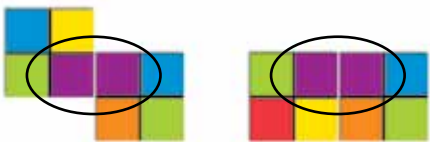


- Each color square in a matching sequence is worth 1 point. (For example, as above, match one purple square with a second purple square to earn 2 points.) The scorekeeper adds up the player's points and writes them down. It is now the next player's turn.
- Players can match 4 corner colors, connecting them to make a square. (See image b under "Scoring" for an example.)
- Players continue placing cards, making matches, and adding up points until all cards have been played.
- The player with the most points after all cards have been played is the winner!



- Place one of your cards against any side of the center card, matching one or more of its color squares. **Note:** either of the following card placements is allowed throughout the game:

### How to Play

- Give each player 6 cards. (If only 2-3 players are playing, give each player 8-10 cards.)
- Turn over one card from the remaining deck; place it in the center of the play area.
- Select one player to keep score during the game. The youngest player begins.

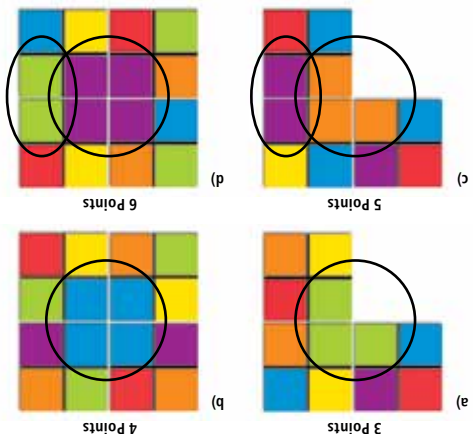
### Setup

Score points by matching up the color squares on the cards. Score the most points after all cards have been played, and win!

### Object of the Game

- Double Up:** For this game, designate any color as "wild"; points are doubled when players use that color to make a match. For example, if purple is the wild color, and you match 3 purple squares, your points earned would equal 6.
- Four-Square:** In this game, players earn double the points if they can match 4 corner colors, connecting them to make a square. For example, if a player makes a blue square, as shown in image b under "Scoring," that player would earn 8 points! Each "four-square" only counts for double points one time. After that, the square is only worth 4 points when extending the sequence.

### Try this game variation for more color-matching fun!



### Scoring

LER 9283



ages  
años • ans • jahre  
5+  
2-6  
players  
jugadores  
joueurs  
Spieler



## Strategy Game

Juego de coincidencia de colores • Jeu de correspondance des couleurs • Farbe-Matching-Spiel



Your opinion matters! Visit [www.LearningResources.com](http://www.LearningResources.com) to write a product review or to find a store near you.



Conservar estos datos.  
Informations à conserver.  
Bitte bewahren Sie unsere  
Adresse für spätere  
Nachfragen auf.

Hecho en China.  
Fabriqué en Chine.  
Hergestellt in China.

© Learning Resources, Inc., Vernon Hills, IL, US  
Learning Resources Ltd., Bergen Way,  
King's Lynn, Norfolk, PE30 2JG, UK  
Please retain our address for future reference.  
LRM9283-GUD

## Objeto del juego

Consigue puntos asociando los cuadrados del mismo color en las tarjetas. ¡Intenta ser el que más puntos consiga después de que se hayan jugado todas las tarjetas y gana!

### Principios básicos

1. Da a cada jugador 6 tarjetas. (Si solo están jugando 2-3 jugadores, dale a cada uno 8-10 tarjetas.)
2. Dale la vuelta a una tarjeta del montón restante; colócala en el centro del área de juego.
3. Selecciona a un jugador para que se encargue de llevar la puntuación durante el juego. El jugador más pequeño empezará.

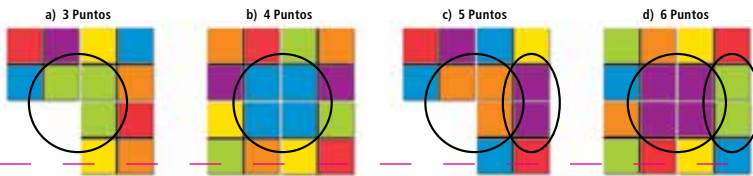
### Cómo jugar

1. Coloca una de las tarjetas que tienes contra cualquier lado de la tarjeta del centro, haciendo que coincida con uno o más de sus cuadrados de color. **Observación:** durante todo el juego está permitido colocar las tarjetas en cualquiera de los siguientes lugares:



2. Cada cuadrado de color en una secuencia del mismo color vale 1 punto. (Por ejemplo, al igual que arriba, asocia un cuadrado morado con el que ya hay para conseguir 2 puntos.) El encargado de llevar la puntuación agregará esos puntos a la cuenta del jugador y los anotará. Ahora es el turno del siguiente jugador.
3. Los jugadores pueden asociar los 4 colores de las esquinas, uniéndolos para hacer un cuadrado. (ver un ejemplo en la imagen b bajo "Puntuación").
4. Los jugadores seguirán poniendo las tarjetas, asociándolas con otras de igual color y consiguiendo puntos hasta que no queden más tarjetas.
5. ¡El jugador que más puntos tenga después de que se hayan jugado todas las tarjetas será el ganador!

### Puntuación



### Reglas de juego alternativas

- **Duplica:** Para este juego designa cualquier color como "salvaje": se duplicarán los puntos cuando los jugadores usen este color para asociarlo con otro igual. Por ejemplo, si el morado es el color salvaje y has conseguido asociar 3 cuadrados morados, conseguirás 6 puntos.
- **Cuatro-cuadrados:** En este juego, los jugadores ganan el doble de puntos si pueden asociar los 4 colores de las esquinas, uniéndolos para hacer un cuadrado. Por ejemplo, si un jugador hace un cuadrado azul, tal y como se muestra en la imagen b bajo "Puntuación", ese jugador ganará **8 puntos!** Cada "cuatro-cuadrados" solamente cuenta como doble puntuación una vez. Después, el cuadrado solo vale 4 puntos cuando se amplía la serie.

## Objectif du jeu

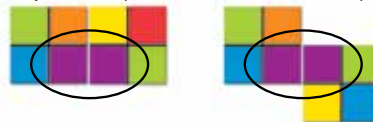
Marquer des points en faisant correspondre les carrés de couleur des cartes. Obtenir le plus grand nombre de points lorsque toutes les cartes ont été jouées et remporter la partie !

### Préparation

1. Distribuez 6 cartes à chaque joueur. (S'il n'y a que 2 ou 3 joueurs, donnez 8 ou 10 cartes à chaque joueur.)
2. Retournez une carte dans la pile restante, placez-la au centre de la table.
3. Choisissez un joueur qui comptera les points pendant toute la partie. Le joueur le plus jeune commence.

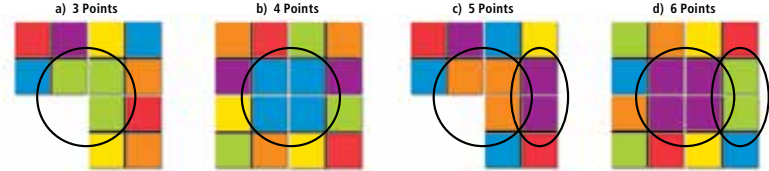
### Règles du jeu

1. Placez une de vos cartes contre n'importe quel côté de la carte au centre correspondant à un ou plusieurs de ses carrés de couleur. **Remarque :** tous ces placements de cartes sont autorisés pendant la partie :



2. Chaque carré de couleur correspondant au précédent rapporte 1 point. (Par exemple, comme indiqué ci-dessus, faites correspondre un carré violet à un autre carré violet pour gagner 2 points.) Le marqueur additionne les points des joueurs et les note. C'est alors au tour du joueur suivant.
3. Les joueurs font correspondre les couleurs des 4 coins en faisant un carré. (Voir l'exemple dans l'image b de la section Score.)
4. Les joueurs continuent à placer leurs cartes en faisant correspondre les couleurs et en additionnant les points jusqu'à ce qu'il ne reste plus de cartes.
5. Le joueur ayant obtenu le plus grand nombre de points lorsque toutes les cartes ont été jouées remporte la partie !

## Calcul du score



### Autre possibilité de jeu

- **Double de points :** Dans ce jeu, désignez une couleur « joker » : les joueurs qui utilisent cette couleur cumulent deux fois plus de points. Par exemple, si le violet est la couleur joker et que vous faites correspondre 3 carrés violet, vous gagnez 6 points.
- **Carré de quatre :** Dans ce jeu, les joueurs marquent le double de points s'ils peuvent faire correspondre les couleurs des 4 coins en formant un carré. Par exemple, si un joueur fait un carré bleu, comme illustré dans l'image b de la section Score, ce joueur marque **8 points!** Chaque carré de quatre ne compte double qu'une seule fois. Par la suite, le carré ne vaut plus que 4 points lorsque la séquence est continuée.

## Ziel des Spiels

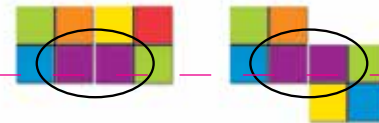
Sammle Punkte, indem du die gleichfarbigen Quadrate auf den Karten zusammenstellst. Wenn alle Karten gespielt sind und du die meisten Punkte sammeln konntest, hast du das Spiel gewonnen!

### Spielaufstellung

1. Jeder Spieler erhält 6 Karten. (Bei 2 - 3 Spielern erhält jeder Spieler 8 - 10 Karten).
2. Der erste Spieler nimmt eine Karte vom Stapel der übrig gebliebenen Karten und legt diese auf die Mitte des Spielfeldes.
3. Einer der Spieler schreibt während des Spiels die Punkte auf. Der jüngste Spieler beginnt.

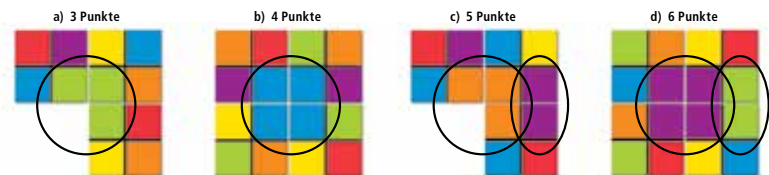
### Spielanleitung

1. Lege eine deiner Karten gegen irgendeine Seite der Hauptkarte auf dem Spielfeld. Dabei musst du dieser Karte ein gleiches Farbquadrat bzw. mehrere gleiche Farbquadrate zuordnen. **Hinweis:** Die folgenden Kartenlegungen sind während des Spiels erlaubt:



2. Jedes Farbquadrat in einer passenden Farbfolge ergibt 1 Punkt. (Zum Beispiel, wie oben beschrieben, ordne ein lilafarbenes Quadrat einem zweiten lilafarbenen Quadrat zu, um 2 Punkte zu sammeln.) Der Punkteverwalter addiert die Punkte des Spielers zusammen und schreibt die Punktzahl auf. Nun ist der nächste Spieler dran.
3. Spieler können 4 Eckfarben zuordnen und so verbinden, dass sie ein Quadrat bilden. (Siehe Abbildung b unter „Punktzahl“ als Beispiel.)
4. Die Spieler legen ihre Karten, ordnen Farben zu und addieren die Punktzahlen, bis alle Karten gespielt sind.
5. Sobald alle Karten gespielt sind, hat der Spieler, der die meisten Punkte gesammelt hat, das Spiel gewonnen!

### Punktzahl



### Alternatives Spiel

- **Verdoppeln:** Bei diesem Spiel wird eine beliebige Farbe als „wilde Farbe“ bestimmt. Wenn Spieler diese Farbe zuordnen, erhalten Sie doppelte Punkte. Beispiel: Die wilde Farbe ist lila. Ein Spieler stellt 3 lilafarbene Quadrate zusammen und sammelt somit 6 Punkte.
- **Vier Ecken:** In diesem Spiel können Spieler die doppelte Punktzahl erhalten, wenn sie 4 Eckfarben so zuordnen, dass sie ein Quadrat bilden. Bildet zum Beispiel ein Spieler ein blaues Quadrat wie in Abbildung b unter „Punktzahl“ dargestellt, erhält er dafür **8 Punkte!** Jedes „Vier Ecken“-Gebilde zählt nur einmal doppelt. Wird die Reihe anschließend erweitert, ist das Quadrat nur noch 4 Punkte wert.