



### Steelkaart:

Als een steelkaart wordt gespeeld, moeten de spelers zo snel mogelijk op de stapel slaan.

De winnaar mag bij een tegenstander naar keuze vijf kaarten stelen uit de stapel met gewonnen kaarten.

5

### Einde van het spel:

Het spel eindigt als alle kaarten zijn gespeeld of als er nog maar één speler in het spel is.

De speler met de meeste kaarten is de winnaar. De laatst overgebleven speler mag de kaarten die hij of zij niet heeft gespeeld optellen bij zijn puntentotaal.

De kaarten op de stapel midden op de tafel tellen niet mee.

### Wedstrijdvariant:

De regels zijn hetzelfde, alleen legt een speler de kaarten die hij wint onder zijn eigen stapel. Het spel eindigt als een speler alle kaarten heeft.

6



Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hatterum.

Helpdesk?!... Ga niet terug naar de winkel maar bel ons rechtstreeks! Goliath HOLLAND Tel: 0900-5003030.

Verwijder alle verpakkingsmaterialen alvorens het product aan het kind te geven. Made in China.

Waarschuwing.  0-3 Kleine onderdelen. Verstikkingsgevaar.



#76182

7618210-V6-0517



# Gebbruiksaanwijzing



### Inhoud:

113 kaarten, 1 opbergdoosje,  
gebruiksaanwijzing.

### Doel van het spel:

Verzamel de meeste Color Smash-kaarten.

### Voorbereiding:

Schud de kaarten en deel ze uit met de afbeelding naar beneden. Zorg ervoor dat iedere speler evenveel kaarten heeft.

Je mag niet kijken welke kaarten je hebt.

1

### Het spel:

De speler met de meeste kleuren in zijn of haar kleding mag beginnen. Speel het spel daarna met de klok mee.

Als een speler aan de beurt is, draait deze z'n bovenste kaart om met de afbeelding naar de tegenstanders toe en legt deze vervolgens op een stapel, midden op de tafel.

Elke nieuwe kleurspetter bedekt zo de vorige kaart.

2

Als op de kaart **alleen een kleurspetter staat**, gebeurt er niks. De spelers mogen niet op de stapel slaan en het spel gaat verder.

Als op de kaart een kleurspetter en een kleurnaam staan, zijn er twee mogelijkheden:



**1. De kleurnaam is gelijk aan de kleur op de kaart.** De eerste speler die op de stapel slaat, wint de hele stapel. Deze speler pakt alle kaarten en legt ze apart, met de afbeelding naar boven. Elke gewonnen kaart is 1 punt waard.

Zorg dat deze kaarten niet tussen het stapeltje komen waarmee wordt gespeeld.

3



**2. De kleurnaam is niet gelijk aan de kleur op de kaart.**

**Nu mag je niet op de stapel slaan!**

Als een speler een fout maakt, moet deze voor straf vijf van zijn kaarten onder de stapel midden op de tafel leggen. Speel verder met de volgende die aan de beurt is en speel met de klok mee.

Zorg ervoor dat je geen fouten maakt! Als een speler die aan de beurt is geen kaarten meer heeft, mag deze niet meer mee spelen en ook niet meer op de stapel slaan.

4



