COLORAMA

24 436 2

Эта классическая детская игра открывает ребенку дорогу к познанию цвета и формы. Уровень сложности повышается с каждым новым вариантом игры. Колорама тренирует внимание, наблюдательность, память, а также развивает моторику и логическое мышление.

Введение

Уровень сложности повышается с каждым новым вариантом игры. Маленькие дети начинают с самого простого варианта, с возрастом переходя к более сложному.

Игра 1:

« Узнай фишку»

Для 1 – 6 игроков в возрасте от 3 лет

Смешайте игровые фишки и распределите поровну среди игроков. Ни цвет, ни форма фишки во внимание не принимаются. Оставшиеся фишки распределите на игровом поле в подходящие по форме ячейки.

Игрок делает ход, размещая фишки - гладкой стороной вверх – в ячейки, соответствующие цвету и форме. Пример: фишка «желтый круг» устанавливается в круглую ячейку желтого цвета.

Игра заканчивается, когда все фишки будут установлены на игровом поле.
В этой игре нет ни победителей, ни побежденных.

Игра 2:

« Узнай кубик»

Для 2 – 6 игроков в возрасте от 4 лет

Разместите все фишки на игровом поле в соответствующих форме и цвету ячейках. Игрок делает ход, бросая кубик с обозначением цветов, и забирает с игрового поля фишку того цвета, который выпадает на кубике. Полученную таким образом фишку, игрок кладет перед собой. Пример: на кубике выпадает зеленый цвет, игрок забрать себе зелёный квадрат или зелёную трапецию.
Если на кубике «джокер», игрок может выбрать себе фишку любого цвета.
Если на кубике выпадает цвет, а фишки такого цвета уже нет на игровом поле, ход передается следующему игроку.
Белая сторона кубика означает, что игрок пропускает ход. Игра заканчивается, как только все фишки будут удалены с игрового поля. Игрок, набравший наибольшее

количество фишек, выигрывает.
В эту игру можно играть, используя кубик с изображением форм. В этом случае кубик показывает, фишку какой формы игрок может забрать с поля. Цвет в этом случае значения не имеет. «Джокер» означает, что игрок может забрать с поля фишку любой формы.

Игра 3:

Колорама

Для 2 – 6 игроков в возрасте от 5 лет

Правила такие же как в игре 2, но используются сразу оба кубика. С игрового поля забираются те фишки, форма и цвет которых соответствует выпавшим на обоих кубиках значениям – если соответствующая комбинация есть на игровом поле.

Белая сторона кубика означает, что игрок пропускает ход. Несколько комбинаций, которые могут получиться:

Зелёный и квадрат

забираем зелёный квадрат.

Зелёный и «джокер»

забираем любую фишку зелёного цвета.

Шестиугольник и «джокер»

забираем шестиугольник любого цвета.

Белый цвет и круг

пропускаем ход.

Игра 4:

Колорама для экспертов

Для 2 – 6 игроков в возрасте от 5 лет

Основные правила игры Колорама остаются без изменений, за исключением некоторых отличий:

Фишки не размещаются на игровом поле, а тщательно перемешиваются и поровну распределяются между игроками Ни цвет ни форма фишек значения не имеет. Оставшиеся фишки распределяются на игровом поле в подходящие по цвету и форме ячейки. Игроки должны поместить свои фишки на игровом поле, используя оба кубика. Выигравшим считается игрок, первым разместивший свои фишки на игровом поле.

© 2011 Ravensburger Spieleverlag
Ravensburger Spieleverlag GmbH
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg
www.ravensburger.com

228515