, if all ten Toffy cards are on the edge of the playing board before this happens, Toffy has won, and you all unfortunately lose together.



Dear Children and Parents,

At <https://www.haba-play.com/ersatzteile> it's easy to ask whether a missing part of a toy or game can still be delivered.



COLOR MANIA

Un jeu de course et de collecte pour apprendre jusqu'à 10 couleurs pour 1 à 4 enfants à partir de 3 ans avec une variante coopérative.

Auteur : Dr. paed. habil. Gerhard Friedrich • **Illustration :** Christine Faust

Rédaction : Kristin Dittmann • **Durée du jeu :** env. 15 minutes

Barbouille, le petit peintre en herbe, souhaite peindre beaucoup de tableaux multicolores ! Les tubes de gouache jonchent le sol et toutes les œuvres d'art se trouvent au milieu. Vous voyez ainsi toutes les couleurs dont Barbouille aura besoin. Pour cela, il bondit rapidement de tube en tube et réussit à créer en un rien de temps toutes sortes de chef d'œuvres. La peinture éclabousse les très grandes blouses que Barbouille aimerait garder en souvenir. Attention aussi au chien Toffie qui aime voler les pinceaux !

Aidez Barbouille à trouver les bonnes couleurs et réunissez un maximum de jetons colorés.

Avant de jouer pour la première fois

Détachez délicatement les jetons colorés des cadres prédécoupés et jetez les cadres.

Contenu du jeu

1 figurine Barbouille, 1 plateau de jeu, 45 cartes illustrées, 4 plaques blouse de peintre, 40 jetons colorés (= taches de peinture), 1 règle du jeu.

Jeu de base pour 2 à 4 enfants

Préparatifs

Assemblez le plateau de jeu composé de six pièces de puzzle et placez-le au milieu de la table. Mélangez les cartes illustrées et empilez-les faces cachées sur la boîte dessinée au milieu du plateau de jeu. Placez la figurine Barbouille sur une des empreintes de pas. Chaque enfant prend une plaque blouse de peintre représentant Barbouille. Posez la plaque devant vous avec l'étoile (en bas à gauche) visible. Rangez les plaques restantes dans la boîte. Formez à côté du plateau une réserve avec les jetons colorés.

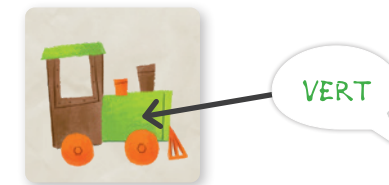


Déroulement du jeu

Qui est le dernier à avoir fait de la peinture ? Tu commences en retournant la carte du dessus de la pile. Essaie maintenant d'atteindre un tube de peinture avec Barbouille. La carte t'indique les couleurs sur lesquelles Barbouille peut aller.

Que peut-on voir sur la carte ?

Exemple : vert



Une peinture de Barbouille

Chaque carte présente des motifs d'une, deux, trois ou quatre couleurs. Nomme l'une de ces couleurs et avance Barbouille dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la prochaine empreinte de la couleur indiquée.



Si Barbouille se trouve sur une empreinte avec un tube de peinture, tu peux prendre un jeton de la couleur correspondante et le poser sur ta plaque blouse de peintre.



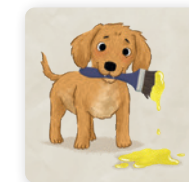
Si Barbouille s'arrête sur une empreinte sans tube de peinture, tu ne peux malheureusement pas prendre de jeton de couleur.



La palette de couleurs de l'arc-en-ciel

Quelle chance ! La palette réunit toutes les couleurs. Pour placer Barbouille sur un tube de peinture et gagner un jeton, tu dois choisir un objet autour de toi, le montrer et nommer sa couleur. Attention, ce doit être la première fois que l'on nomme cet objet dans le jeu. Tu peux maintenant

placer Barbouille sur le tube de peinture de la couleur indiquée. Prends un jeton de cette même couleur et pose-le sur ta plaque.



Le chien Toffie

Houlala ! Le petit chien veut jouer avec toi et s'empare d'un pinceau. Nomme vite un objet de la couleur du pinceau volé pour que Toffie te le rende.

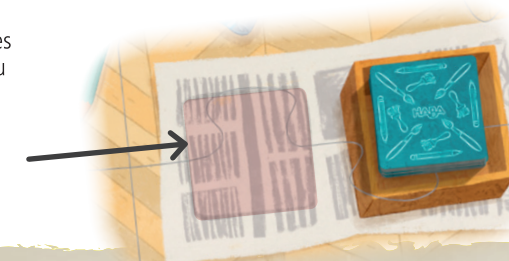
Il peut s'agir de n'importe quel objet, qu'il soit ou non autour de toi. Les objets qu'un autre enfant a nommés avant toi ne comptent pas.

Une fois que tu as trouvé un objet qui convient, avance Barbouille sur le plateau de jeu dans le sens des aiguilles d'une montre jusqu'à la prochaine case de la couleur du

pinceau volé. Si Barbouille finit sa course sur un tube de peinture, tu peux prendre un jeton de la même couleur et le poser sur ta plaque.

Si aucun objet ne te vient à l'esprit ou si « ton » objet n'est pas de la bonne couleur, Barbouille n'avance pas et tu ne peux malheureusement pas prendre de jeton de couleur.

Pose ensuite la carte face visible sur la pile de défausse (marquage sur le plateau de jeu).





Important

Il peut arriver que tu doives prendre un jeton de couleur, mais qu'il n'y en ait plus de la bonne couleur. Dans ce cas, tu joues de malchance et ne peux récupérer aucun jeton cette fois-ci.

Lorsque vous retournez la dernière carte de la pile, mélangez toutes les cartes de la pile de défausse pour former une nouvelle pile de pioche.

Fin de la partie

Le jeu s'achève dès qu'un enfant a rempli les sept marquages de sa plaque avec des jetons de couleur. Il remporte alors la partie !







Le jeu devient plus difficile lorsque tous les jetons de couleur collectés doivent être de couleurs différentes.

Variante coopérative pour 1 à 4 enfants

Ici, tous les enfants jouent ensemble contre le chien Toffie. Les enfants gagnent ou perdent ensemble. Un enfant seul peut aussi jouer à cette variante.

Vous jouez selon les règles de base avec les changements suivants :

-  Vous n'avez besoin que d'une plaque blouse de peintre. Retournez-la sur la face sans étoile. Cette blouse présente 10 marquages pour jetons de couleur.
-  Chaque fois que vous retournez le chien Toffie, posez cette carte sur un marquage du bord du plateau de jeu.
-  Vous tentez de réunir 10 jetons de couleur sur la blouse avant que le chien Toffie ne vole tous les pinceaux.
-  Vous gagnez si vous avez posé les dix jetons de couleur sur la blouse. Mais dès que les dix cartes « Toffie » se trouvent sur le bord du plateau de jeu, Toffie a gagné et vous avez malheureusement perdu tous ensemble.

Chers enfants, chers parents,

si vous avez perdu ou abîmé une pièce, vous pouvez la demander sur <https://www.haba-play.com/ersatzteile> dans la partie Pièces détachées.



KEES KAKELBONT

Ken jij de kleuren?

Een vrolijk loop- en verzamelspel om kleuren te leren voor 1-4 kinderen vanaf 3 jaar. Met een coöperatieve variant.

Auteur: Dr. paed. habil. Gerhard Friedrich • **Illustrator:** Christine Faust

Redactie: Kristin Dittmann • **Spelduur:** ca. 15 minuten

Kees is een kleine kunstenaar die veel kleurrijke schilderijen voor ons wil maken. Over de hele vloer liggen verftubes verspreid en in het midden liggen grappige kunstwerken. Daarop zie je welke kleuren Kees nodig heeft. Kees grijpt de ene tube na de andere. In een oogwenk ontstaat afbeelding na afbeelding. Maar er komen ook verfklodders terecht op zijn veel te grote schilderskiel. Die verzamelt Kees als aandenken. Maar pas op! Hondje Toffy steelt de kwasten ...

Help Kees om de juiste kleuren te vinden en verzamel de meeste verfklodders.

Voor het eerste spel

Haal de verfklodders voorzichtig uit het karton en gooi de resten vervolgens weg.

Inhoud van het spel

1 speelfiguur Kees, 1 spelbord, 45 afbeeldingskaarten, 4 Kees-aflegkaartjes, 40 verfklodders, 1 handleiding

Basisspel voor 2-4 kinderen

Vorbereiding van het spel

Puzzel het zesdelige spelbord in elkaar en leg het in het midden van de tafel. Meng de afbeeldingskaarten en leg ze met de afbeelding naar beneden op een stapel op de kist in het midden van het spelbord. Zet de speelfiguur Kees op een willekeurige voetafdruk. Elk kind krijgt een Kees-aflegkaart. Leg de aflegkaart met de ster (onderaan links) naar boven voor je neer. De overige aflegkaarten gaan terug in de doos. Leg de verfklodders als voorraad naast het spelbord.





Verloop van het spel

Wie heeft als laatste een schilderij gemaakt? Jij begint en draait de bovenste kaart van de stapel om. Probeer nu met Kees bij een verftube te komen. Op de kaart zie je hoe ver je Kees vooruit mag zetten.

Wat zie je op de kaart?

Voorbeeld: groen



Een afbeelding van Kees

Op elke kaart staan afbeeldingen in een, twee, drie of vier kleuren afgebeeld. Noem een van deze kleuren en zet Kees met de klok mee naar de volgende voetafdruk van de genoemde kleur.

Als Kees op een voetafdruk met verftube staat, mag je een verfklodder van de betreffende kleur nemen en op de schilderskiel van Kees leggen op je Kees-aflegkaart.

Als Kees op een voetafdruk zonder verftube belandt, mag je helaas geen verfklodder nemen.



Het regenboogkleurenpalet

Wat een geluk! Op het palet vind je alle kleuren. Kies een willekeurig voorwerp in je omgeving. Wijs het aan en noem de kleur. Het voorwerp mag nog niet eerder in het spel genoemd zijn. Zet Kees op de verftube van de

genoemde kleur. Neem een verfklodder van die kleur en leg hem op de schilderskiel van Kees op je Kees-aflegkaart.



Hond Toffy

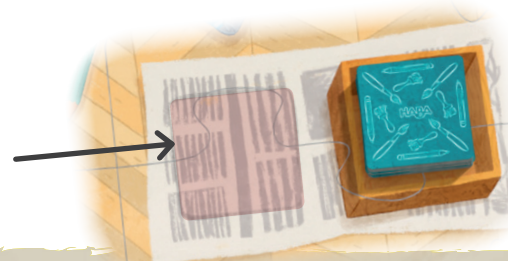
O nee! Het hondje wil met je spelen en pakt een kwast. Noem snel een voorwerp in de kleur van de gestolen kwast, dan laat Toffy deze weer los.

Het kan elk voorwerp zijn, dus niet per se een voorwerp in je omgeving. Voorwerpen die een ander kind al heeft genoemd in het spel, gelden niet.

Als je een bijpassend voorwerp hebt gevonden, mag je Kees met de klok mee op het volgende speelveld van de gestolen penseelkleur zetten. Als Kees op een verftube

belandt, mag je een verfklodder in die kleur nemen en op de schilderskiel op je Kees-aflegkaart leggen. Als je geen bijpassend voorwerp vindt of als jouw gekozen voorwerp er niet is in deze kleur, blijft Kees staan en mag je helaas ook geen verfklodder nemen.

Daarna wordt de kaart open op de aflegstapel gelegd (markering op het spelbord).



Belangrijk

Het kan gebeuren dat je een verfklodder moet nemen, maar er geen meer is in de betreffende kleur. Dan heb je helaas pech. Als je de laatste kaart van de stapel hebt omgedraaid, worden alle kaarten opnieuw geschud en gestapeld.

Speleinde

Het spel eindigt zodra een kind op alle zeven vlekken op zijn Kees-aflegkaart een verfklodder heeft gelegd. Jij wint het spel.



Het spel wordt moeilijker als alle verzamelde verfklodders op de schilderskiel een andere kleur moeten hebben.

Coöperatieve variant voor 1-4 kinderen

Hier spelen alle kinderen samen tegen hondje Toffy. De kinderen winnen of verliezen samen. Deze variant kan ook door één kind alleen worden gespeeld.

In dit geval gelden dezelfde regels als in het basisspel, maar dan met de volgende wijzigingen:

- Jullie hebben één gemeenschappelijke Kees-aflegkaart. Draai deze op de zijde zonder ster. Op deze schilderskiel staan 10 markeringen voor de verfklodders afgebeeld.
- Telkens als je hond Toffy omdraait, leg je deze kaart op een markering op de rand van het speelveld.
- Jullie proberen 10 verfklodders op de schilderskiel te verzamelen, voordat hondje Toffy alle penselen heeft gestolen.
- Jullie hebben gewonnen als jullie de tiende verfklodder op de schilderskiel hebben gelegd. Als alle tien Toffy-kaarten als eerste aan de rand van het speelveld liggen, heeft Toffy gewonnen en hebben jullie helaas samen verloren.



Geachte ouders, lieve kinderen

via <https://www.haba-play.com/ersatzteile> kunt u heel eenvoudig navragen of kwijtgeraakte delen van het spelmateriaal nog kunnen worden nabesteld.

COLO COLORINES

¿Conoces los Colores?

Un divertido juego de carreras y acumulación para aprender los colores, para 1- 4 niños/as a partir de 3 años, con una variante cooperativa.

Autor: Dr. paed. habil. Gerhard Friedrich • **Ilustración:** Christine Faust

Redacción: Kristin Dittmann • **Duración de la partida:** aprox. 15 minutos

Colo es un pequeño pintor que desea pintar muchos cuadros de colores. Los tubos de pintura están esparcidos por el suelo, mientras las divertidas obras de arte están en el centro. Aquí podéis ver los colores Colo necesita. Colo se mueve rápidamente de tubo en tubo y crea un cuadro tras otro en un abrir y cerrar de ojos. Mientras pinta, algunas manchas de pintura acaban en su larga bata, pero a él le gusta acumularlas de recuerdo. Pero ¡cuidado! El perrito Toffy se lleva los pinceles...

Ayudad a Colo a encontrar los colores adecuados y a conseguir el mayor número de manchas de pintura.

Antes de jugar por primera vez

Soltad con cuidado las manchas de color del marco y deseched el cartón sobrante.

Contenido del juego

1 figura Colo, 1 tablero en forma de puzzle, 45 cartas ilustradas, 4 cartas Colo impresas a doble cara, 40 manchas de colores

Juego básico para 2 - 4 niños/as

Preparación del juego

Montad el tablero con las seis piezas y situadlo en el centro de la mesa. Mezclad las cartas ilustradas y ponedlas apiladas boca abajo en la caja del centro del tablero. Situa a Colo en la huella que preferáis. Cada uno de los niños/as recibe una tarjeta con la imagen del pequeño pintor. Colocad la tarjeta con la estrella hacia arriba (abajo a la izquierda) delante de vosotros/as. Las cartas que sobren se depositan en la caja. Preparad las manchas de colores junto al tablero como provisión.

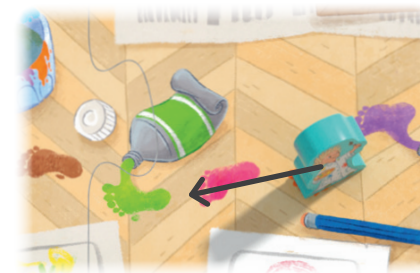
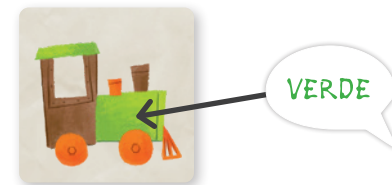


Desarrollo del juego

¿Quién ha sido el último/a que ha pintado un cuadro? Comienzas destapando la primera carta de la pila. Ahora, intenta llevar a Colo hasta un tubo de pintura. La carta indica hasta dónde puedes llegar.

¿Qué muestra la carta?

Ejemplo: verde

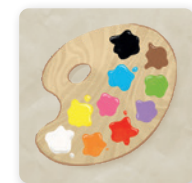


Uno de los cuadros de Colo

En cada carta se muestran dibujos en uno, dos, tres o cuatro colores. Menciona uno de estos colores y mueve a Colo en el sentido de las agujas del reloj hasta la siguiente huella o tubo de pintura de ese color.

Si Colo avanza hasta un tubo de pintura, puedes coger una mancha de ese color y colocarla sobre la bata de Colo en tu tarjeta.

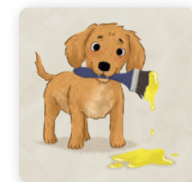
Si Colo aterriza sobre una huella sin tubo, no podrás coger ninguna mancha.



La paleta de colores del arco iris

¡Qué suerte! En la paleta encontrarás todos los colores. Elige un objeto de tu alrededor, señálalo y menciona su color. Debe ser un objeto que no haya sido mencionado todavía.

Sitúa a Colo sobre el tubo del color del objeto que has mencionado, coge una ficha del color correspondiente y ponla sobre la bata de Colo en tu tarjeta.



El perro Toffy

¡Vaya! El perrito quiere jugar contigo y ha cogido un pincel. Menciona rápidamente un objeto del color del pincel que ha cogido Toffy y este volverá a soltarlo.

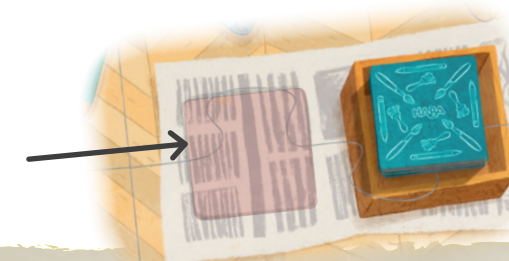
Puede ser cualquier objeto, no tiene que encontrarse a tu alrededor. Si el objeto ha sido mencionado previamente por otro jugador/a, no se dará por válido.

Si has encontrado el objeto adecuado, puedes mover a Colo en el sentido de las agujas del reloj hasta la siguiente casilla del color del pincel.

En caso de que Colo caiga sobre un tubo de pintura, puedes coger la mancha correspondiente y ponerla sobre la bata de Colo en tu tarjeta.

Si no se te ocurre ningún objeto o el objeto que has dicho no es de ese color, no podrás mover a Colo ni coger ninguna mancha.

Por último, coloca la carta boca arriba sobre la pila de descarte (marcada en el tablero).





Importante

Puede ocurrir que se hayan agotado las manchas del color que necesitas. Lamentablemente, has tenido mala suerte y no podrás hacer nada. Cuando hayáis destapado la última carta de la pila, las cartas se mezclarán de nuevo y se apilarán.

Finalización del juego

La partida termina cuando alguien haya cubierto las siete marcas de la tarjeta con manchas de color. Este jugador/a será el ganador/a.







Nota

El juego se vuelve más complejo si todas las manchas de colores acumuladas tienen que ser de colores diferentes.

Variante cooperativa para 1 - 4 niños/as

En esta variante, todos los niños/as juegan juntos contra el perrito Toffy. Los niños/as ganan o pierden conjuntamente. Esta variante también se puede jugar en solitario.

Se aplican las reglas básicas del juego con los siguientes cambios:

-  Necesitaréis únicamente una tarjeta Colo común. Giradla hacia el lado sin estrella. En esta bata se muestran 10 marcas para las manchas de colores.
-  Cuando se destape el perro Toffy, colocáis la carta en una de las marcas del margen del tablero.
-  Intentad reunir 10 manchas de color sobre la bata antes de que el perro Toffy haya cogido todos los pinceles.
-  Habréis ganado cuando hayáis colocado la décima mancha de color sobre la bata. Sin embargo, si se ha llenado antes el margen del tablero con las diez cartas de Toffy, habrá ganado el perro y, lamentándolo mucho, habréis perdido la partida.



Queridas familias:

en <https://www.haba-play.com/ersatzteile> podéis ver si todavía disponemos de una pieza de juego que hayáis perdido.



L'APPRENDISTA PITTORE E I TUBETTI DI COLORE

Un frenetico gioco di percorso e di raccolta per imparare i colori, per 1-4 bambini a partire da 3 anni con una variante cooperativa.

Autore: Dr. paed. habil. Gerhard Friedrich • **Illustrazioni:** Christine Faust

Testo: Kristin Dittmann • **Durata del gioco:** circa 15 minuti

Klecks è un piccolo pittore che ama dipingere tanti quadri colorati. I tubetti di colore sono sparpagliati su tutto il pavimento, mentre al centro si trovano i suoi allegri capolavori. Qui potete vedere di quali colori ha bisogno Klecks. Spostate velocemente Klecks da un tubetto all'altro e in meno che non si dica prendono forma tante opere d'arte. Mentre pittura però il suo camice troppo grande si riempie di macchie di colore. Klecks le colleziona come ricordo. Ma attenzione! Il cane Toffy ha rubato i pennelli...

Aiutate Klecks a trovare i colori giusti e raccogliete il maggior numero di macchie di colore.

Prima di giocare per la prima volta

Staccate con cura le macchie di colore dalle tavole perforate e gettate via i bordi delle tavole.

Dotazione del gioco

1 figura di gioco Klecks, 1 tabellone di gioco, 45 carte quadro, 4 cartelle di raccolta di Klecks, 40 macchie di colore, 1 istruzioni di gioco

Gioco di base per 2-4 bambini

Preparazione del gioco

Componete i sei pezzi del tabellone di gioco e mettetelo poi al centro del tavolo. Mescolate le carte quadro e formate con esse un mazzo coperto, che sistemate sulla cesta al centro del tabellone di gioco. Sistemate la figura di gioco di Klecks su un'orma a piacere. Ogni bambino riceve una cartella di raccolta di Klecks. Mettete davanti a voi la cartella di raccolta con la stella (in basso a sinistra) rivolta verso l'alto. Le cartelle in sovrannumero vengono riposte nella scatola. Tenete pronta la scorta delle macchie di colore accanto al tabellone di gioco.





Svolgimento del gioco

Chi ha dipinto più di recente? Inizia e scopri la carta in cima al mazzo. Cerca ora di condurre Klecks verso un tubetto di colore. La carta ti mostra fino a che punto puoi farlo avanzare.

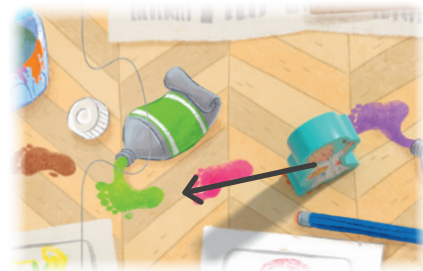
Cosa è raffigurato sulla carta?

Esempio: verde



Uno dei quadri di Klecks

Su ogni carta sono raffigurati dei disegni di uno, due, tre o quattro colori. Annuncia il nome di uno di questi colori e fai avanzare Klecks in senso orario verso l'orma successiva dello stesso colore.



Se Klecks è finito su un'orma con un tubetto di colore, puoi prendere una macchia di colore corrispondente e posizionarla sul camice della tua cartella di raccolta di Klecks.

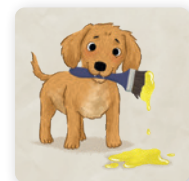


Se Klecks finisce su un'orma senza tubetto di colore, purtroppo non puoi prendere nessuna macchia di colore.



Lo spettro dei colori dell'arcobaleno

Che fortuna! L'arcobaleno contiene tutti i colori. Scegli un oggetto a piacere tra quelli nelle tue vicinanze, indicalo e annuncia il colore. Devi scegliere un oggetto che non è ancora stato usato durante il gioco. Metti Klecks sul tubetto di colore del colore che hai appena nominato.



Cane Toffy

Mannaggia! Il cane vuole giocare con te e afferra un pennello. Nomina velocemente un oggetto dello stesso colore del pennello sottratto per convincere Toffy a mollare il pennello.

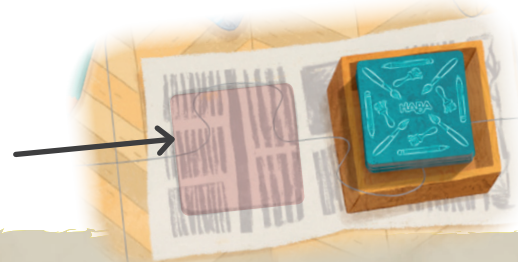
Puoi scegliere un oggetto a piacere, indipendentemente da dove si trova. Non valgono invece gli oggetti già nominati da un altro bambino prima di te.

Se hai trovato un oggetto adatto, puoi far avanzare Klecks in senso orario sul campo di gioco successivo del

Prendi la macchia del colore corrispondente e sistemala sul camice della tua cartella di raccolta di Klecks.

colore corrispondente a quello del pennello sottratto. Se Klecks finisce su un tubetto di colore, puoi prendere una macchia dello stesso colore e sistemarla sul camice della tua cartella di raccolta.

Se non trovi nessun oggetto adatto o se il tuo oggetto ha un colore diverso, Klecks rimane al suo posto e non puoi prendere nessuna macchia di colore.



La carta viene poi deposta, scoperta, sul mazzo degli scarti (spazio sul tabellone di gioco).



Importante

Può succedere che siano finite tutte le macchie del colore che avresti dovuto prendere. In questo caso purtroppo hai avuto sfortuna. Se avete scoperto l'ultima carta del mazzo, mescolate di nuovo tutte le carte e impilatele.

Fine del gioco

Il gioco si conclude non appena un bambino ha riempito tutti e sette gli spazi della propria cartella di raccolta di Klecks con macchie di colore a piacere. Vieni così proclamato vincitore.



il gioco si fa più complesso se decidete di raccogliere macchie di colore tutte di colori diversi.

Variante cooperativa per 1-4 bambini

In questa variante i bambini giocano tutti insieme contro il cagnolino Toffy. I bambini vincono o perdono insieme. Questa variante si presta anche al gioco in solitario.

Le regole del gioco di base rimangono invariate, eccezion fatta per quanto segue:

- Vi basta una cartella di raccolta di Klecks da usare in comune. Giratela dal lato senza la stella. Su questo camice sono raffigurati 10 spazi per le macchie di colore.
- Ogni volta che scoprite il cane Toffy, mettete la carta corrispondente su uno degli spazi del bordo del campo di gioco.
- Cercate di raccogliere sul camice 10 macchie di colore prima che il cane Toffy sia riuscito a sottrarre tutti i pennelli.
- Una volta sistemata sul camice la decima macchia di colore, la vittoria è vostra. Se però tutte e dieci le carte Toffy vengono deposte sul bordo del campo di gioco prima che siate arrivati alla decima macchia, Toffy ha vinto e purtroppo avete perso insieme.



Cari bambini e cari genitori,

sul sito <https://www.haba-play.com/ersatzteile> (ricambi) potete informarvi se un pezzo mancante del gioco è ancora disponibile.

It's
playtime!

