

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★★ modulable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



UN JEU RAPIDE ET FUN

PAR ERWAN MORIN



SPEED COLORS

TEAM

RÈGLES DU JEU

CONTENU :

55 CARTES DOUBLE-FACE

Côté coloré de
la carte Image

Côté noir et blanc
de la carte Image



6 CARTES DE DÉMARRAGE DOUBLE-FACE

Côté rose et numéroté de
1 à 6 pour le jeu de base



Côté vert pour le mode
ÉQUIPE CONTRE EQUIPE



10 FEUTRES

7 feutres effaçables avec des
brosses (**jaune, orange, rose,**
vert, bleu clair, violet, marron)

3 feutres Défi (sans couleur)



1 SABLIER (~5 MINUTES)



CARTES IMAGE

Chaque carte Image comporte une image colorée d'un côté, et la même image en contour noir et blanc de l'autre. Chaque image est divisée en trois zones. Chaque zone que vous devez colorier est délimitée par un épais contour noir.

MISE EN PLACE

1. Formez une ligne comportant autant de cartes de démarrage que de joueurs (2 cartes à deux joueurs, 3 cartes à trois joueurs, etc.).
2. Mélangez les cartes Image et formez un paquet, face noir et blanc visible, à côté des cartes de démarrage.
3. Placez les 7 feutres colorés et les 3 feutres Défi dans le couvercle de la boîte et mélangez-les.
Astuce : pour vos premières parties, si vous voulez des parties plus calmes ou jouez avec des enfants plus jeunes, n'utilisez que 2 feutres Défi au lieu de 3.
4. Placez le sablier à côté du couvercle de la boîte.

JOUER

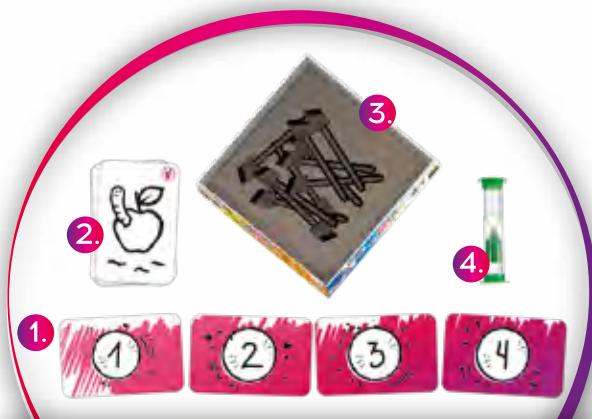
Un joueur retourne le sablier et tous les joueurs commencent en même temps à colorier les cartes.



BUT DU JEU

Les joueurs doivent œuvrer ensemble pour colorier correctement le plus de cartes Image possible tout en accomplissant divers défis jusqu'à ce que le sable s'épuise dans le sablier.

Astuce : Il y a 7 feutres de couleur dans le jeu : jaune, orange, rose, vert, bleu clair, violet et marron. Avant la partie, essayez de dessiner sur les cartes avec chacun des feutres pour voir comment sont leurs couleurs.



Chaque joueur accomplit ces trois étapes :

- 1 **ÉTAPE 1.** Prenez une carte Image du dessus du paquet.
- 2 **ÉTAPE 2.** Prenez un feutre, coloriez, et accomplissez des tâches. Continuez jusqu'à ce que vous ayez colorié les trois zones de votre carte.
- 3 **ÉTAPE 3.** Mettez la carte image coloriée en-dessous de la carte de démarrage ou des cartes précédemment posées là et prenez une nouvelle carte Image du dessus du paquet. Reprenez cette séquence à partir de l'étape 2.

étape 1



Chaque joueur prend une carte du dessus de la pile. Regardez son côté colorié et essayez de mémoriser les couleurs de l'image, puis retournez cette carte. Placez-la côté noir et blanc visible devant vous et commencez à colorier !

MODE BASIQUE :

Si c'est votre première partie ou que vous jouez avec des plus jeunes, vous pouvez retourner l'image et consulter le côté coloré de la carte pendant la partie.

MODE EXPERT :

Si vous êtes confiants, vous devrez mémoriser les couleurs de l'image quand vous piocherez une carte. Vous pouvez regarder l'image autant que vous le voulez, mais une fois que vous avez retourné la carte côté noir et blanc, vous ne pouvez plus la retourner pour vérifier !

Note : si vous jouez en mode expert et que vous oubliez les couleurs de la carte que vous coloriez, défaussez cette carte et prenez-en une nouvelle du paquet.

étape 2



Chaque joueur prend un feutre du couvercle de la boîte. Il faut colorier toutes les zones de l'image pour qu'elles correspondent à l'autre côté de la carte.

IMPORTANT ! Les joueurs doivent colorier l'image très attentivement. Les joueurs ne doivent pas dépasser, et chaque zone doit être coloriée complètement. Sinon, cette carte ne compte pas pour votre score final. Si vous avez commencé à colorier une zone avec une mauvaise couleur, effacez précautionneusement la zone avec la brosse du capuchon. Vous ne pouvez pas corriger les couleurs de cartes déjà coloriées et placées sous les cartes de démarrage.

Une fois que vous avez pris un feutre, le joueur doit en retirer le capuchon et observer la couleur du feutre. Ensuite, le joueur peut effectuer n'importe lesquelles de ces actions, dans n'importe quel ordre :

- ☞ Dire aux autres joueurs la couleur de son feutre.
- ☞ Dire aux autres joueurs de quelle couleur de feutre il a besoin pour colorier l'image devant lui.
- ☞ Colorier une zone sur la carte devant lui si la couleur du feutre correspond.
- ☞ Remettre le capuchon sur le feutre et le remettre dans la boîte.
- ☞ Remettre le capuchon sur le feutre et le passer à un autre joueur qui a besoin de cette couleur et qui n'a pas de feutre en main.
- ☞ Remettre le capuchon sur le feutre et l'échanger avec le feutre d'un autre joueur, si les joueurs ont chacun besoin du feutre de l'autre.

Si un joueur n'a pas de feutre en main, il peut prendre un autre feutre, qu'il soit donné par un autre joueur ou pris dans le couvercle de la boîte.

Exemple : Anne prend un feutre du couvercle de la boîte. C'est le feutre rouge, et elle en a besoin. Anne indique aux autres joueurs « j'ai le feutre rouge ! » et colorie la zone correspondante de sa carte. Marie a aussi besoin du feutre rouge. Elle le dit aux joueurs. Elle n'a pas de feutre en main, donc Anne replace le capuchon sur le feutre rouge et le donne à Marie. Le jeu se poursuit...

Important : aucun feutre ne doit être sur la table pendant la partie. Si vous n'utilisez pas un feutre, replacez-le dans le couvercle de la boîte !

FEUTRE DÉFI

Lorsqu'un des joueurs prend un feutre Défi (sans couleur), il replace d'abord son capuchon, remet le feutre Défi dans la boîte, et effectue aussitôt l'action indiquée dans le coin supérieur droit de la carte se trouvant devant lui.



TOPE-LA : le joueur crie « Tope-la ! » à un de ses deux voisins. Les deux joueurs lèvent une main et chacun doit taper dans la main de l'autre. Le premier joueur doit ensuite faire la même chose avec son autre voisin. Dans une partie à 2 joueurs, les joueurs doivent taper dans chacune des mains de l'autre. Une fois ceci fait, le joueur concerné reprend le jeu.



ÉCHANGE : le joueur ordonne « Échange ! » et tous les joueurs passent la carte qu'ils sont en train de colorier et leur feutre au joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre, et ce, même s'ils n'ont pas fini de colorier leur zone. Les joueurs regardent les couleurs de la carte qu'ils viennent de recevoir et continuent à jouer normalement.



MÉLANGE DES FEUTRES : d'une main, le joueur mélange les feutres dans le couvercle de la boîte (la boîte doit rester sur la table).



LES MAINS EN L'AIR : le joueur ordonne « Mains en l'air ! ». Tous les joueurs doivent lever les deux mains en l'air. Dès que tout le monde a levé les mains, le jeu peut reprendre normalement.



FANTÔME : Le joueur est hanté. Il annonce « Fantôme ! »

N'importe quel joueur avec un feutre coloré en main peut donner ce feutre au joueur hanté. En utilisant le feutre donné, le joueur hanté doit rendre le fantôme « visible » sur sa carte. Le joueur repasse sur le contour gris pointillé du fantôme, et remplit la zone avec le motif indiqué du côté coloré de la carte. Si vous recevez un feutre Défi après que vous ou un autre joueur avez déjà réalisé ce défi (le fantôme est complété), rien ne se passe.

Il y a trois types de motifs : des points, des lignes et des quadrillages. Vous devez dessiner le motif correctement, et ne pas colorier à l'extérieur des lignes. Vous devez colorier un motif de façon répétée et distribuer les lignes/points/quadrillages de façon égale dans toute la zone du fantôme (regardez le côté coloré de la carte pour référence). Vous n'avez pas besoin de copier le motif exactement comme de l'autre côté de la carte, mais devez le suivre au plus près possible.



ÉTAPE 3



Dès que le joueur a colorié sa carte, il met sa carte sous les cartes de démarrage. Placez la carte sous la colonne contenant le moins de cartes Image. Ainsi, vous constituez des rangées composées d'autant de cartes qu'il y a de cartes de démarrage. Lorsqu'une rangée est pleine, commencez-en une nouvelle.

Exemple : Il y a trois joueurs : Anne, Marie et Paul. Ils ont chacun colorié sept cartes. Marie a colorié la 8e carte et la place sur un emplacement vide de la troisième rangée. Le joueur suivant placera la 9e carte sur la colonne comportant seulement 2 cartes.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque le sablier est écoulé, les joueurs s'arrêtent de colorier les cartes devant eux et remettent les feutres dans la boîte. Ensuite, les joueurs vérifient si les cartes Image dans les rangées sont correctement coloriées. Si n'importe quelle zone est coloriée de la mauvaise couleur, ou qu'une couleur dépasse du contour, retirez la carte de la rangée. Répartissez les cartes restantes pour combler les lignes dans lesquelles il manque des cartes.

Comptez le nombre de lignes complètes. Comparez votre score à l'évaluation ci-dessous :

-  1 seule ligne terminée : pas mal pour un début. On va dire que vous vous échauffiez.
-  2 lignes : le jeu de base n'est pas un problème pour vous !
-  3 lignes : très bon travail d'équipe ! Continuez, vous avez le potentiel d'aller loin.
-  4 lignes : vous êtes au niveau avancé, bravo !
-  5 lignes ou plus : de vrais experts ! Vous êtes des as de Speed Colors Team !

PRÉPARATION POUR LA PARTIE SUIVANTE

Effacez les cartes immédiatement après la fin de la partie. Sinon, les cartes pourraient garder des traces de feutre. Ensuite, mélangez les cartes Image.

Astuce : pour éviter que les feutres sèchent, assurez-vous que les capuchons sont fermement en place avant de ranger la boîte.



ÉQUIPE

CONTRE

ÉQUIPE

Vous voulez croiser le feutre avec une autre équipe ?
Jouez au mode **ÉQUIPE CONTRE ÉQUIPE**, avec un ou deux exemplaires du jeu.

MISE EN PLACE

-  1. Divisez les joueurs en deux équipes (pas nécessairement égales). Les deux équipes s'asseyent l'une en face de l'autre.
-  6 Si vous jouez avec un seul exemplaire du jeu, vous pouvez jouer avec un maximum de 6 joueurs.
-  12 Si vous jouez avec deux exemplaires du jeu, chaque équipe peut contenir au maximum 6 joueurs.
2. Placez autant de cartes de démarrage qu'il y a de joueurs dans la plus grande équipe. Par exemple, s'il y a deux joueurs dans une équipe et trois dans l'autre, placez trois cartes de démarrage. L'équipe de deux placera ses cartes colorées sous deux cartes de démarrage tandis que l'équipe de trois placera ses cartes sous trois cartes de démarrage. Si les deux équipes ont autant de joueurs, placez autant de cartes de démarrage que de membres dans une équipe.

3. Si vous jouez avec un seul exemplaire du jeu :

Mélangez les cartes Image et placez-les en pile près des cartes de démarrage, face noir et blanc visible, afin que les deux équipes y aient accès.

4. Si vous jouez avec un seul exemplaire du jeu :

Rassemblez les 7 feutres colorés et les 3 feutres Défi dans le couvercle de la boîte et mélangez-les. Placez le couvercle de la boîte au centre de la zone de jeu afin que les deux équipes y accèdent.

5. Placez un sablier près du couvercle.



Mise en place pour une partie équipe contre équipe avec un seul exemplaire du jeu.

Si vous jouez avec deux exemplaires du jeu :

Chaque équipe a sa propre pioche de cartes Image. Mélangez-les séparément et placez-les chacune à portée de leur équipe, face noir et blanc visible.

Si vous jouez avec deux exemplaires du jeu :

Chaque équipe prend son couvercle de boîte, rassemble ses 7 feutres colorés et 3 feutres Défi, les mélange dans le couvercle de boîte. Chaque équipe place son couvercle de boîte à proximité pour que chaque membre de l'équipe y ait accès.



Mise en place pour une partie équipe contre équipe avec deux exemplaires du jeu.

JOUER

La partie se déroule comme dans les règles de base, à l'exception suivante : les joueurs effectuent toutes les actions et défis seulement pour leur équipe.

Chaque équipe place les cartes colorées de son côté des cartes de démarrage.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque le sablier s'est écoulé, la partie prend fin. Vérifiez votre résultat en fonction des règles de base. L'équipe ayant colorié le plus de lignes complètes remporte la partie. Si les deux équipes ont colorié le même nombre de rangées, rejouez pour savoir qui a gagné !

SPEED COLORS

TEAM



Auteur : Erwan Morin
Illustratrice (cartes) : Natalia Krivonosova
Éditrice : Anastasia Ermakova
Directrice artistique : Anastasia Durova
Reprise de la couverture : Arthur Burlakov

Maquette et design : Anastasia Durova
Responsable localisation : Bertrand Arpino
Traducteur : Mathieu Rivero

Remerciements spéciaux : Alexander Peshkov, Ekaterina Pluzhnikova & W. Eric Martin



Jeu publié par Lifestyle Boardgames Ltd.
©2021 Tous droits réservés.
7-6 2nd Filyovskaya street, 1st floor, office III, room 6A, Moscow 121096, Russia.
Tel. +7 495 510 0359.
mail: contact@lifestyle-boardgames.fr
WWW.LIFESTYLE-BOARDGAMES.FR



Distribution exclusive en France :
Blackrock Games
10 rue des Pâles
63540 Romagnat
France
www.blackrockgames.fr