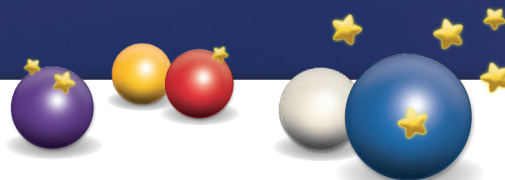


COLOR CRAZE

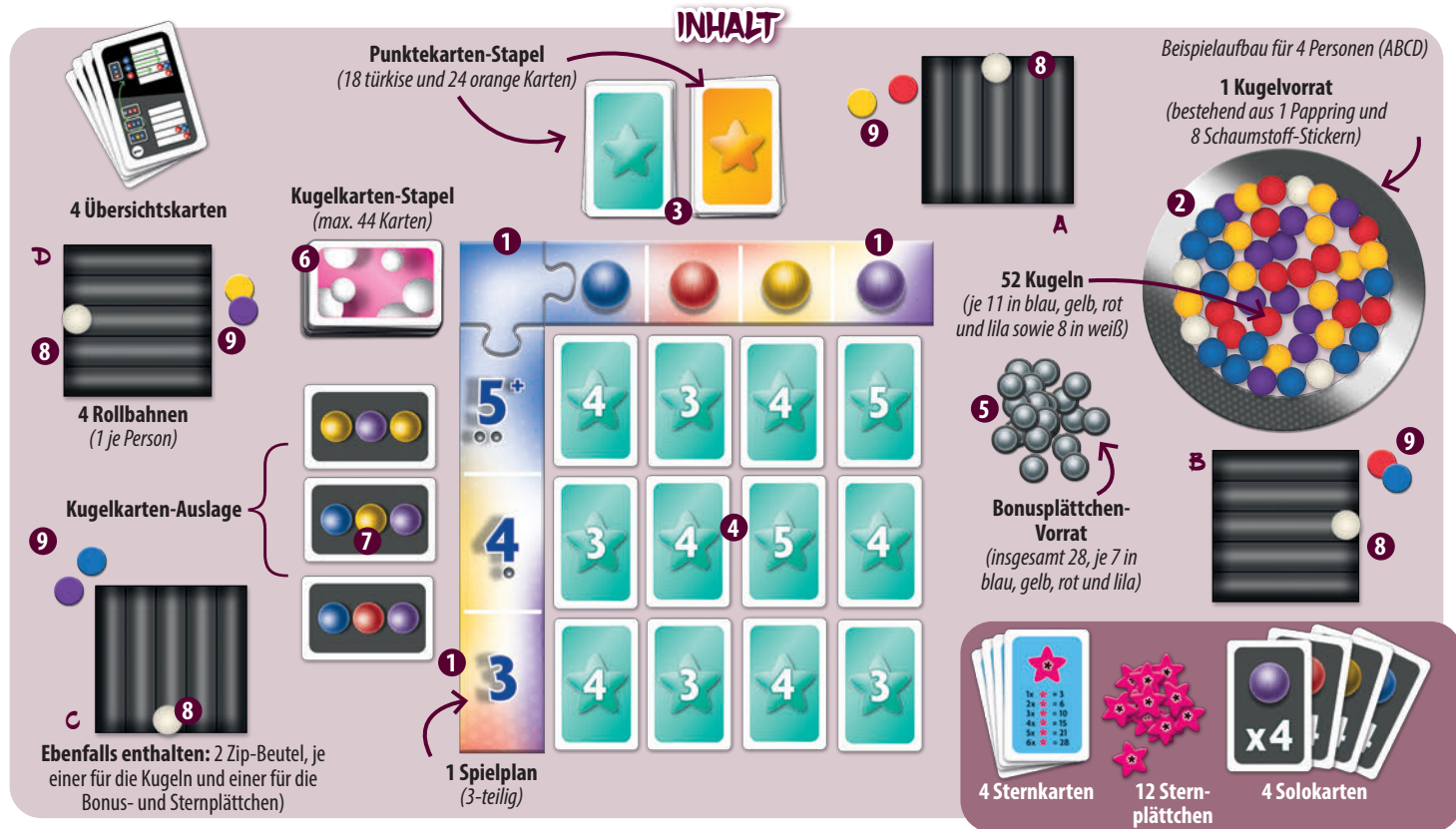
Ein Spiel für 1-4 Personen
ab 8 Jahren



IDEE

Ihr erhaltet jeweils eine Rollbahn. Wer an der Reihe ist, wählt eine Kugelkarte und rollt die abgebildeten Kugeln in die eigene Rollbahn. Bilden danach drei oder mehr Kugeln der gleichen Farbe ein Set, ploppen die Kugeln und es gibt Siegpunkte. Ploppen mehrere Sets im gleichen Zug, gibt es in der Fortgeschrittenen-Variante sogar einen Bonus! Gehen die Kugelkarten zur Neige, endet das Spiel. Wer dann die meisten Siegpunkte hat, gewinnt und ist neuer Kugel-Champion.

INHALT



AUFBAU UND VORBEREITUNG

Löst vor dem ersten Spiel vorsichtig alle Plättchen und die 3 Spielplanteile aus den Stanzrahmen. Nehmt den großen **Pappiring** und klebt auf die 4 markierten Stellen auf der Rückseite jeweils **2 Schaumstoffsticker** übereinander. Das ist euer **Kugelvorrat**.

Legt die 4 Sternkarten, die 4 Solokarten sowie die 12 Sternplättchen zurück in die Schachtel. Sie werden für das Grundspiel nicht benötigt.

1 Setzt den 3-teiligen **Spielplan** zusammen und legt ihn in die Tischmitte.

2 Legt den **Kugelvorrat** rechts neben den Spielplan. Füllt den Kugelvorrat mit den **52 Kugeln**.

3 Mischt zuerst verdeckt die türkisen **Punktekarten**, danach die orangen Punktekarten. Legt sie als verdeckte Stapel nebeneinander oberhalb des Spielplans ab. Das sind die **türkisen und orangen Punktekarten-Stapel**.

4 Zieht **12 Karten** vom **türkisen Punktekarten-Stapel** und legt sie nacheinander im 4x4-Raster des Spielplans aus. Das ist die **Punktekarten-Auslage**.

5 Mischt alle **Bonusplättchen** verdeckt und platziert sie als verdeckten Vorrat neben dem Spielplan. Das ist der **Bonusplättchen-Vorrat**.

6 Mischt die **44 Kugelkarten** verdeckt. Je nach **Personenzahl** legt ihr danach wie folgt Kugelkarten zurück in die Schachtel, ohne euch die Vorderseiten anzusehen:

2 oder 4 Personen - 14 Kugelkarten

3 Personen - 15 Kugelkarten

Platziert die verbliebenen Kugelkarten als verdeckten Stapel links vom Spielplan. Das ist euer **Kugelkarten-Stapel**.

7 Zieht davon 3 Kugelkarten und legt sie unterhalb des Kugelkarten-Stapels offen untereinander aus. Das ist eure **Kugelkarten-Auslage**.

8 Ihr erhaltet nun jeweils **1 Rollbahn** und **1 weiße Kugel**. Platziert diese in die **mittlere Bahn** eurer Rollbahn.

9 Zum Schluss zieht ihr jeweils **2 Bonusplättchen** vom Bonusplättchen-Vorrat und legt sie offen neben eure Rollbahn.

Euer Spielaufbau sollte nun so ähnlich aussehen, wie im Beispiel oben.



ABLAUF - GRUNDSPIEL

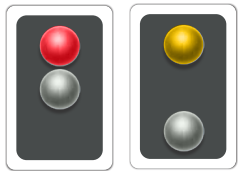
Wer als letztes die weiße Kugel in der eigenen Rollbahn platziert hat, beginnt. Anschließend folgen die anderen Personen im Uhrzeigersinn. Das Spiel endet, wenn die Kugelkarten zur Neige gehen. Daher dürft ihr jederzeit während des Spiels die noch verbleibenden Kugelkarten im Kugelkarten-Stapel zählen.

In deinem Zug führst du die folgenden 4 Schritte aus:

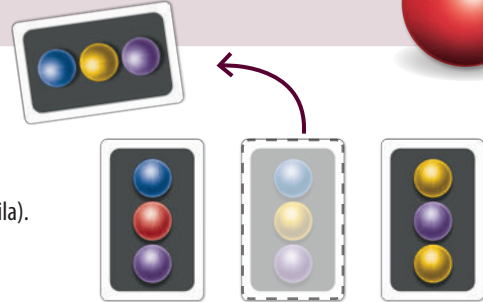
- 1 Eine Kugelkarte wählen
- 2 Kugeln in deine Rollbahn rollen
- 3 Optional: 1 Bonusplättchen nutzen
- 4 Ploppen und werten

Schritt 1 - Eine Kugelkarte wählen

Du **musst** eine Kugelkarte aus der Kugelkarten-Auslage wählen.



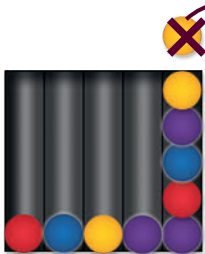
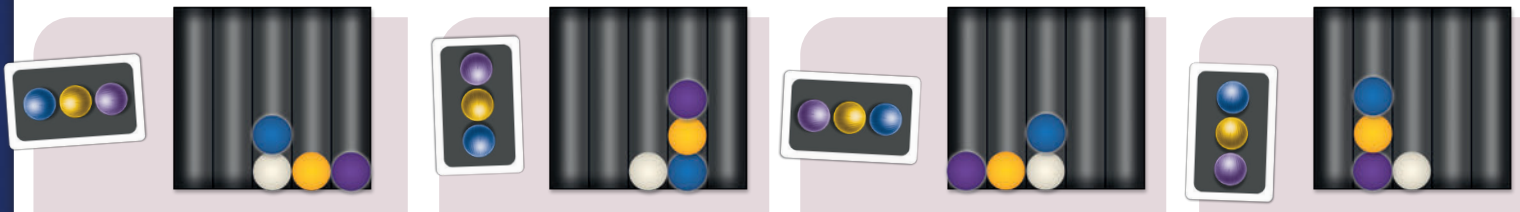
Hinweis: Auf manchen Kugelkarten sind **weiße Kugeln** abgebildet. Diese sind Joker und zählen für jede Farbe gleichzeitig (blau, gelb, rot, lila). Sie ploppen ebenfalls als Teil eines Sets, wenn sie an zwei oder mehr Kugeln der gleichen Farbe angrenzen.



Schritt 2 - Kugeln in deine Rollbahn rollen

Nimm die Kugeln aus dem Kugel-Vorrat, die auf deiner gewählten Kugelkarte abgebildet sind. Drehe die Kugelkarte in 90°-Schritten, bis sie deine gewünschte Position hat. Rolle dann die Kugeln in der abgebildeten Sequenz in deine Rollbahn. **Hinweis:** Die Kugeln müssen immer von oben in eure Rollbahn gerollt werden.

Je nachdem, ob die Kugelkarte vertikal oder horizontal ist, rollen die Kugeln entweder alle nacheinander **in eine Bahn** oder einzeln nebeneinander **in mehrere Bahnen**. Du darfst frei wählen, in welche Bahn(en) du die Kugeln rollst, aber die Kugeln müssen die gleiche Ausrichtung und ggf. Abstand haben, wie auf der Kugelkarte abgebildet.



Hinweis: Eine Rollbahn hat 5 Bahnen. In jeder finden bis zu 5 Kugeln Platz. Gibt es in einer Bahn keinen Platz mehr für weitere Kugeln? Dann kommen Kugeln, die eigentlich dort hinein gerollt werden sollten, **ungenutzt** zurück in den Kugelvorrat.

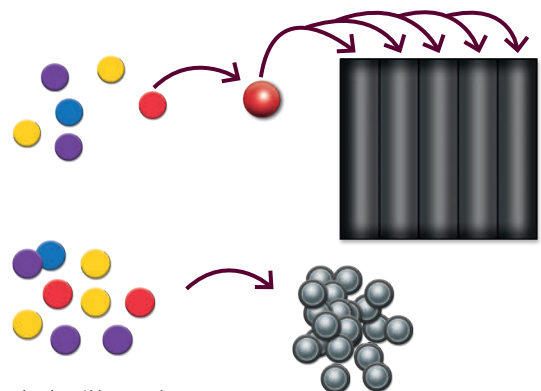
Seltener Fall: Solltest du eine Kugel erhalten, deren Farbe es nicht mehr im Kugelvorrat gibt, nimm stattdessen eine **weiße** Kugel. Gibt es auch keine weiße Kugel mehr im Kugelvorrat, darfst du dir eine **beliebige** Kugel aus dem Kugelvorrat nehmen.

Schritt 3 - Optional: ein Bonusplättchen nutzen

Hast du Bonusplättchen, darfst du nun genau **1 Bonusplättchen** ausgeben und erhältst dafür **1 Kugel der entsprechenden Farbe** aus dem Kugelvorrat. Rolle diese Kugel sofort in eine Bahn **deiner Wahl** in deiner Rollbahn.

Lege dann das Bonusplättchen offen als Ablagestapel neben den Bonusplättchen-Vorrat.

Geht der Bonusplättchen-Vorrat während des Spiels zur Neige, mische den Bonusplättchen-Ablagestapel verdeckt, um einen neuen Bonusplättchen-Stapel zu bilden.

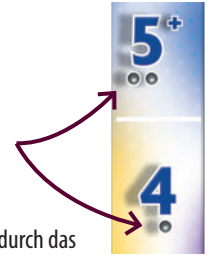


Bonusplättchen-Ablagestapel

Schritt 4 - Ploppen und werten

Bilden nun **3 oder mehr Kugeln der gleichen Farbe** ein Set in deiner Rollbahn, ploppen sie und du **musst** sie werten. Ein Set besteht aus Kugeln, die **waagrecht oder senkrecht benachbart** sind. Diagonal zählt nicht!

- Nimm die ploppenden Kugeln aus deiner Rollbahn und platziere sie unterhalb deiner Rollbahn.
- Du erhältst die Punktkarte aus der Punktekarten-Auslage, die der **Farbe und Kugelzahl** deiner geplopten Kugeln entspricht.
- Hinweis: Behalte deine Punktekarten verdeckt bei dir und zeige sie den anderen erst am Ende des Spiels!
- Prüfe nun, ob du Bonusplättchen aus dem Bonusplättchen-Vorrat erhältst: Für Karten aus der 3er-Reihe gibt es **nichts**. Karten aus der **4er-Reihe geben 1 Bonusplättchen**, Karten aus der **5er-Reihe geben 2 Bonusplättchen**.
- Gibt es nun eine Lücke in der 3er- oder 4er-Reihe, rücke in der Spalte, in der eine Lücke ist, die verbliebenen Karten nach unten in die Lücke(n). Fülle dann die Lücke mit einer Punktkarte vom türkisen Punktekarten-Stapel auf. Geht er zur Neige, ziehe vom orangen Punktekarten-Stapel.
- Lege die geplopten Kugeln zurück in den Kugel-Vorrat und deine eben genutzte Kugelkarte in die Schachtel.



Wiederhole diese Schritte für jedes weitere Set an Kugeln in deiner Rollbahn aus 3 oder mehr Kugeln. Das gilt auch für Sets, die sich in deinem Zug durch das vorangegangene Ploppen neu gebildet haben.

Hinweis: Weiße Kugeln sind **Joker** und sind sowohl blau, gelb, rot oder lila gleichzeitig. Sie **müssen** geplopt werden, wenn sie benachbart sind zu zwei oder mehr benachbarten gleichfarbigen Kugeln. Ist z. B. eine weiße Kugel benachbart zu zwei gelben Kugeln, ploppen alle drei. Ihr könnt also aufs Ploppen **nicht** verzichten.

Hinweis: Könnt ihr mehrere Sets gleichzeitig ploppen, dürft ihr entscheiden, in welcher Reihenfolge sie ploppen.



ENDE DEINES ZUGS

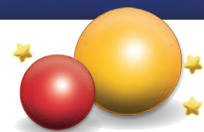
Sind alle Sets abgehandelt, prüfe, ob deine Rollbahn **komplett leer** ist. Falls ja, erhalte **1 weiße Kugel** als Belohnung. Platziere sie in der mittleren Bahn deiner Rollbahn. Fülle schließlich die Kugelkarten-Auslage mit einer Kugelkarte vom Kugelkarten-Vorrat auf. Anschließend ist die Person links von dir am Zug.

Beispiel



A Mia ist am Zug. **B** Sie wählt die Kugelkarte mit 1 blauen und 2 lila Kugeln und **C** rollt sie wie abgebildet in die Bahn ganz links in ihrer Rollbahn. **D** Bevor sie wertet, gibt sie ein gelbes Bonusplättchen aus, um eine gelbe Kugel in ihre Rollbahn zu rollen. Nun hat sie die Wahl, mit ihrer weißen Kugel ein Set aus drei Kugeln in blau oder gelb zu werten. **E** Sie entscheidet sich, das gelbe Set zu ploppen, **F** nimmt die entsprechende Punktkarte aus der Punktekarten-Auslage (Reihe 3, gelbe Spalte = 3 Punkte), **G** schiebt die beiden Punktekarten in der gelben Spalte der Auslage nach unten und **H** füllt die Lücke wieder auf. **I** Nun ploppt Mia das neu entstandene blaue Set, das nun aus 4 Kugeln besteht, **J** nimmt die entsprechende Punktkarte aus der Punktekarten-Auslage (Reihe 4, blaue Spalte = 3 Punkte) sowie ein Bonusplättchen vom Bonusplättchen-Vorrat, **K** schiebt die Punktkarte in der blauen Spalte nach unten und **L** füllt die Lücke wieder auf. Zum Schluss deckt sie eine neue Kugelkarte auf und legt sie in die Kugelkarten-Auslage. Damit endet ihr Zug.

ENDE UND WERTUNG



Das Spiel endet sofort, wenn die Kugelkarten-Auslage am Ende eines Zuges nicht mehr auf **3 Kugelkarten** aufgefüllt werden kann. Damit waren alle gleich oft am Zug.

Nun addiert ihr die Punkte auf euren **Punktekarten**. Außerdem gibt es noch wie folgt Punkte: Addiert die Zahl an Kugeln in eurer Kugelbahn und die Zahl der Bonusplättchen in eurem Besitz. Das Ergebnis teilt ihr durch 3 (abgerundet) und addiert es zu den Punkten von euren Punktekarten.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt und ist Kugel-Champion! Bei Gleichstand gewinnt, wer noch mehr Kugeln in der eigenen Kugelbahn hat. Bei erneutem Gleichstand gewinnt, wer mehr Bonusplättchen hat. Gibt es auch danach noch einen Gleichstand, teilt ihr euch den Sieg.

FORTGESCHRITTENEN-VARIANTE

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

Legt beim Aufbau die **12 Sternplättchen** neben dem Spielplan bereit und nehmt euch jeweils **1 Sternkarte**. Wer im eigenen Zug **2 oder mehr Sets ploppt**, erhält **1 Sternplättchen** und legt es auf die eigene Sternkarte. Als weitere Belohnung darfst du beim zweiten Ploppen eine **beliebige Punktekarte** aus der **gleichen Reihe** nehmen, die der Zahl an geplopperten Kugeln entspricht. Dabei darfst du aus jeder Farbspalte nur eine Punktekarte nehmen. Du kannst also in deinem Zug z. B. nicht 2 Punktekarten aus der roten Spalte nehmen.

Zähle bei Spielende deine Sternplättchen. Auf der Sternkarte steht, wie viele Punkte du für deine gesammelten Sternplättchen bei der Schlusswertung zusätzlich erhältst.



4 Sternkarten



12 Sternplättchen

SOLO-VARIANTE

Es gelten die Regeln des Grundspiels mit folgenden Änderungen:

Lege beim Aufbau **keine** Kugelkarten beiseite. Eine Solo-Partie läuft damit stets 14 Runden.

Nimm die **4 Solokarten**, mische sie verdeckt und platziere sie offen in einer Reihe vor dir (siehe Abbildung rechts).

Lege am Ende deines Zuges deine gewählte Kugelkarte sowie die restlichen Kugelkarten aus der Kugelkarten-Auslage in die Schachtel und decke **3 neue Kugelkarten** auf.

Decke am Ende deines Zuges außerdem ein **Bonusplättchen** aus dem Bonusplättchen-Vorrat auf.

Entferne die unterste Punktekarte in der Farbe des aufgedeckten Bonusplättchens aus der Punktekarten-Auslage. Fülle danach die Punktekarten-Auslage wie gewohnt auf und lege das Bonusplättchen auf den Ablagestapel.

Um das Spiel in der Solo-Variante zu gewinnen, musst du zwei Vorgaben erreichen:

- **Vorgabe 1:** Ploppe **mindestens 4 Kugeln** der abgebildeten Farben auf den Solokarten. Dabei musst du zuerst die Solokarte links erfüllen, danach die rechts davon etc. Ziehe wie gewohnt die entsprechende Punktekarte. **Hinweis:** Wann du mit der Erfüllung dieser Vorgaben beginnst, ist dir überlassen. Du kannst also in deinem Zug weiterhin wie gewohnt 3er-Sets ploppen und erhältst dafür auch Punktekarten. Liegen die Karten z. B. wie oben abgebildet, müsstest du zuerst 4 lila Kugeln ploppen, dann (im gleichen oder einem späteren Zug) 4 rote, 4 gelbe und schließlich 4 blaue Kugeln. Hast du eine Solokarte erfüllt, lege sie in die Schachtel.
- **Vorgabe 2:** Je nach gewähltem Schwierigkeitsgrad (einfach/mittel/schwer), musst du bei Spielende mindestens 60/65/70 Punkte erreichen. Spielst du zusätzlich mit den Sternplättchen, musst du 85/90/95 Punkte erreichen. Hast du den höchsten Schwierigkeitsgrad geknackt, kannst du versuchen, deinen Highscore zu verbessern.



4 Solokarten

Die Autoren:



Kåre und Mads sind seit Jahrzehnten in der dänischen Brettspiel- und Spieleerfinder-Szene aktiv. Spaß am Spielen und gleichzeitig das Fördern einer stetig wachsenden Spiele-Gemeinschaft, ist für die beiden eine Herzensangelegenheit. Seit einigen Jahren haben sich die beiden mehr und mehr darauf konzentriert, gemeinsam Brettspiele zu entwickeln. Dabei ergänzen sich Kåre und Mads mit ihren Fähigkeiten wie zwei Puzzleteile, die perfekt passen: Kåre ist der mathematische, problemlösende Ingenieur, während Mads der beharrliche und detailorientierte Ideengeber ist.

Die Autoren und der Verlag bedanken sich bei allen, die an den Tests, dem Lesen der Regeln und der Entwicklung des Spiels beteiligt waren.

Autoren: Mads Fløe & Kåre Torndahl Kjær

Redaktion: Michael Sieber-Baskal

Gestaltung: Fiore GmbH

© 2025 KOSMOS
Franckh-Kosmos Verlags-GmbH & Co. KG
Pfizerstraße 5–7, 70184 Stuttgart, DE
[kosmos.de/servicecenter](https://www.kosmos.de/servicecenter)

Art.-Nr. 684587

Alle Rechte vorbehalten.

MADE IN CHINA



Hinweise zum Verpackungsmüll:
[kosmos.de/disposal](https://www.kosmos.de/disposal)