

Brändi®COLORADO

/// SPIELANLEITUNG



/// GAME INSTRUCTIONS

/// RÈGLES DU JEU

DEUTSCH

ENGLISH

FRANÇAIS

Brändi® COLORADO-Spielanleitung



8+
Alter



2-6
Personen



30-45
Min.

AUTOR: BERNHARD KLÄUI



ACHTUNG! Für Kinder unter 3 Jahren nicht geeignet. Erstickungsgefahr, da kleine Teile verschluckt werden können. Bitte bewahren Sie diese Hinweise für eine eventuelle Korrespondenz auf.

SPIELZUBEHÖR

- > 6 individuelle Spielpläne
- > 1 allgemeiner Spielplan
- > 96 Zahlenplättchen in 6 Farben
(je 12 x 1, 2, 3, 4, 5, 6 oder 9, 7, 8)
- > 1 Zahlenwürfel
- > 1 Farbwürfel
- > 1 Stoffbeutel
- > 1 Spielanleitung



SPIELIDEE UND SPIELZIEL

/// Die Spieler legen Zahlenplättchen auf ihren eigenen und den allgemeinen Spielplan und versuchen damit, möglichst viele Punkte zu erzielen. Punkte erhalten sie auf dem eigenen Spielplan für waagrechte und senkrechte Reihen mit Plättchen in verschiedenen Farben. Ebenso gibt es Punkte für Reihen mit vier gleichen Zahlen und für Plättchen eigener Farbe.

| | | |
|--|-------------------------------------|---|
| EIGENER SPIELPLAN (z.B. Blau) | 8 3 3 3 | <i>Waagrechte Reihe = 4 verschiedene Farben</i> |
| <i>Senkrechte Reihe = 4 gleiche Zahlen</i> | 8 | |
| <i>«Blaue 8» = eigene Farbe</i> | 8 | |
| | 8 | |

Auf dem allgemeinen Spielplan erhalten sie Punkte für Zahlenplättchen auf der Farbreihe ihrer Spielerfarbe. Plättchen eigener Farbe geben zusätzliche Punkte.

| | | | | | | | | | |
|--------------------------|----------|---|----------|---|----------|---|----------|---|----------|
| ALLGEMEINER SPIELPLAN | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

Die Spieler müssen in jedem Zug entscheiden, ob sie zwei Plättchen aus dem Stoffbeutel ziehen, wovon sie ein Plättchen legen müssen oder ob

sie würfeln möchten, um ein geeignetes Plättchen aus dem offenen Vorrat legen zu können. Alternativ können sie ein Plättchen von ihrem Spielplan in den Stoffbeutel legen, und darauf spekulieren, in einem der nächsten Züge ein «passendes» Plättchen zu erhalten.

Je nach Spielweise kann das Spiel auf unterschiedliche Arten enden (siehe Spielende). <

SPIELVORBEREITUNG

/// Jeder Spieler nimmt einen Spielplan der gewählten Farbe zu sich. Der allgemeine Spielplan wird für alle erreichbar in die Mitte gelegt. Die 96 Plättchen kommen in den Stoffbeutel und die beiden Würfel werden bereit gelegt.

SPIELABLAUF

/// Es wird reihum gespielt. Wer eine Farbensehschwäche in rot/grün hat, wird Startspieler – und sonst ein beliebiger. Der aktive Spieler wählt eine der folgenden Aktionen (a, b oder c). Generell gilt, dass auf jedes Feld aller Spielpläne nur 1 Plättchen gelegt werden darf.

WICHTIG >> Das Plättchen «6» oder «9» darf für beide Zahlen verwendet werden, d.h. auch bei einer gewürfelten «6» darf es als «9» gelegt werden.



a) **2 Plättchen aus dem Stoffbeutel ziehen.**

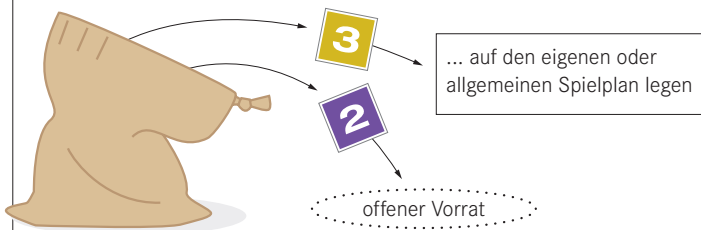
1 Plättchen **muss** auf ein Feld des eigenen oder des allgemeinen Spielplans gelegt werden. Das andere Plättchen muss offen als gemeinsamer Vorrat neben den allgemeinen Spielplan gelegt werden.

BEACHTEN >> Kann keines der beiden Plättchen gelegt werden (sehr selten), muss der Spieler eines der beiden wieder in den Stoffbeutel zurücklegen. Befindet sich nur noch 1 Plättchen im Stoffbeutel, muss es – wenn möglich – gelegt werden.

Auf den eigenen Spielplan dürfen Plättchen beliebiger Farbe und Zahl gelegt werden, auf den allgemeinen Spielplan auf beliebige Farbfelder der entsprechenden Plättchenzahl (es muss nicht mit 1 begonnen werden).

BEISPIEL >> Aktion a)

Der Spieler zieht die beiden Plättchen aus dem Beutel und entscheidet sich, Plättchen «3» zu legen. Er kann es auf ein beliebiges Feld des eigenen oder auf ein beliebiges «3er» Feld des allgemeinen Spielplans legen. Das andere Plättchen bleibt offen auf dem Tisch liegen.



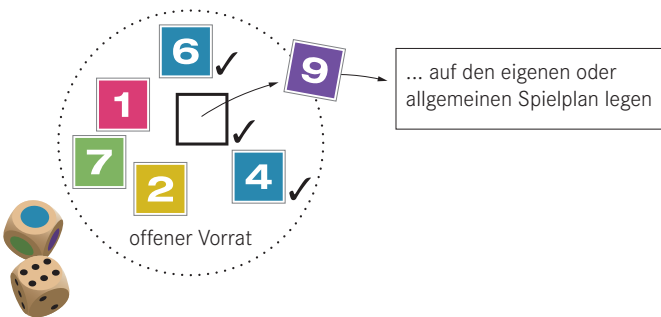
b) Mit beiden Würfeln würfeln.

Der Spieler darf vom offenen Vorrat ein Plättchen nehmen, das einem der beiden Würfel in Zahl oder Farbe entspricht und **muss** es auf seinen oder den allgemeinen Spielplan legen.

BEACHTET >> Ein mit der Würfelzahl «6» gewähltes Plättchen darf auch als Plättchen «9» gelegt werden. Es ist möglich, dass der Spieler kein Plättchen legen kann.

BEISPIEL >> Aktion b)

Der Spieler würfelt und kann ein dem Farb- oder Zahlenwürfel entsprechendes Plättchen des offenen Vorrates wählen. Er muss es auf ein beliebiges Feld des eigenen Spielplans oder auf ein entsprechendes Zahlenfeld (beliebige Farbe) des gemeinsamen Spielplans legen. Die anderen Plättchen bleiben offen auf dem Tisch liegen.

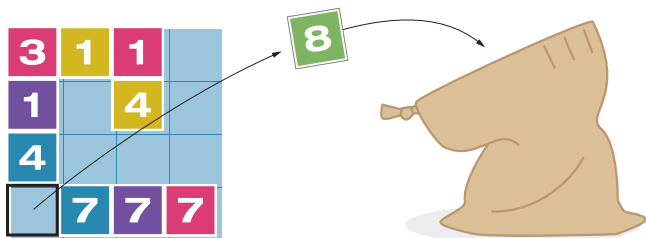


c) **1 Plättchen vom eigenen Spielplan wegnehmen und in den Stoffbeutel legen.**

Diese Aktion dient dazu, dieses Plättchen später allenfalls durch ein «passenderes» ersetzen zu können. Sie darf nicht durchgeführt werden, wenn der eigene Spielplan bereits gefüllt ist.

BEISPIEL >> Aktion c)

Der Spieler legt die «8» wieder in den Beutel und hofft in einem späteren Zug die vierte «7» zu ziehen.



SPIELENDE

/// Sobald eine beliebige waagrechte Reihe des allgemeinen Spielplans vollständig mit Plättchen belegt ist **und** ein beliebiger Spieler 16 Plättchen auf seinem Spielplan hat, endet das Spiel sofort.

Das Spiel ist ebenfalls sofort zu Ende, nachdem das letzte Plättchen aus dem Beutel gezogen wurde, unabhängig davon ob es gelegt werden konnte oder nicht. <

WERTUNG

>> EIGENER SPIELPLAN

Nur **mit 4 Plättchen belegte waagrechte und senkrechte Reihen** werden gewertet.

Zunächst wertet jeder Spieler seine **Reihen** mit 4 Plättchen **in vier verschiedenen Farben**. Dafür erhält er je **1 Punkt**. (Zahlen irrelevant).

Anschliessend werden die **Reihen** mit 4 Plättchen mit **vier gleichen Zahlen** gewertet. Dafür erhält der Spieler je **3 Punkte** (Farben irrelevant).

Schliesslich erhält jeder Spieler **1 Punkt** pro **Plättchen** eigener Farbe, das sich in einer der oben erwähnten Wertungen befindet. Jedes Plättchen wird jedoch nur 1x gewertet.

(Plättchen eigener Farbe in nicht gewerteten Reihen geben keine Punkte).

>> ALLGEMEINER SPIELPLAN

Für jeden Spieler werden die Plättchen auf der **Reihe seiner Spielerfarbe** gewertet:

2 Punkte pro Plättchen eigener Farbe.

1 Punkt pro Plättchen in anderer Farbe.

* * *

Der Spieler mit dem höchsten Gesamt-Total gewinnt.

Bei Gleichstand gewinnt der Spieler, der mehr Punkte auf seinem eigenen Spielplan erhält.

Beispiel einer Wertung für Spieler «Blau»

>> EIGENER SPIELPLAN

Reihen mit 4 verschiedenen Farben

- 1. waagrechte Reihe: 1 Punkt
- 3. waagrechte Reihe: 1 Punkt
- 1. senkrechte Reihe: 1 Punkt

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8 | 3 | 3 | 3 |
| 1 | 1 | | |
| 9 | 9 | 9 | 9 |
| 4 | 7 | 8 | |

Reihen mit 4 gleichen Zahlen

- 3. waagrechte Reihe: 3 Punkte

Plättchen eigener Farbe

- 1. waagrechte und senkrechte Reihe: 1 Punkt (*blau 8*)
- 3. waagrechte Reihe: 1 Punkt (*blau 9*)

Auf dem eigenen Spielplan erhält Spieler «Blau» **8 Punkte**

>> ALLGEMEINER SPIELPLAN

Für die Plättchen in der waagrechten Reihe «Blau» erhält der Spieler **10 Punkte** (6 Punkte für die eigene Farbe und 4 Punkte für andere Farben)

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

Gesamt-Total erhält Spieler «Blau» 18 Punkte

Brändi® COLORADO-Game instructions



AUTHOR: BERNHARD KLÄUI



WARNING! Not suitable for children under 3. Choking hazard - small parts could be swallowed. Please retain this advice for any possible correspondence.

GAME ACCESSORIES

- > 6 individual game boards
- > 1 shared game board
- > 96 number tiles in 6 colours
(12 each of 1, 2, 3, 4, 5, 6 or 9, 7, 8)
- > 1 number die
- > 1 colour die
- > 1 fabric bag
- > 1 set of game instructions



GAME CONCEPT AND AIM OF THE GAME

///The players place number tiles on their own and the shared game board and try to gain the most points possible as a result. They get points on their own game board for horizontal and vertical rows with tiles in four different colours. Equally, they get points for rows with tiles with four identical numbers and tiles of their own colour.

| | | | | | |
|---------------------------------------|----------|----------|----------|----------|---|
| YOUR OWN GAME BOARD (e.g. blue) | 8 | 3 | 3 | 3 | <i>Horizontal row = 4 different colours</i> |
| | 8 | | | | |
| | 8 | | | | <i>Vertical row = 4 identical numbers «blue 8» = own colour</i> |
| | 8 | | | | |

On the shared game board, they get points for number tiles on the colour row for their player colour. Tiles of their own colour gain them extra points.

| | | | | | | | | | |
|----------------------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|----------|
| SHARED GAME BOARD | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| | 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

On every turn, the players have to decide whether they want to draw two tiles from the fabric bag, one of which must be placed, or whether they

want to roll the dice in order to be able to place a matching tile from the face up tiles in the reserve. Alternatively, they can put a tile from their game board into the fabric bag and gamble on getting a «matching» tile in one of their next turns.

The game can end in different ways depending on how you are playing (see The end of the game). <

SETTING UP

///Each player takes the game board of their chosen colour. The shared game board is placed in the middle so that all players can reach it. Put the 96 tiles into the fabric bag and place the two dice ready.

GAME PLAY

///The players take turns. If there is a player who is red/green colour-blind, they play first – otherwise anyone can start. The active player chooses one of the following options (a, b or c). As a general rule, only 1 tile may be placed on each square on any game board.

NOTE >> The «6» or «9» tiles should be used for both numbers i.e. if a «6» is rolled it can also be placed as a «9».



a) **Drawing 2 tiles from the fabric bag.**

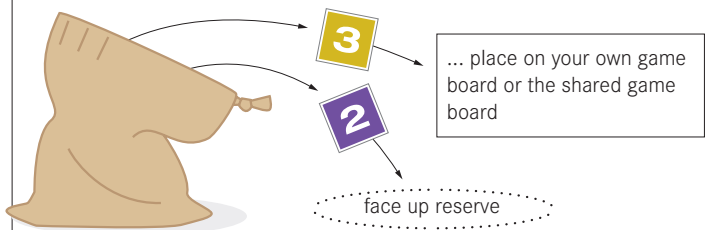
1 tile **must** be placed in a square on the player's own game board or the shared game board. The other tile is placed, face up, in the shared reserve next to the shared game board.

NOTE >> If neither of the two tiles can be placed (occurs very rarely), the player must place one of the two tiles back in the fabric bag. If there is only 1 tile left in the fabric bag it must be placed – if possible –.

Players can place tiles of any colour and number on their own game board or on any matching number square of any colour on the shared game board (you don't have to start with 1).

EXAMPLE >> Action a)

The player draws two tiles from the bag and decides to place the «3» tile. They can place it on any square on their own game board or on any of the «3» squares on the shared game board. The other tile is placed on the table face up.



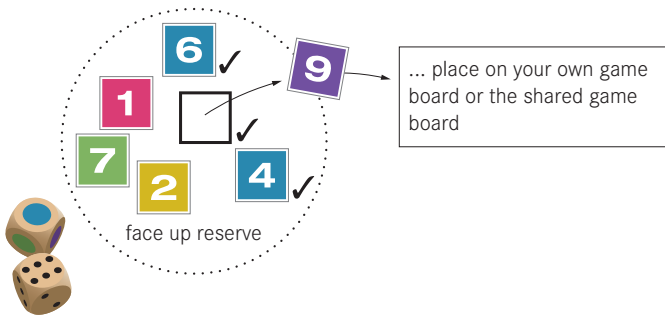
b) **Rolling both dice.**

The player can take a tile from the face up reserve which matches the number or colour on one of the two dice and **must** place it on their own game board or the shared game board.

NOTE >> A tile selected for the die number «6» can also be placed as a «9» tile. It is possible that the player may not be able to place a tile.

EXAMPLE >> Action b)

The player rolls and can choose a tile from the face up reserve which matches the colour or number die. They must place it on any square on their own game board or on a matching square (any colour) on the shared game board. The other tiles remain face up on the table.

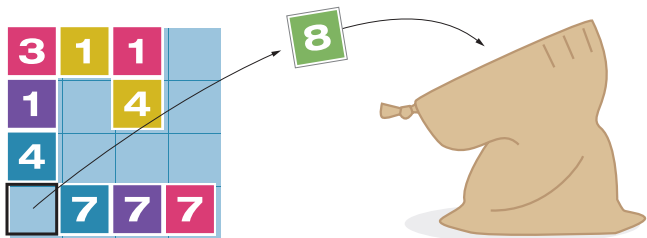


- c) **Removing 1 tile from your own game board and placing it back in the fabric bag.**

The action means that you may later be able to replace this tile with a «better tile». It cannot be used if your individual game board is already full.

EXAMPLE >> Action c)

The player puts the «8» back in the bag and hopes to draw the fourth «7» in a later turn.



THE END OF THE GAME

///Once any row on the shared game board is completely filled with tiles **and** any player has 16 tiles on their own game board, the game ends immediately.

The game also ends immediately once the last tile is drawn from the bag, regardless of whether it can be placed or not. <

SCORING

>> INDIVIDUAL GAME BOARD

Only **horizontal and vertical rows in which 4 tiles have been placed** are scored.

First, each player scores their **rows** with 4 tiles **in four different colours**. He scores **1 point** for each of these (numbers are irrelevant).

Rows with 4 tiles with **four identical numbers** are then scored. The players score **3 points** for each of these (colours are irrelevant).

Each player then scores **1 point** per **tile** of their own colour found in the scores listed above. Each tile is only scored once.

(Tiles of a player's own colour in rows which do not score do not get any points).

>> SHARED GAME BOARD

For each player, the tiles on the **row in their player colour** are scored:

2 points per tile of their own colour.

1 point per tile of another colour.

* * *

The player with the most points wins. In the event of a draw, the player who scored more points from their individual game board wins.

Example of scoring for the «blue» player

>> INDIVIDUAL GAME BOARD

Rows with 4 different colours

Horizontal row 1: 1 point

Horizontal row 3: 1 point

Vertical row 1: 1 point

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8 | 3 | 3 | 3 |
| 1 | 1 | | |
| 9 | 9 | 9 | 9 |
| 4 | 7 | 8 | |

Rows with 4 identical numbers

Horizontal row 3: 3 points

Tiles of own colour

Horizontal and
vertical row 1: 1 point (*blue 8*)

Horizontal row 3: 1 point (*blue 9*)

The «blue» player scores **8 points** on his game board.

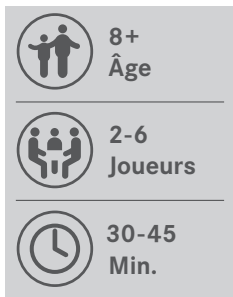
>> SHARED GAME BOARD

The player scores **10 points** for the tiles in the «blue» row
(6 points for their own colour and 4 points for other colours)

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

In total, the «blue» player scores 18 points

Brändi® COLORADO-Règles du jeu



AUTEUR: BERNHARD KLÄUI



ATTENTION! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Les petites pièces peuvent être avalées, risque d'étouffement! Veuillez conserver ces avertissements pour une éventuelle correspondance.

ACCESSOIRES DE JEU

- > 6 cartons de jeu individuels
- > 1 plateau de jeu commun
- > 96 plaquettes chiffrées en 6 couleurs
(12 x 1, 2, 3, 4, 5, 6 ou 9, 7, 8 par couleur)
- > 1 dé chiffré
- > 1 dé couleurs
- > 1 sac en tissu
- > 1 règle du jeu



CONCEPT ET OBJECTIF DU JEU

/// Les joueurs disposent les plaquettes chiffrées sur leur carton de jeu et sur le plateau de jeu, et essaient de marquer le plus de points possible avec ces plaquettes. Ils gagnent des points sur leur carton de jeu lorsqu'ils complètent une rangée horizontale ou verticale avec des plaquettes de quatre couleurs différentes. De même, ils gagnent des points pour les rangées de quatre chiffres identiques et pour les plaquettes de leur couleur.

| | | | | | |
|---|--|--|--|--|--|
| CARTON DE JEU (par ex. bleu) | | | | | <i>Rangée horizontale = 4 couleurs différentes</i> |
| <i>Rangée verticale = 4 chiffres identiques</i> | | | | | |
| <i>«Bleu 8» = propre couleur</i> | | | | | |
| | | | | | |

Sur le plateau de jeu, les joueurs gagnent des points pour les plaquettes chiffrées posées sur la ligne de leur couleur. Les plaquettes de leur couleur rapportent des points supplémentaires.

| | | | | | | | | | |
|----------------|--|--|--|--|--|--|--|--|--|
| PLATEAU DE JEU | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |
| | | | | | | | | | |

À chaque tour, les joueurs doivent décider s'ils préfèrent tirer deux plaquettes dans le sac en tissu, auquel cas ils devront en poser une des

deux, ou s'ils préfèrent tirer les dés pour pouvoir poser une plaquette qu'ils auront choisie de la réserve. Ils ont également la possibilité de retirer une plaquette de leur carton de jeu et de la remettre dans le sac en tissu, en espérant tirer une plaquette qui les «arrange» par la suite.

Selon le mode de jeu, le jeu peut se terminer de différentes manières (voir section Fin du jeu). <

PRÉPARATION DU JEU

/// Chaque joueur prend un carton de jeu de la couleur de son choix. On pose le plateau de jeu au centre de la table, pour que tout le monde puisse y accéder. Les 96 plaquettes sont rangées dans le sac en tissu et les dés sont posés à côté du plateau de jeu commun.

DÉROULEMENT DU JEU

/// Les joueurs jouent à tour de rôle. Si un joueur est daltonien, il commence le jeu – sinon, les joueurs désignent celui qui commence. À son tour, le joueur choisit une des possibilités suivantes (a, b ou c). La règle générale veut qu'une seule plaquette puisse être posée sur chaque case de leur carton de jeu et du plateau de jeu.

IMPORTANT >> La plaquette «6» ou «9» peut être utilisée pour les deux chiffres, ce qui signifie que même lorsqu'on tire un «6» au dé, on peut poser la plaquette comme si c'était un «9».



a) **Tirer 2 plaquettes dans le sac en tissu.**

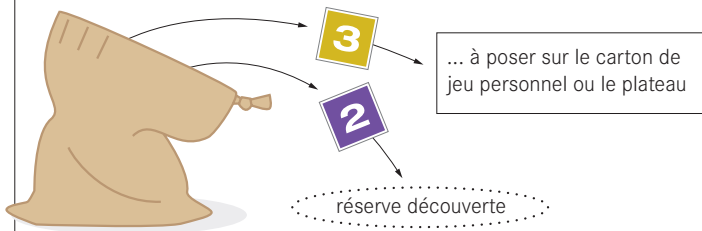
1 des deux plaquettes **doit obligatoirement** être posée sur une case du carton de jeu personnel ou du plateau de jeu. L'autre plaquette est posée face découverte à côté du plateau de jeu, pour constituer la réserve commune.

ATTENTION >> Si le joueur ne peut poser aucune des deux plaquettes (très rare), il doit en reposer une dans le sac en tissu. Si le sac en tissu ne contient plus qu'une plaquette, le joueur doit la poser s'il en a la possibilité.

Sur leur carton de jeu personnel, les joueurs peuvent poser des plaquettes de la couleur et du chiffre de leur choix et sur le plateau de jeu, ils peuvent les poser sur n'importe quelle case colorée correspondant au chiffre de la plaquette (il n'est pas obligatoire de commencer par le 1).

EXEMPLE >> Action a)

Le joueur tire les deux plaquettes du sac et décide de poser la plaquette «3». Il peut la poser où il le souhaite sur son carton de jeu personnel, ou sur une case «3» du plateau de jeu. L'autre plaquette reste face découverte sur la table.



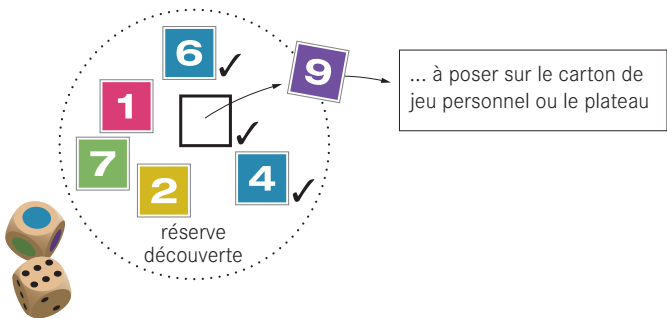
b) **Tirer les deux dés.**

Le joueur peut prendre une plaquette de la réserve découverte à la couleur ou au chiffre d'un des deux dés, et il **doit obligatoirement** la poser sur son carton ou sur le plateau de jeu.

ATTENTION >> Une plaquette choisie grâce à un tirage «6» peut également être posée comme si c'était un «9». Il est possible que le joueur ne puisse poser aucune plaquette.

EXEMPLE >> Action b)

Le joueur tire les dés et peut choisir une plaquette de la réserve découverte, qui correspond à la couleur ou au chiffre obtenu. Il doit la poser sur une case de son choix, sur son carton ou sur une case chiffrée correspondante (couleur au choix) du plateau de jeu. Les autres plaquettes restent faces découvertes sur la table.

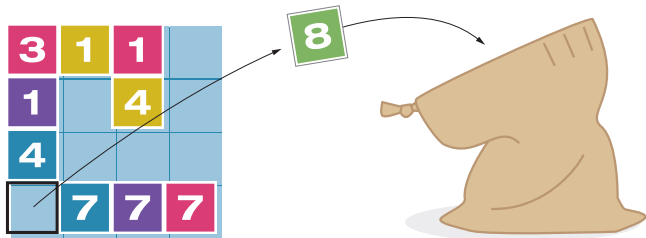


- c) **Prendre 1 plaquette sur son carton de jeu et la remettre dans le sac en tissu.**

Cette action sert à remplacer éventuellement une de ses plaquettes par une plaquette «appropriée» par la suite. Un joueur n'a pas le droit de choisir cette action si son carton de jeu personnel est déjà rempli.

EXEMPLE >> Action c)

Le joueur repose le «8» dans le sac en espérant tirer le quatrième «7» par la suite.



FIN DU JEU

/// Dès que n'importe quelle rangée horizontale du plateau de jeu est complètement recouverte de plaquettes **et** que les 16 cases du carton de n'importe quel joueur sont elles aussi recouvertes, le jeu prend fin immédiatement.

Le jeu prend également fin dès que la dernière plaquette a été tirée du sac, que le joueur puisse la poser ou non. <

COMPTAGE DES POINTS

>> CARTON DE JEU PERSONNEL

Seules **les rangées verticales et horizontales recouvertes de 4 plaquettes** peuvent être prises en compte.

Pour commencer, les joueurs comptent leurs **rangées** comportant quatre plaquettes **de quatre couleurs différentes**. Pour chacune de ces rangées, ils reçoivent **1 point**. (Indépendamment des chiffres).

Ensuite, ils comptent les **rangées** comportant 4 plaquettes avec **quatre chiffres identiques**. Pour chacune d'entre elles, ils reçoivent **3 points** (indépendamment de la couleur).

Enfin, chaque joueur reçoit **1 point** par **plaquette** de sa couleur qui se trouve dans une des rangées ci-dessus. Mais chaque plaquette ne peut être comptée qu'une seule fois.

(Les plaquettes de sa couleur qui se trouvent dans des rangées non prises en compte ne rapportent pas de points).

>> PLATEAU DE JEU

Pour chaque joueur, on compte les plaquettes sur la **rangée correspondant à sa couleur**:

2 points par plaquette de la même couleur que la ligne.

1 point par plaquette d'une autre couleur que la sienne.

* * *

Le joueur qui totalise le plus de points remporte la partie. En cas d'égalité, le joueur qui l'emporte est celui qui totalise le plus de points sur son carton de jeu.

Exemple de comptage pour le joueur «bleu»

>> CARTON DE JEU PERSONNEL

Rangées comportant 4 couleurs différentes

Rangée horizontale 1: 1 point

Rangée horizontale 3: 1 point

Rangée verticale 1: 1 point

| | | | |
|---|---|---|---|
| 8 | 3 | 3 | 3 |
| 1 | 1 | | |
| 9 | 9 | 9 | 9 |
| 4 | 7 | 8 | |

Rangées comportant 4 chiffres identiques

Rangée horizontale 3: 3 points

Plaquettes de la couleur du joueur

Rangée horizontale et

verticale 1: 1 point (*bleu 8*)

Rangée horizontale 3: 1 point (*bleu 9*)

Le joueur «bleu» reçoit **8 points** sur son carton de jeu.

>> PLATEAU DE JEU

Pour les plaquettes posées sur la ligne «bleue», le joueur reçoit **10 points** (6 points pour sa propre couleur et 4 points pour les autres couleurs que la sienne)

| | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 |

Au total, le joueur «bleu» remporte 18 points.

DER HERSTELLER///Die Stiftung Brändi ist eine innovative, soziale Institution im Kanton Luzern (Schweiz). Sie stellt Menschen mit Behinderung Arbeits-, Ausbildungs- und Wohnplätze zur Verfügung.

///Mehr Informationen über uns finden Sie im Internet unter www.braendi.ch

KONTAKT///Stiftung Brändi, Verkauf ZD, Horwerstrasse 123, CH-6011 Kriens, Telefon: +41 41 349 02 19, Fax: +41 41 349 02 16, e-mail: verkauf@braendi.ch
///Brändi®COLORADO können Sie in unseren betriebseigenen Läden kaufen, oder direkt in unserem E-Shop bestellen: www.braendi-shop.ch

THE MANUFACTURER///The Brändi foundation is an innovative, social institution in the canton of Lucerne (Switzerland). It makes work, training and living places available for people with disabilities.

///You can find more information about us on the internet at www.braendi.ch

CONTACT///Stiftung Brändi, Verkauf ZD, Horwerstrasse 123, CH-6011 Kriens, Telephone: +41 41 349 02 19, Fax: +41 41 349 02 16, e-mail: verkauf@braendi.ch
///You can buy Brändi®COLORADO in our internal shop, or directly from our e-shop: www.braendi-shop.ch

LE FABRICANT///La fondation Brändi est une institution sociale innovante située dans le canton de Lucerne (Suisse). Elle propose aux personnes handicapées des emplois, formations et logements.

///Vous trouverez plus d'information à notre sujet sur notre site Internet www.braendi.ch

CONTACT///Stiftung Brändi, Verkauf ZD, Horwerstrasse 123, CH-6011 Kriens, Téléphone: +41 41 349 02 19, Fax: +41 41 349 02 16, E-mail: verkauf@braendi.ch
///Vous pouvez acheter le jeu de Brändi®COLORADO dans nos propres magasins ou les commander directement sur notre magasin en ligne: www.braendi-shop.ch



Stiftung Brändi

sozial und professionell