

# COLORAMA

Ravensburger® spel nr: 24 514 7

Färg- och formspel  
för 1-6 spelare från 3-8 år.

Spelidé: Ekkehard Geister och  
Manfred Lehmann

S

I detta spel lär barnen på ett roligt sätt om ämnet "form och färg". Det finns olika spelregler för olika ålderskategorier, men i alla spelen gäller det att finna bricker i den form och färg som motsvarar tärningarna.

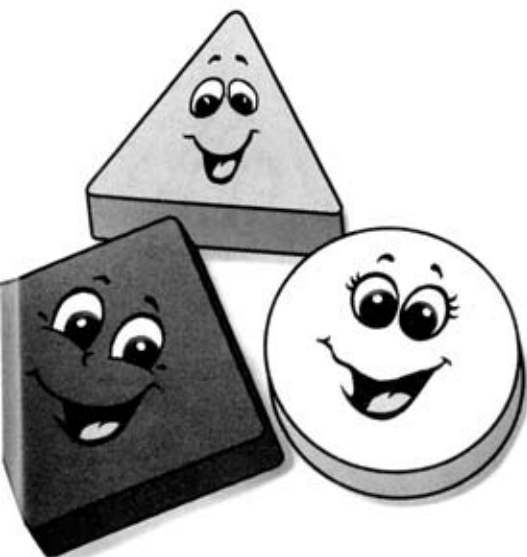
I COLORAMA lär sig barnen att se efter noga och att skilja olika färger och former från varandra.

## Innehåll:

- 1 spelplan
- 40 spelbrickor i fyra färger (röd, blå, grön, gul) och i fem former (cirkel, kvadrat, trekant, sexkant, trapets)
- 1 färgtärning
- 1 formtärning

## Observera

Ordningföljden på de fyra spelreglerna motsvarar svårighetsgraden. De yngsta spelarna bör därför börja med spel 1 och senare gå vidare till nästa spel.



## Spel 1:

### Lär känna brickorna

för 1-6 spelare från 3 år

Alla brickorna blandas och fördelas lika mellan spelarna. Brickornas färg och form spelar i det här läget ingen roll. Om det blir brickor över, läggs dessa på plats på spelplanen.

I tur och ordning lägger spelarna varsin bricka med den släta ytan uppåt i ett fält på spelplanen, som passar både med hänsyn till form och färg. Exempel: En "gul cirkel" passar in i ett gult fält med en rund fördjupning.

Spelet är slut, när alla fält är täckta. I detta spel finns varken vinnare eller förlorare.

## Spel 2:

### Lär känna tärningarna

för 2-6 spelare från 4 år

Lägg färgtärningen redo. Därefter läggs alla brickorna på sina rätta platser på spelplanen. Spelarna kastar färgtärningen i tur och ordning. Därefter tar spelaren en bricka motsvarande den färg tärningen visar och lägger denna brickan framför sig. Slår man GRÖN, kan man ta en grön kvadrat eller en grön trapets.

Jokern på tärningen gäller för alla färger på en gång: Spelaren får själv välja vilken bricka han ska ta från spelplanen.

Om man i slutet av spelet slår en färg, som det inte finns fler brickor av på spelplanen, kan man inte göra något och det är då nästa spelares tur.

Den blanka sidan på tärningen betyder "nit" - då får man dessvärre stå över. Spelet är slut, när alla brickor är borttagna från spelplanen. Den spelare som har fått flest brickor har vunnit.

Därefter kan man spela efter samma regler med formtärningen. Tärningen visar hela tiden formen. Spelaren ska då ta en bricka med motsvarande form från spelplanen och här spelar färgen ingen roll. Jokern gäller också här som fritt val.



## Spel 3:

### COLORAMA

för 2-6 spelare från 5 år

Man spelar på samma vis som i spel 2, men man använder båda tärningarna. Om man kan hitta en bricka på spelplanen, som passar både i form och färg till det man har slagit, ska man ta denna brickan.

Den blanka sidan på färgtärningen betyder att man inte kan göra något i denna runda. Här är ett par exempel på de tärningskombinationer som kan förekomma:

Exempel 1:  
**GRÖN OCH KVADRAT:**  
Ta en grön kvadrat

Exempel 2:  
**GRÖN OCH JOKER:**  
Ta en grön bricka i valfri form.

Exempel 3:  
**SEKKANT OCH JOKER:**  
Ta en sexkantig bricka i valfri färg.

Exempel 4:  
**BLANK SIDA OCH CIRKEL:**  
Du kan tyvärr inte göra något.

## Spel 4:

### COLORAMA PROFFS

för 2-6 spelare från 5 år

Man spelar efter de normala COLORAMA reglerna, men med följande skillnad:

När man startar läggs brickorna inte ut på spelplanen, de blandas och fördelas lika mellan spelarna. Brickornas färg och form spelar i det här läget ingen roll. Om det blir brickor över, läggs dessa på plats på spelplanen.

Varje spelare försöker nu att bli den första som får lagt alla sina egna brickor på spelplanen. I detta spel kastar man också bägge tärningarna samtidigt. Den spelare som först har fått lagt alla sina brickor på spelplanen, har vunnit.

© 1998 Ravensburger Spieleverlag

