



## LOS GEHT'S!

1. Drucke diese PDF aus.
2. Hol dir deine Schere und Buntstifte.  
... **Beeil dich, Drucker ...**
3. Stell sicher, dass die Wörter in der Farbe ihrer Umrandung ausgemalt werden. Obwohl also das Wort GELB ist, musst du es manchmal in BLAU oder ROT oder ... Psst! Du musst hier nicht genau nach Vorschrift vorgehen.
4. Du kannst die Farbleckse in so vielen Farben ausmalen, wie du willst
5. Ok, letzter Schritt, bevor es ernst wird. Schneide die Karten aus - achte auf deine Finger!

**3, 2, 1, ... LOS!** Ordne die Farben passenden Farben oder Wörtern oder beidem zu. Durchdrehen!

## WIE GESPIELT WIRD

Ziel des Spiels ist es, alle deine Karten so schnell wie möglich abzulegen. Mischst die Karten und verteilt sie gleichmäßig an die Spieler. Jeder Spieler bildet mit diesen Karten einen verdeckten Ziehstapel und nimmt drei Karten davon auf die Hand. Wenn alle Spieler ihre drei Karten gezogen haben, legt der Geber die oberste Karte seines Ziehstapels offen in die Mitte des Tisches und startet so das Spiel. Die Spieler können Ihre Karten entsprechend den folgenden Regeln ablegen: (1).

### Grundregeln

Spielt alle zusammen. Sobald der Geber die Karte umdreht, kann jeder ablegen. Es gibt keine Reihenfolge. Jeder kann jederzeit eine Karte entsprechend den obigen Regeln ablegen. Wer nicht ablegen kann, zieht eine Karte. Wer dann immer noch nicht ablegen kann, zieht weiter, bis es geht. Der erste Spieler, der keine Karten mehr in der Hand und auf seinem Stapel hat, ist der Gewinner. Wer den Joker (mehrfarbige Karte) ablegt, darf die Farbe wählen, die als nächstes ausgespielt werden soll. Bitte beachtet, dass die Farbspritzer nur dazu da sind, um euch zu verwirren. Welche Farbe sie auch haben mögen, sie haben keinen Einfluss auf das Spiel.

### Regeln für Anfänger

Spielt nach den Grundregeln, aber verwendet nur die Karten auf denen die Wörter ROT, BLAU, GELB und GRÜN stehen (egal in welcher Farbe).

### Alternative Regeln

Jetzt spielen die Spieler nacheinander anstatt gleichzeitig. Wer an der Reihe ist, legt eine Karte von seiner Hand auf den Stapel in der Mitte ab und zieht danach eine Karte von seinem eigenen Ziehstapel. Wer keine Karte ablegen kann, zieht einfach eine und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe. Wer an der Reihe ist und mehr als drei Karten auf der Hand hat, darf eine Karte ablegen aber nicht ziehen. Der erste Spieler, der keine Karten mehr in der Hand und auf seinem Stapel hat, ist der Gewinner.

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

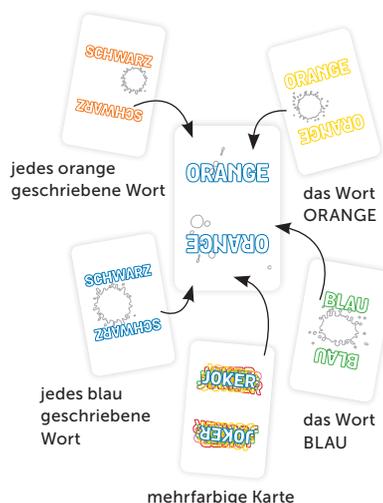
JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

(1) Oberste Karte des Stapels:  
ORANGE (geschrieben in Blau)

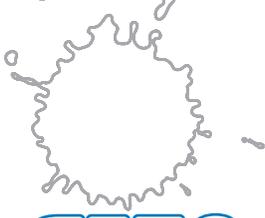


JOKER

JOKER

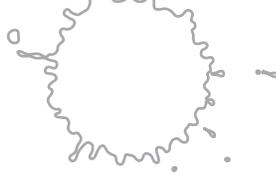


GELB



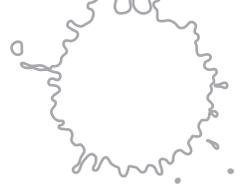
GELB

ROT



ROT

GRÜN



GRÜN

ORANGE



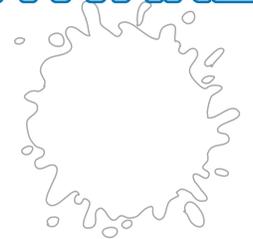
ORANGE

ROSA



ROSA

SCHWARZ



SCHWARZ

BLAU



BLAU

ROT



ROT

GRÜN

GRÜN



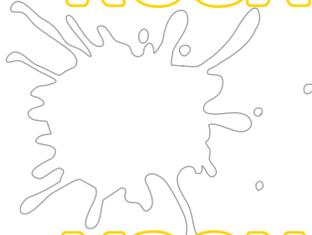


ORANGE



ORANGE

ROSA



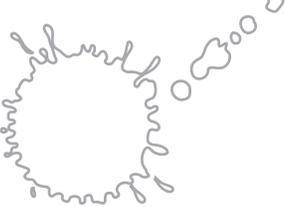
ROSA

SCHWARZ



SCHWARZ

BLAU



BLAU

GELB



GELB

GRÜN



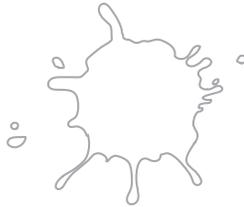
GRÜN

ORANGE



ORANGE

ROSA



ROSA

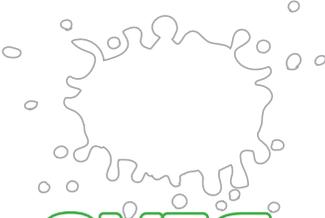
SCHWARZ



SCHWARZ

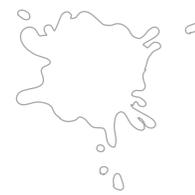


BLAU



BLAU

GELB



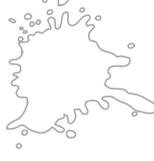
GELB

ROT



ROT

ORANGE



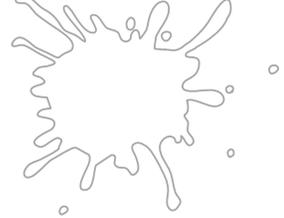
ORANGE

ROSA



ROSA

SCHWARZ



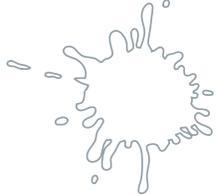
SCHWARZ

BLAU



BLAU

GELB



GELB

ROT



ROT

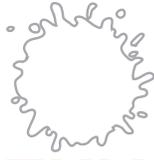


GRÜN



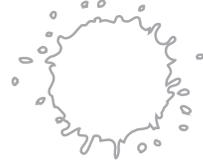
GRÜN

SCHWARZ



SCHWARZ

ROSA



ROSA

BLAU



BLAU

GELB



GELB

ROT



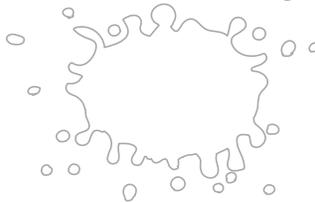
ROT

GRÜN



GRÜN

ORANGE



ORANGE

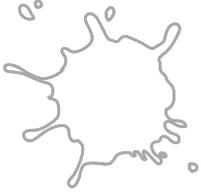
SCHWARZ



SCHWARZ



BLAU



BLAU

GELB



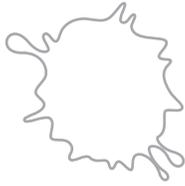
GELB

ROT



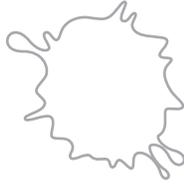
ROT

GRÜN



GRÜN

ORANGE



ORANGE

ROSA



ROSA

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER

JOKER