



Rosu, portocaliu, galben, verde, albastru, violet – toata lumea cunoaste culorile curcubeului. Aceste culori sunt “stelele” jocului **COLOMO**.

Aceasta carte cu instructiuni contine sapte idei de joc legate de culorile curcubeului.

Poti alege versiunea simpla sau inselatoare, lunga sau scurta, amuzanta sau incitanta. Cele mai usoare jocuri sunt grupate la inceputul cartii cu instructiuni, in timp ce versiunile provocatoare sunt la sfarsit. (Tineti cont si de recomandările de varsta mentionate).

In primele trei jocuri, toate discurile sunt plasate in mijlocul spatului de joc. Astfel aveti de ales intre a aranja discurile in linie dreapta sau a le plasa neregulat. In timp ce asezarea in forma neregulata e mai rapida, aranjamentul liniar inseamna ca discurile sunt mai usor de gasit.

### Variante de joc:

#### Full House

sase perechi de culori formeaza un full house.

Pentru 2 – 6 jucatori de la 4 ani in sus, 10 – 20 minute

#### Trio

Gasiti trei culori.

Pentru 2 – 6 jucatori de la 5 ani in sus, 10 – 20 minute

#### Curcubeu

Cine va gasi ultima culoare a curcubeului?

Pentru 2 – 6 jucatori de la 5 ani in sus, 10 – 20 minute

#### Rondo

Culorile ascunse exista pe undeva.

Pentru 2 – 6 jucatori de la 6 ani in sus, 15 – 20 minute

#### Blackout

‘schimbati’ – dejucati planurile oponentului!

Pentru 3 – 6 jucatori de la 6 ani in sus, 10 – 15 minute

#### Gaina oarba

... Ocazional, fa o iesire.

Pentru 2 – 6 jucatori de la 6 ani in sus, 15 – 30 minute

#### Veverita oarba

Fa o saritura pe nevazute in cealalta parte.

Pentru 2 – 4 jucatori de la 7 ani in sus, 10 – 20 minute

#### Full House

Pentru 2 – 6 jucatori

#### Obiectivul jocului

Scopul jocului este acela de a fi primul care gaseste o pereche de discuri de aceeași culoare.



#### Pregatire

Discurile sunt amestecate cu fata in jos si aranjate in mijlocul plansei de joc la distante mici unul fata de celalalt. Primul jucatorul este ales iar jocul continua in sensul acelor de ceasornic.

#### Jocul

Jucatorul care incepe primul intoarce doua discuri. Daca sunt intoarse doua culori diferite, discurile se intorc din nou si urmeaza cel de-al doilea jucator. Daca un jucator gaseste aceeași culoare de doua ori, el poate pastra perechea si incepe o noua tura.

Toate perechile care vor fi gasite, sunt asezate cu fata in sus in fata jucatorului.

Cand jucatorul gaseste o culoare el trebuie sa incerce sa gaseasca inca un disc de aceeași culoare, obiectivul fiind de a gasi doar o singura pereche de aceeași culoare. Daca jucatorul intoarce doua discuri dintr-o culoare care a fost deja gasita, aceluși jucator nu i se va permite sa pastreze perechea dar, in schimb o va da unui jucator care nu a gasit inca niciuna din culorile respective.

Daca exista mai mult de doi jucatori fara aceasta culoare, jucatorul este liber sa aleaga carui jucator o va oferi.

Jucatorul care este la rand, intoarce intotdeauna doua discuri, chiar daca primul disc arata deja o culoare care nu are importanta pentru jucator.

#### Finalul

primul jucator care obtine un full house si aseaza toate cele sase perechi de culoare in fata sa, castiga jocul.

#### TRIO

Pentru 2 – 6 jucatori

Obiectivul jocului

Scopul jocului este de a gasi cat mai multe trio-uri de aceeași culoare.

Pregatire

Discurile sunt amestecate cu fata in jos si asezate in mijlocul plansei de joc. Se alege primul jucator.

Jocul continua in sensul acelor de ceasornic.

Jocul

Jucatorul care incepe, intoarce trei discuri. Daca gaseste trei culori diferite sau doua identice si una diferita, toate cele trei discuri sunt intoarse cu fata in jos din nou si urmatorul jucator va juca.

Oticine gaseste trei discuri de aceeași culoare poate pastra trio-ul si incepe o noua runda.

Al treilea disc trebuie intotdeauna intors, chiar daca primele doua discuri arata culori diferite.

Finalul jocului

Jocul se termina de indata ce numai sase discuri raman ascunse deoarece acestea vor fi sase discuri de culori diferite. Oricine a gasit cele mai multe trio-uri, castiga jocul.

#### Curcubeu

Pentru 2 – 6 jucatori.



Obiectivul jocului

Obiectivul jocului este acela de a gasi cele sase culori ale curcubeului.

Pregatire:

Toate cele 16 discuri sunt amestecate – cu fata in jos – si apoi asezate in mijlocul plansei de joc. Dupa ce s-a ales primul jucator, jocul continua in sensul acelor de ceasornic.

Jocul

La randul sau, jucatorul intoarce doua discuri. Daca ambele discuri sunt de aceeași culoare, va trebui sa le intorci din nou cu fata in jos. Urmeaza urmatorul jucator. Daca discurile sunt de culori diferite, se poate intoarce al treilea disc. Daca si cel de-al treilea este de culoare diferita se poate

intoarce cel de-al patrulea si asa mai departe. De îndată ce aceeași culoare apare a doua oara, tura jucatorului de termina.

Ambele discuri de culoare identica sunt intoarse din nou cu fata in jos. Jocul se va desfasura identic pentru toti jucatorii.

Odata ce un jucator a gasit cele sase culori, curcubeul este complet si apoi este impartit intre jucatori. Oricine a gasit ultima culoare primeste trei discuri, jucatorul precedent primeste doua discuri iar cel de dinaintea lui primeste doar un disc.

Daca sunt doar doi jucatori, persoana care completeaza curcubeul primeste patru discuri iar celalalt primeste doua.

Orice jucator care intoarce sase discuri de culori diferite in aceeași tura nu va fi nevoit sa le imparta cu ceilalti!

Jucatorul care completeaza curcubeul incepe cautarea pentru urmatorul.

Finalul curcubeului:

De îndată ce au ramas doar sase discuri pe masa, este evident ca ele vor forma un curcubeu. Va fi prea usor sa fie doar intoarse! Jucatorul care urmeaza poate intoarce un disc dar va trebui intotdeauna sa puna un deget pe el si sa spuna tare ce culoare crede ca are discul respectiv.

Daca jucatorul ghiceste culoarea, urmatorul disc poate fi intors. Daca nu a ghicit, toate discurile care au fost intoarse pana atunci se vor intoarce iarasi cu fata in jos. Tot curcubeul final va fi al celui care reuseste sa ghiceasca corect toate cele sase culori, una dupa cealalta.

Finalul jocului

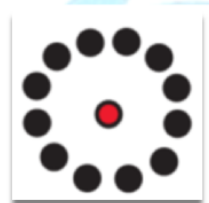
Odata ce jucatorul care a completat curcubeul final l-a colectat, fiecare jucator numara cate discuri are. Jucatorul cu cele mai multe discuri castiga jocul.

## **RONDO**

Pentru 2 – 6 jucatori de la 6 ani in sus.

Obiectivul jocului

O pereche din fiecare culoare este ascunsa in cercul format din cele 12 discuri



Al treisprezecelea disc din mijlocul cercului arata care este

Pregatirea jocului

Doua discuri din fiecare culoare trebuie sa fie separate de restul si asezate la o parte. Aceste 12 discuri sunt apoi amestecate si asezate in cerc, cu fata in jos, lasand suficient loc liber intre ele. Discurile ramase sunt amestecate si ele, cu fata in jos, si asezate intr-o stiva la marginea ariei de joc. Se alege primul jucator. Jocul continua in sensul acelor de ceasornic.

Jocul

Primul jucator trage un disc din stiva si il aseaza cu fata in sus in mijlocul cercului. Culoarea acestui disc arata care pereche trebuie cautata (ex. perechea rosie). Acum jucatorul intoarce doua discuri din cerc. Daca nu gaseste culoarea rosie sau daca culoarea apare o singura data, tura se incheie. Ambele discuri trebuie intoarse din nou cu fata in jos si o noua tura va incepe. Cautarea discurilor rosii va continua.

Oricine descopera perechea rosie primeste ca recompensa discul din mijloc.

Cele doua discuri rosii sunt lasate cu fata in sus in cerc! Jucatorul trage un alt disc din stiva, asezandu-l in mijlocul cercului si va incepe sa caute perechea urmatoare.

Daca jucatorul extrage un alt disc rosu din stiva, el are voie sa caute o noua pereche. In schimb, el intoarce ambele discuri rosii in cerc.

Discul rosu, cel extras din stiva, ramane deschis (cu fata in sus) in centrul cercului. Acum, urmatorul jucator incepe tura. Daca jucatorul trage un alt disc rosu, acesta va fi asezat peste discul rosu in mijloc si urmatorul jucator incepe o noua tura. Numai cand un jucator trage un nou disc din stiva ii este permis sa caute o alta pereche de culori. Jucatorul care gaseste urmatoarea pereche in timpul jocului primeste toate discurile plasate in mijlocul cercului, drept recompensa. Acum, urmatorul jucator extrage un nou disc din stiva iar cautarea continua.

Pe scurt:

1. Toate perechile de culoare care au fost gasite, sunt lasate deschise (la vedere) in cerc pana cand o culoare este extrasa pentru a doua oara. In momentul in care acest lucru se intampla, se poate intoarce perechea din nou cu fata in jos.

2. Doar din acest moment daca este descoperita o noua culoare iar aceasta nu apare deja in cerc si nici in mijloc, jucatorul poate incepe cautarea noii perechi.

Desigur, se poate intampla ca mai multe pereche de culoare sa ramana descoperite in cerc. Prin urmare, dupa cateva ture consecutive, este posibil ca aceste culori sa fie extrase din stiva. Perechea de culoare este intoarsa din nou si dispare, cercul din mijloc creste din ce in ce mai mult iar recompensa devine din ce in ce mai interesanta...

Finalul jocului

Jocul se sfarseste de îndată ce discurile ce formeaza stiva se termina. Cel care colecteaza cele mai multe discuri castiga partida.

Mai provocator?!

Intotdeauna cand o pereche este intoarsa din nou, unul din discuri este schimbat pentru oricare altul aflat cu fata in jos in cerc.

## **BLACKOUT**

Pentru 3 – 6 jucatori

Obiectivul jocului

Un jucator descopera 6 discuri diferite partenerului sau. Dupa intoarcerea si schimbarea discurilor, vom vedea cat de buna este memoria jucatorilor...

Pregatirea jocului:

Fiecare jucator primeste un disc de orice culoare si-l plaseaza langa el, pe masa, cu partea colorata in sus. Discurile ramase se aseaza la o parte. Dupa ce se alege primul jucator, jocul continua in sensul acelor de ceasornic.

Jocul

Primul jucator (denumit in continuare „cel care schimba”) aseaza cele 6 discuri in rand



in fata sa pe masa, cu partea colorata in sus.

Ceilalti jucatori (denumiti „cautatorii”) incearca sa memoreze pozitia culorilor. Dupa 20 de secunde, cel care schimba intoarce toate discurile. El poate schimba apoi 2 discuri.

In momentul efectuării schimbarii se aplica urmatoarele reguli:

1. Pozitia discului inactiv nu poate fi schimbata.
2. In momentul in care schimbul s-a incheiat, toate discurile trebuie sa fie din nou in rand.
3. Schimbul nu trebuie sa fie facut prea repede pentru ca toti jucatorii sa-l poata vedea.



Exemplu

Cautarea culorilor

De îndată ce „cel care schimbă” a terminat de efectuat schimbul, el va cere jucătorului din stânga să poartă una din cele 6 culori. Atunci acest jucător va întoarce un disc. Dacă discul este de culoarea căutăta atunci jucătorul poate păstra discul respectiv. Dacă discul este de altă culoare, cel care schimbă, va păstra discul. Apoi, următorul jucător va începe o nouă tură.

Dacă este găsită culoarea cerută, cel care schimbă cere poziția următorului. Dacă anteriorul căutător nu a găsit culoarea cerută, următorul va trebui să continue să o caute.

O tură de căutare se încheie de îndată ce al 5-lea disc a fost întors. Pentru că jucătorul care găsit al 5-lea disc știe întotdeauna ce culoare are ultimul disc, el îl castiga pe amândoi!

Schimbarea rolurilor

Imediat ce toate cele 6 discuri ale celui care caută au fost descoperite, următorul jucător îi ia locul și devine „cel care caută”. Runda următoare începe imediat ce el și-a așezat cele 6 discuri colorate. Jocul continuă la fel ca în descrierea de mai sus.

Jocul continuă la fel ca în descrierea de mai sus.

Finalul jocului

După ce fiecare jucător a jucat rolul celui care schimbă, este timpul să se afle cine conduce. Jucătorul cu cele mai multe discuri castiga jocul.

## GAINA OARBA

Pentru 2 – 6 jucatori

Componentele jocului

- pentru fiecare jucator: 3 discuri dintr-o culoare aleasa de jucator

- pentru aria de joc: cate un singur disc de culoarea fiecarui jucator. Discuri negre in functie de numarul de jucatori (vezi pregatirea)

- un zar

Obiectivul jocului

Scopul jocului este de a arunca cu zarul pentru a obtine discurile culorii alese de jucator in jurul unei bucle si la tinta. Ideea este ca imediat ce jucatorii intra in camp, ei trebuie sa intoarca discurile din nou iar culoarea discurilor sa dispara...

Pregatirea jocului

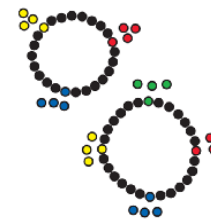
Prima data stabiliti aria de joc.

Fiecare jucator are o intrare. Formati un lant de discuri negre plasate unul langa altul apoi legati-l de intrarea individuala. Numarul de discuri negre dintre fiecare intrare depinde de numarul jucatorilor. Pentru 2 jucatori sunt asezate 9 discuri intre intrari. Pentru 3 jucatori, 7 discuri, pentru 4 jucatori si 6 discuri, 5 jucatori si 5 discuri si, 6 jucatori si 4 discuri.

Fiecare jucator isi aseaza cele 3 discuri colorate cu fata in sus, in fata intrarii sale. Se alege primul jucator iar jocul se desfasoara in sensul acelor de ceasornic.

*Pregatirea pentru 3 jucatori*

*(7 discuri negre intre intrari)*



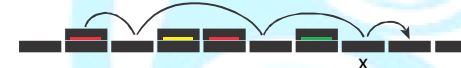
*Pregatirea pentru 4 jucatori (6 discuri negre intre intrari)*

## JOCUL

La rândul tău, aruncă zarul și apoi mută unul din discurile tale deasupra buclei, prin intrarea ta. La finalul acestei ture, întoarce discul așa încât culoarea să nu mai fie vizibilă.

În funcție de numărul de pe zar, discurile sunt mutate întotdeauna în jurul buclei în sensul acelor de ceasornic cu partea colorată în jos. Fiecare disc al buclei reprezintă un spațiu.

Important: Numărul de pe zar corespunde întotdeauna doar cu un spațiu liber. Dacă, în timpul partidei discul unui jucător se întâlnește cu una sau mai multe spații ocupate acestea vor fi sărite. Spațiile ocupate nu se iau în calcul ca parte a numărului arătat de zar.



Rosul a aruncat zarul care arată un 4 și astfel el va ajunge pe câmpul X

Atât timp cât un jucător are discurile în afara buclei el trebuie să folosească aruncarea zarului pentru a aduce un nou disc în joc. Imediat ce toate discurile jucătorului sunt în interiorul buclei, el poate merge înainte în jurul buclei cu oricare din discurile sale.

Începutul/spațiile tinta

Atât timp cât intrările colorate sunt luate în calcul ca și spații, ele nu pot fi ocupate. Dacă un jucător aruncă zarul și nimereste o intrare colorată, el va trebui să arunce din nou astfel încât discul să nu ocupe intrarea.

Verificarea culorii

Dacă arunzi un 6, înainte de a muta un spațiu, poți ridica un disc și arunca o privire. După ce culoarea discului este verificată, discul trebuie așezat înapoi la locul său. Verificarea trebuie făcută fără a lăsa alt jucător să vadă culoarea discului.

Ai fost prins!

Dacă crezi că alt jucător a mutat din greșeală sau intenționat discul altcuiva, poți întrerupe jocul spunând „stop! Discul nu este al tău”. Pentru a face dovada trebuie să întorci discul respectiv. Dacă ai avut dreptate discul respectiv se va întoarce în spațiul ocupat anterior. Jucătorul care prins va pierde o tură. În cazul în care jucătorul a jucat corect el primește imediat o mișcare în plus.

Imediat ce ajungi la intrarea ta cu un disc care crezi că este al tău, poți ieși din buclă și intra în cerc. Nu este necesar să aruncă să contină numărul exact pentru a ajunge la intrare. Apoi discul poate fi întors.

Dacă discul este al tău vei fi foarte atent. Dacă aparține altcuiva, acest lucru este bun pentru celălalt jucător din moment ce discul sau a ajuns oricum la tinta și rămâne înăuntrul cerului cu fata în sus.

## Finalul jocului

Primul jucator care reuseste sa ajunga in mijloc cu toate cele 3 discuri castiga jocul.

## VEVERITA OARBA

Pentru 2 – 4 jucatori

Componentele jocului

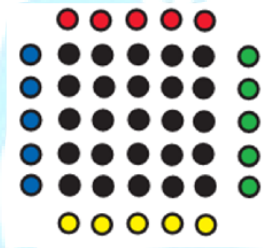
- pentru fiecare jucator: 5 discuri dintr-o culoare aleasa
- pentru suprafata de joc: 25 discuri intoarse cu fata in jos

Obiectivul jocului

Jucatorii se misca si sar peste suprafata de joc cu cele 5 discuri asezate cu fata in jos.

Pregatire

Suprafata de joc consta in 25 de discuri asezate in cate 5 randuri. Fiecare jucator isi aseaza cele 5 discuri de-a lungul unei laturi a suprafetei de joc cu partea colorata in sus. Dupa ce primul jucator a fost ales, jocul continua in sensul acelor de ceasornic.

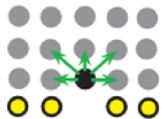


Jocul

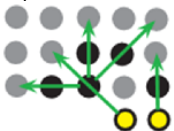
La tura sa, jucatorul muta oricare din discuri in interiorul suprafetei de joc, intorcand discurile in asa fel incat culoarea sa nu mai fie vizibila.



Un disc poate fi mutat in directie verticala, orizontala sau diagonala pe un spatiu liber adiacent de pe suprafata de joc.



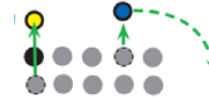
Este posibil sa se sara peste un disc al jucatorului invecinat in linie dreapta atata timp cat spatiul pe care urmeaza sa ajunga nu este ocupat. Acest lucru se aplica intregii suprafete de joc. Saritura in lant este permisa insa nu este obligatorie.



7

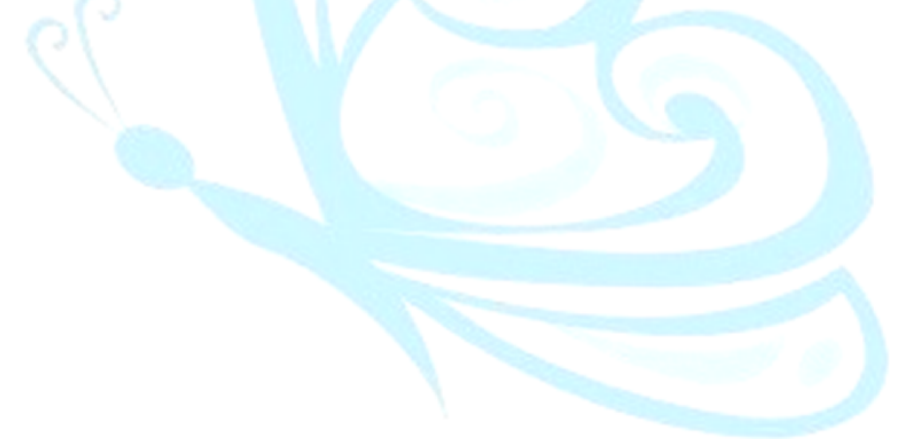
## Saritura

Jucatorul care a intrat in spatiul de joc cu toate cele 5 discuri poate incepe actiunea de iesire pe partea opusa. Fiecare disc care iese din aria de joc este intors imediat. Daca discul este al jucatorului, inseamna ca el si-a atins tinta. Daca discul apartine altcuiva, acest lucru este in avantajul jucatorului respectiv atata timp cat discul se afla asezat pe partea corecta a suprafetei de joc.



## Finalul jocului

Jucatorul ale carui discuri reapar primele pe cealalta parte a suprafetei de joc castiga.



8

Autor: Steffen Mühlhäuser,  
Bernhard Kümmelmann

Importator: Grup Primavi SRL Timisoara  
[www.happycolor.ro](http://www.happycolor.ro)

©steffen-spiele Zum spielplatz 2  
56288 krastel www.steffen-spiele.de