University Games

Crayola

Doodle Match™

20 min 3+ 2-4

COLOR MiX-A-ROO



Crayola Color Mix-a-roo est « le » jeu qui permet de mélanger les couleurs sans en mettre partout…

Tire une carte de la pioche et essaye de mélanger la bonne couleur en faisant tourner le mélangeur magique de couleurs. Mélange 2, 3 ou 4 couleurs différentes ! As-tu réussi à mélanger la bonne couleur ?

Contenu :
- Mélangeur magique de couleurs
- 30 Cartes
- Nuancier aide-mémoire
- Règle du jeu

Crayola Color Mix-a-roo is hét spel om kleuren te mengen. Zonder ook maar enige troep te maken!

Neem een kaart van de stapel en probeer de juiste kleur te mengen. Draai hiervoor aan de magische kleurenmenger. Meng 2, 3 of 4 verschillende kleuren! Kun jij de juiste kleur mengen?

Inhoud:
- Magische kleurenmenger
- 30 Kaarten
- Spiekkaart
- Spelregels

Crayola Color Mix-a-roo ist das Spiel zum Farbenmischen ohne Kleckern!

Nimm eine Karte vom Stapel und versuche, die angegebene Farbe zu mischen. Drehe dazu an der magischen Farbpalette und kombiniere 2, 3 oder 4 verschiedene Farben! Hast du die Farbe richtig angemischt?

Inhalt:
- Magische Farbpalette
- 30 Karten
- Spickkarte
- Spielanleitung

© 2010 Wild Planet Entertainment, Inc. San Francisco, CA 94104, USA. All Rights Reserved.
Doodle Match is a trademark of Wild Planet Entertainment, Inc.
© 2012 University Games Corporation, San Francisco, CA 94110, USA. All Rights Reserved. University Games Australia, Level 1, 71-73 Chandos Street, St. Leonards, NSW 2065, Australia. University Games UK Ltd., Unit 3-4 The Business Centre, The Courtyard, Glory Park, Wooburn Moor, Buckinghamshire, HP10 ODG, UK. University Games Europe B.V., Weth. Sangersstraat 23, 6191 NA BEEK (L.), The Netherlands. info@ug.nl

Informations à conserver. Les couleurs et le contenu peuvent différer de l'illustration.
Bewaar ons adres zodat u zonodig contact met ons kunt opnemen. De kleuren en de inhoud kunnen afwijken van de afbeelding op de verpakking.
Bewahren Sie unsere Adresse auf, damit Sie uns bei Bedarf kontaktieren können. Farben und Inhalt können von der Abbildung auf der Verpackung abweichen.

University Games

Crayola

Doodle Match™

20 min 3+ 2-4

Colorie ton propre jeu de mémo !

Contenu
- plateau de jeu avec deux roulettes
- 12 cartes mémo effaçables
- 4 crayons Crayola®

But du jeu
Les joueurs essayent de trouver la carte mémo comportant la couleur retournée ou le dessin retourné. Le joueur qui y parvient peut conserver la carte. Le gagnant sera le joueur qui aura amassé le plus de cartes !

Préparation
- Prenez les 4 crayons Crayola® et coloriez chaque case de la roulette d'une couleur différente. S'il y a des joueurs qui possèdent d'autres crayons Crayola®, ils peuvent bien sûr les utiliser.



- Coloriez ensuite toutes les cartes mémo. Utilisez deux couleurs différentes par carte.
- Lorsque les 12 cartes seront coloriées, battez-les pour bien les mélanger et étalez-les en trois rangées sur la table en posant les cartes à l'envers (dessins cachés).



Le jeu
- C'est le plus jeune joueur qui commence : il fait tourner les deux roulettes. Il retourne ensuite une carte mémo.
- Le joueur regarde si la couleur retournée ou le dessin retourné figurent sur la carte mémo. Si oui, le joueur peut conserver la carte. La main passe au joueur suivant. Le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.



- Si la carte mémo comporte à la fois la couleur retournée et le dessin retourné, le joueur peut conserver la carte et rejouer ! La main passe alors au joueur suivant.



- Si la couleur retournée ou le dessin retourné ne figurent pas sur la carte mémo, le joueur retourne de nouveau la carte mémo (dessin caché) sur la table et la main passe au joueur suivant.
  CONSEIL : Essaye de te rappeler l'emplacement de chaque carte sur la table : cela te permettra de retourner la bonne carte !
- Le jeu se poursuit comme décrit ci-dessus jusqu'à ce que les 12 cartes mémo aient été gagnées.

Le gagnant
Le gagnant sera le joueur qui aura réussi à collectionner le plus grand nombre de cartes mémo !
Remarque : En cas d'égalité, il y aura tout simplement plusieurs gagnants.

La partie suivante
Quand vous aurez tous fini de jouer, vous n'aurez plus qu'à effacer les cartes et les roulettes avec un mouchoir en papier ou du papier essuie-tout. Et vous pourrez recommencer à les colorier pour la partie suivante. Avec Doodle Match, les parties se suivent et ne se ressemblent pas : un nouveau jeu à chaque fois !



Newsletter
Voulez-vous être tenu(e) au courant de toutes les nouvelles et nouveautés University Games ? Inscrivez-vous à notre Newsletter en envoyant un courrier électronique à newsletter@ug.nl. Ou cliquez sur www.universitygames.fr.

University Games

Crayola

Doodle Match™

20 min | 3+ | 2-4

Kleur je eigen memo-spel!

Inhoud
- spelbord met 2 spinners
- 12 (uitwisbare) memokaarten
- 4 Crayola®-wasco's

Doel van het spel
Spelers proberen het memokaartje te vinden dat de gedraaide kleur of het gedraaide figuurtje bevat. Is dit het geval, dan mag de speler de kaart houden. De speler met de meeste kaarten wint!

Voorbereiding
- Neem de 4 Crayola®-wasco's en kleur elk vakje van de spinner in een andere kleur. Mochten spelers ook overige Crayola®-wasco's in huis hebben, dan kunnen deze natuurlijk ook gebruikt worden.



- Kleur vervolgens alle memokaarten. Gebruik twee verschillende kleuren per kaart.
- Als alle 12 kaarten gekleurd zijn, schud dan alle kaarten door elkaar en leg ze in drie rijen van vier op tafel, met de afbeelding naar beneden.



Het spel
- De jongste speler begint en draait beide spinners. Vervolgens draait hij één memokaart open.
- De speler kijkt of de gedraaide kleur óf het gedraaide figuurtje op de memokaart staat. Is dat het geval, dan mag de speler de kaart houden. De volgende speler is nu aan de beurt. Het spel verloopt kloksgewijs.



- Als op de memokaart de gedraaide kleur én het gedraaide figuurtje staan, dan mag de speler de kaart houden en nog eens spelen! Daarna is de beurt voorbij.



- Als de gedraaide kleur of het gedraaide figuurtje niet op de memokaart staat, dan draait de speler de memokaart weer om en is de volgende speler aan de beurt.
  TIP: Probeer te onthouden waar welk kaartje ligt, zodat je weet welk kaartje je moet omdraaien!
- Het spel wordt verder gespeeld, zoals hierboven omschreven, totdat alle 12 memokaarten verzameld zijn.

Winnaar
De speler die de meeste memokaarten verzameld heeft, is de winnaar van het spel!
N.B. In het geval van een gelijkspel, zijn er simpelweg meerdere winnaars.

Volgende spel
Veeg na het spelen met een tissue of een keukendoek de kaarten en de spinner weer schoon. Kleur de kaarten en de spinner opnieuw bij het volgende spel. Zo is Doodle Match iedere keer weer een totaal nieuw spel!



Nieuwsbrief
Meld je ook aan voor onze nieuwsbrief en blijf op de hoogte van alle nieuwe producten en activiteiten van University Games! Stuur een mail naar newsletter@ug.nl om je aan te melden of kijk op www.universitygames.nl.

University Games

Crayola

Doodle Match™

20 min | 3+ | 2-4

Male dein Memo-Spiel selber aus!

Inhalt
- Spielplan mit 2 Drehscheiben
- 12 (abwischbare) Memokarten
- 4 Crayola®-Wachsmalstifte

Ziel des Spiels
Die Spieler versuchen, eine Memokarte aufzudecken, auf der sich die gedrehte Farbe oder Figur befindet. Bei gleicher Farbe oder Figur darf der Spieler die Karte behalten. Der Spieler mit den meisten Karten ist der Gewinner!

Spielvorbereitung
- Die 4 Crayola®-Wachsmalstifte entnehmen und jedes Feld der Drehscheibe mit einer anderen Farbe ausmalen. Für den Fall, dass Spieler Crayola®-Wachsmalstifte in weiteren Farben besitzen, dürfen diese mitverwendet werden.



- Anschließend werden alle Memokarten ausgemalt. Pro Karte zwei verschiedene Farben verwenden.
- Wenn alle 12 Karten ausgemalt sind, werden die Karten gemischt und in drei Reihen zu vier Karten mit der Abbildung nach unten auf den Tisch gelegt.



Das Spiel
- Der jüngste Spieler beginnt und dreht an beiden Drehscheiben. Dann wird eine Memokarte aufgedeckt.
- Der Spieler schaut nach, ob die gedrehte Farbe oder Figur auf der Memokarte enthalten ist. Ist dies der Fall, darf der Spieler die Karte behalten. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe, gespielt wird im Uhrzeigersinn.



- Finden sich die gedrehte Farbe und Figur auf der Memokarte, darf der Spieler die Karte behalten und erneut spielen. Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.



- Finden sich weder die gedrehte Farbe noch die gedrehte Figur auf der Memokarte, dreht der Spieler die Memokarte wieder um und der nächste Spieler ist an der Reihe.
  TIPP: Versuche dir zu merken, wo welche Karte liegt, damit du beim nächsten Mal weißt, welche Karte mit passender Farbe oder Figur du umdrehen musst!
- Das Spiel wird wie oben beschrieben weitergespielt, bis alle 12 Memokarten gesammelt wurden.

Gewinner
Der Spieler mit den meisten Memokarten ist der Gewinner!
Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.

Nächstes Spiel
Nach dem Spiel werden die Farben von Karten und Drehscheiben mit einem Stofflappen oder Küchentuch entfernt. Beide werden beim nächsten Mal erneut ausgemalt. Auf diese Weise ist das Doodle Match-Spiel immer wieder völlig neu!



Newsletter
Melde dich auch für unseren Newsletter an und halte dich über alle neuen Produkte und Aktivitäten von University Games auf dem Laufenden! Schicke zur Anmeldung eine E-Mail an newsletter@ug.nl oder gehe auf www.universitygames.de.