

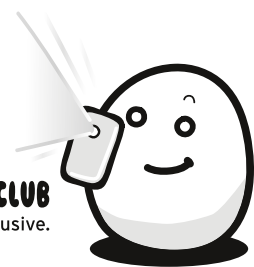
# REGGOLE

You Tube

Come giocare a Colourbrain



**UNITEVI AL POTATO CLUB**  
Giochi gratuiti. Offerte esclusive.



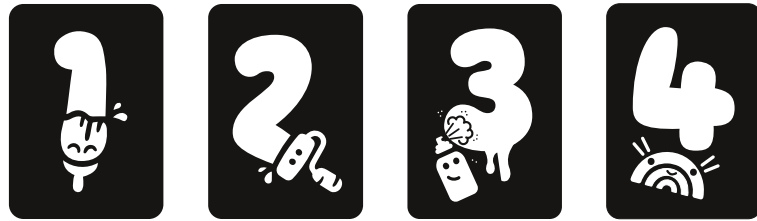
## OBIETTIVO

La prima squadra a ottenere 10 punti vince. Ottenete punti rispondendo alle domande di Colourbrain, utilizzando le 11 carte Colore nella vostra mano.

## PREPARAZIONE

Colourbrain è un gioco da 2 a 4 giocatori, ma si può giocare anche a squadre. Le squadre possono essere formate da quanti giocatori desiderate.

Ogni squadra sceglie una mascotte numerata, poi prende le 11 carte Colore che presentano quella mascotte numerata.



Nella vostra mano avete, quindi: blu/azzurro, verde, rosso, arancione, giallo/oro, marrone, rosa, nero, bianco, viola e grigio/argento. Ogni squadra prende anche 1 carta Cattura Colori.

Collocate il blocchetto segnapunti, la matita e il portamazzo con all'interno le carte Domanda al centro del tavolo.

## SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Leggete a voce alta una carta Domanda, senza toglierla dal portamazzo. Poi collocate il portamazzo sul tavolo in modo che tutti i giocatori possano leggere la domanda ogni volta che vogliono e possano controllare il numero di colori nella risposta. Usando le 11 carte Colore nella vostra mano, decidete quali colori rispondono meglio alla domanda. Collocate le carte Colore scelte a faccia in giù sul tavolo.



Carte Colore



Numero di colori nella risposta

Esempio di domanda

La prima squadra a collocare a faccia in giù le proprie carte grida "Colourbrain!". Le altre squadre hanno ora 15 secondi per collocare le proprie carte Colore oppure perdere l'occasione.

Poi, le squadre girano a faccia in su le proprie carte per rivelare le risposte.



SQUADRA 1 ✓✓✓



SQUADRA 2 ✗✗✓



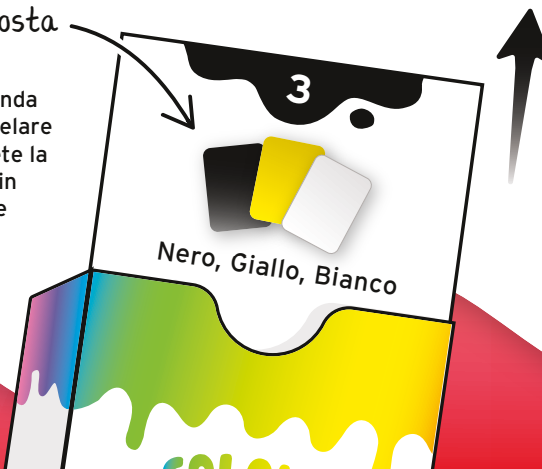
SQUADRA 3 ✗✗✓



SQUADRA 4 ✗✗✗

Risposta

Togliete la carta Domanda dal portamazzo per rivelare la risposta. Poi rimettete la carta nel portamazzo, in fondo al mazzo di carte Domanda.



Dopo aver giocato una domanda, rimettete la rispettiva carta Domanda in fondo al portamazzo, come ultima carta del mazzo. Quando questa domanda tornerà eventualmente di nuovo in cima al mazzo, saprete che è arrivato il momento di girare il mazzo e di giocare con le domande sull'altro lato.

## CALCOLO DEL PUNTEGGIO

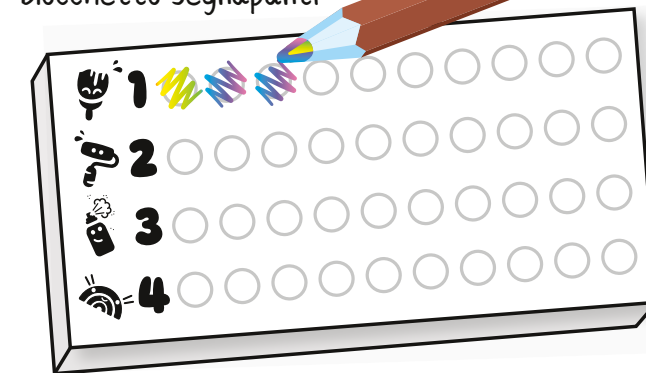
Se tutte le squadre hanno dato la risposta sbagliata, allora nessuno ottiene punti e proseguite leggendo una nuova carta Domanda.

Se una o più squadre hanno dato la risposta corretta, quella squadra (o squadre) ottiene 1 punto per ogni squadra che ha dato la risposta sbagliata.

Nell'esempio sulla sinistra, la squadra 1 ha dato la risposta corretta. La squadra 1 ottiene 3 punti, 1 per ogni squadra che ha dato la risposta sbagliata.

Regola alternativa: Se state giocando con dei bambini, potete ricompensare con 1 punto bonus le squadre che non hanno dato esattamente la risposta corretta, ma che ci sono arrivate più vicino di tutte le altre.

Segnate i punti sul blocchetto segnapunti



## ORA DI SCIVOLARE!

Se tutte le squadre hanno dato la risposta corretta, allora 1 punto "scivola" sulla carta Domanda successiva. Se una o più squadre ottengono punti per la carta successiva, quella squadra (o squadre) vince quel punto extra, in aggiunta a qualsiasi nuovo punto. Se tutte le squadre danno di nuovo la risposta corretta, allora fanno "scivolare" sulla carta successiva 2 punti, e così di seguito finché i punti extra non vengono vinti o persi.

Se tutte le squadre danno la risposta sbagliata a una domanda che ha 1 o più punti extra su di essa, allora nessuno ottiene punti e tutti i punti extra vengono persi.

Segnate i punti sul blocchetto segnapunti e leggete una nuova carta Domanda.

## CATTURA COLORI

Ogni squadra è dotata di una carta Cattura Colori. Questa carta viene usata per cercare di impedire alla squadra in testa di aumentare il proprio distacco.


Una squadra può usare questa carta solo se NON si trova in testa e può giocarla solo contro la squadra in testa. Questa carta non può essere giocata dopo che una nuova carta Domanda è già stata letta a voce alta. La carta Cattura Colori vi permette di prendere 8 carte casuali dalla mano della squadra in testa. Ora la squadra in testa dovrà rispondere alla domanda successiva con qualsiasi carta Colore gli sia rimasta! (Dopo che la domanda è stata giocata, la squadra in testa riceve indietro le proprie carte Colore.)

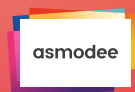
Potete usare la vostra carta Cattura Colori solo una volta durante la partita, quindi scegliete saggiamente quando farlo!



## VINCERE LA PARTITA

La prima squadra a ottenere 10 punti vince. In caso di parità, le squadre in parità continuano a giocare finché una di esse non risolve la parità.

bigpotato.co.uk  
  
@bigpotatogames



© Big Potato. Colourbrain è progettato, prodotto e pubblicato da Big Potato Ltd, 74 Tabernacle St, Londra, EC2A 4EA (UK), Big Potato Games EU GmbH, Winterhuder Weg 29, Stock, 22085, Amburgo, Germania (EU) e Big Potato USA Inc, 211 E 43rd Street, Suite 1402, New York, NY 10017 (USA). Conservare la scatola per futuro riferimento. Nota: Evitare la versione degli anni '50 di questo gioco; è tutto in bianco e nero. Codice prodotto: CB03UKv2. Fabbricato in Cina.

**Edizione Italiana**

**Traduzione:** Denise Venanzetti

**Revisione:** Sara Conato, Vittoria Vincenzi

**Adattamento Grafico:** Ilaria Borza

**Direzione Editoriale:** Massimo Bianchini

Mi chiamo Beks e lavoro a Big Potato.  
Il mio consiglio per Colourbrain  
è di giocare la vostra carta Cattura  
Colori su una carta che abbia già punti  
extra su di essa, per vincere più punti!

