

**COLORFORMS EXPRESS**  
EXPRESS COLOURFORMS

SCHNELLE FARBFORMEN / 颜色表达 / كولو فورمير إكسپريس



**Avant de commencer**

Les motifs des cartes sont numérotés de 1 à 100, 1 étant le plus facile et 100 étant le plus difficile. Il est préférable de commencer à jouer avec les cartes dans l'ordre pour monter progressivement en niveau. Pour pimenter la partie, mélangez les cartes !

**Pénalités**

Un joueur doit rendre une carte dans deux cas de figure :

- S'il appuie sur le buzzer mais qu'il n'a pas reproduit à l'identique le motif de la carte
- Si un des cadres tombe après qu'il ait déjà appuyé sur le buzzer

Celui qui s'occupe des cartes récupère alors la carte du joueur et celle qui a été jouée et les place en dessous de la pile de cartes.

Note : si un joueur reçoit une des pénalités et qu'il n'est pas en mesure de rendre une carte, il doit sauter son prochain tour.

Note 2 : les joueurs déterminent collectivement si le motif reproduit est précisément celui de la carte. Notre recomman-



**But du jeu**

Chaque joueur prend 12 cadres : 1 petit, 1 moyen et 1 grand de chaque couleur. Placez le buzzer au centre, à la portée de chaque joueur. Désignez un joueur qui s'occupera de la pile de cartes. Si personne ne se dévoue, chacun lance un dé et celui qui fait la plus petite somme s'occupera de la pile de cartes.

Ce joueur retourne la première carte et la place au centre de la zone de jeu. Pour l'emporter, chaque joueur doit reproduire avec ses cadres le plus rapidement et le plus fidèlement possible le motif sur la carte puis appuyer sur le buzzer avant tout le monde ! Le premier à avoir buzzé et réussi à reproduire exactement à l'identique le motif remporte la carte et la garde près de lui. Le premier à avoir récupéré les 10 cartes peut de nouveau appuyer sur le buzzer et déclarer « vous avez été piégés ! » pour remporter la partie.



datation est que un ou deux cadres peuvent être légèrement de travers et considérés comme corrects, tant que les cadres reproduisent bien l'ensemble du motif de la carte.

**Explications des niveaux de difficulté**

- Niveau 1 : il est possible de reproduire la plupart des motifs en arrangeant les cadres à plat sur la table
- Niveau 2 : certains motifs exigent d'arranger d'abord les cadres à plat sur la table et d'ajouter ensuite une couche additionnelle de cadres par-dessus
- Niveau 3 : une ligne noire s'ajoute sur les cartes pour représenter la table. Il faut maintenant empiler les cadres verticalement. Cette ligne noire n'est pas nécessairement en face du joueur, ce qui rend le jeu plus difficile car peu importe de quel côté se trouve cette ligne, le joueur doit construire le motif pour reproduire le motif de la carte comme si la ligne était en face de lui.

## RULES OF THE GAME

### Before starting

The patterns on the cards are numbered from 1 to 100, with 1 being the easiest and 100 being the most difficult. It is best to start playing with the cards in their order to gradually increase the difficulty. Shuffle the cards to spice up the game!

### Goal of the game

Each player takes 12 chips: 1 small, 1 medium and 1 large one of each colour. Place the buzzer in the centre, within the reach of all players. Appoint a player who will manage the stack of cards. If no one wants to, everyone rolls the dice and the one who rolls the lowest number will manage the cards.

This player returns the first card and places it in the centre of the playing area. To win, each player must reproduce with his frames, as quickly and as accurately as possible, the pattern on the card and then press the buzzer first! The first to have buzzed and managed to reproduce exactly the same pattern wins the card and keeps it. The first to have recovered the 10 cards can again press the buzzer and declare "you've been trapped!" to win the game.



## REGOLE DEL GIOCO

### Prima di iniziare

I motivi riportati sulle carte sono numerati da 1 a 100, dove 1 corrisponde al più semplice e 100 al più difficile. Si consiglia di iniziare a giocare seguendo l'ordine delle carte in modo da aumentare il livello progressivamente. Per rendere la partita più avvincente, mescolate le carte!

### Scopo del gioco

Ogni giocatore ha diritto a 12 cornici: 1 piccola, 1 media e 1 grande di ogni colore. Posizionare il campanello al centro in modo che sia raggiungibile da tutti i giocatori. Scegliere il giocatore responsabile della pila delle carte. Se nessun giocatore si offre, i partecipanti lanciano il dado e chi ottiene il numero più basso si occuperà della pila delle carte.

Questo stesso giocatore scopre la prima carta e la posiziona al centro dell'area di gioco. Per vincere la carta ogni giocatore dovrà riprodurre, utilizzando le proprie cornici, il più rapidamente e il più fedelmente possibile, il motivo riportato sulla carta e suonare il campanello prima degli altri!

Il primo giocatore ad aver suonato il campanello e che sarà riuscito a riprodurre esattamente il motivo riportato sulla carta, la potrà conservare. Il primo giocatore ad aver recuperato le 10 carte potrà suonare il campanello e quindi dichiarare "siete in trappola!" vincendo così la partita.

### Penalties

A player must return a card in two cases:

- If they press the buzzer but did not reproduce the same pattern on the card.
- If one of the frames falls after they have already pressed the buzzer.

The player managing the cards then picks up the player's card and the card that has been played and places them under the stack of cards.

NB: if a player receives a penalty and is not able to return a card, they must skip their next turn.

NB 2: The players collectively determine whether the pattern reproduced is precisely that of the card. Our recommendation is that one or two frames may be slightly crooked and still be considered to be correct, as long as the frames reproduce the entire pattern of the card.

### Levels of difficulty:

- Level 1: most of the patterns can be reproduced by arranging the frames flat on the table
- Level 2: some patterns require the frames to be placed flat on the table, then adding an additional layer of frames on top of it.
  - Level 3: a black line is added to the cards to represent the table. The frames must now be stacked vertically. The black line is not necessarily in front of the player, which makes the game more difficult because, regardless of which side this line is, the player must build the pattern to reproduce the pattern on the card as if the line was facing them.

### Penalità

Un giocatore deve restituire una carta in due casi:

- Se suona il campanello prima di aver riprodotto esattamente il motivo sulla carta
  - Se una delle cornici cade dopo che ha già suonato il campanello
- Il giocatore che si occupa del mazzo di carte dovrà quindi recuperare la carta del giocatore e quella che è stata giocata e posizzarle sotto al mazzo.

Nota: se un giocatore incorre in una penalità, ma non ha carte da restituire dovrà saltare il suo prossimo turno.

Nota 2: i giocatori dovranno stabilire all'unanimità se il motivo riprodotto corrisponde esattamente a quello presente sulla carta. Una o due cornici possono essere leggermente di traverso e considerate corrette, se riproducono bene tutto il motivo della carta.

### Spiegazione dei livelli di difficoltà:

- Livello 1: è possibile riprodurre la maggior parte dei motivi posizionando le cornici in piano sulla tavola
- Livello 2: alcuni motivi richiedono di posizionare inizialmente le cornici in piano sulla tavola e di aggiungere in seguito un livello aggiuntivo di cornici al di sopra.
- Livello 3: si aggiunge una linea nera sulle carte per rappresentare la tavola. Ora è necessario impilare le cornici verticalmente. La linea nera non deve necessariamente trovarsi di fronte al giocatore, perché così il gioco risulterebbe più difficile. Non ha importanza da quale parte si trovi la linea, il giocatore dovrà riprodurre il motivo sulla carta come se la linea fosse davanti a lui.