



### Carte Vol :

Quand une **Carte Vol** est jouée, il faut être le premier à taper sur la pile.

Ce joueur est autorisé à **voler 5 des cartes** déjà collectées par l'un de ses adversaires.

### Fin de la partie :

La partie s'arrête quand toutes les cartes ont été jouées ou quand il ne reste plus qu'un seul joueur en lice.

Le gagnant est le joueur à avoir remporté le plus de cartes. Le dernier joueur comptabilise également ses cartes non jouées.

Les cartes restant dans la pile en fin de partie ne sont pas comptabilisées.

### Variante compétition :

Les règles restent les mêmes à l'exception de la suivante : quand un joueur remporte des cartes, il les range sous sa pile.

La partie se termine quand un joueur a remporté toutes les cartes.



Goliath BV, Vijzelpad 80, NL 8051 KR Hattem.  
Goliath France, 1 rue de la ZA Sous Le Beer, 27730 Bueil, France.  
Informations à conserver. Enlever tous les éléments non nécessaires au jeu avant de donner le produit à votre enfant (exemple : attaches plastiques...) Fabriqué en Chine.



#76181



7618110-V3-1016

Règles du jeu

### Contenu :

113 cartes,  
1 boîte de transport, la règle du jeu.

### But du jeu :

Être le joueur à avoir collecté  
le plus de cartes Color Smash.

### Mise en place :

Mélanger et distribuer équitablement  
les cartes, faces cachées, aux joueurs.  
Ne pas regarder les cartes.

1

### Déroulement de la partie :

Le joueur ayant le plus de couleurs sur lui  
commence la partie, elle se déroule ensuite  
dans le sens des aiguilles d'une montre.

A tour de rôle, les joueurs retournent  
la carte supérieure de leur paquet,  
en prenant soin d'orienter **la tache  
vers les autres joueurs**, et la posent  
au milieu de la table, formant ainsi une pile.

Chaque nouvelle tache vient  
recouvrir la carte précédente.

2

- **Quand la carte  
comporte une simple tache**  
rien ne se passe, on continue  
à jouer sans taper sur la pile.

Quand la carte comporte une tache  
et un nom de couleur, deux options  
sont possibles :



- **Le nom de la couleur correspond  
à la couleur de la carte?**

Le premier joueur à taper sur la pile  
remporte la pile entière. Il prend  
toutes les cartes et les met de côté,  
faces visibles. Chaque carte ainsi  
gagnée rapporte 1 point.

**Attention !  
Ne pas les mélanger  
avec sa pile de jeu.**

3

- **Le nom de la couleur  
ne correspond pas  
à la couleur de la carte?**

**Il ne faut pas taper!**

Quand un joueur commet une erreur,  
il doit placer 5 de ses cartes sous  
la pile centrale en guise de sanction.  
La partie reprend ensuite là où elle  
s'était arrêtée et continue dans  
le sens horaire.

Évitez les erreurs !  
**Quand un joueur ne peut pas  
jouer de carte durant son tour,**  
il est éliminé et n'est plus  
autorisé à participer.



4

