





CONTENTS: 72 cards • 6 colored tokens

On each card there is an original image and copies which have a little difference. Race to Find the original!

OBJECT OF THE GAME

Find the Original image by eliminating the Variations!

SET UP

Shuffle the deck of cards and place it face down.

PLAYING THE GAME

Each turn, flip the top card of the deck face up, then look for the Original image.

Finding the Original

Each card has 1 original image and 3 or 4 copies that differ from the original in only one way. You must eliminate the copies one by one by comparing them to the other images on the card.

When you find something that appears on only ONE of the images on the card, you can eliminate that image from consideration. (Only the copies have unique traits.)



EXAMPLE

- >> The yellow snail is the only one without a shaded belly: therefore it is a copy.
- >> The pink snail is the only one with no swirl on its shell: therefore it is a copy.
- >> The green snail is the only one with no eyebrows: therefore it is a copy.
- >> The blue snail is the only one with no dots on his nose: therefore it is a copy.
- >> The only one image left is the red snail, and therefore it must be the original!

The first player to call out the color of the original, scores the card as one point. If a player calls out the wrong color, he is out of the round and he discards one of his cards.

END OF THE GAME

The first player who collects 5 cards (5 points) wins the game.

GAME VARIATIONS:

These game variations are played just like the normal game except for the ways mentioned.

The race of variations

Place the 5 monochrome tokens faceup on the table, put the last one on the box. Once a copy has been identified and called out by a player, he can take the corresponding token and place it on the table in front of him. He may take another one if he is very fast. Once all copies have been identified, players score as many points as they have collected coins in front of them. If one token is incorrect (even if they have 2 in



front of them, and that one is good), players do not score any points. The first player to get 8 points wins. Use the cards to count your points in the deck in each round.

Cooperative/solo variation

Take your time to solve the puzzle! Instead of racing to call out the original image, now you will slowly eliminate variations, taking turns going around the table. Place the 5 monochrome tokens faceup on the table, put the last one into the box.

On your turn, call out the color of one of the variations. Then, take the corresponding token and place it in front of you. Play continues around the table, until the original is the only image left.

Solo play

On top, you have 2 minutes to solve the most cards as you can with the five tokens!

The race of points

Find the original first to earn the most points!

Each player takes 1 token (multicolor faceup).

As soon as you think you have identified the original image, place the correct color to the top but keep it secretly.

Example: If you think the original image is the pink one, place your token exactly in this way:



Then, call out to the other players that you found the answer (the first player calls out “First”, the second one calls out “Second”, etc...). Once each player has chosen a color, all tokens are revealed.

The 3 first players having found the correct image score the following points:

The 1st one wins 3 cards so 3 points.

The 2nd one wins 2 cards so 2 points.

The 3rd one wins 1 card so 1 point.

The game ends when the deck is empty.



Having trouble finding the Original?
Visit our website on the
Copy or not copy?!
page to find the correct answers.



© 2016 Blue Orange. Copy or not Copy? and Blue Orange are trademarks of Blue Orange. Game published and distributed under license by Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France.
Made in China. Designed in France. www.blueorangegames.eu





MATÉRIEL DE JEU: 72 cartes • 6 jetons

Sur chaque carte se trouvent le dessin original et les copies, qui ont chacune une petite différence. Retrouvez l'original !

BUT DU JEU

Trouvez l'image originale par élimination en repérant les copies qui ont toutes une différence.

PRÉPARATION

Mélangez les cartes, formez une pioche et placez-la face cachée au centre de la table.

TOUR DE JEU

A chaque tour de jeu, retournez la première carte de la pioche face visible, puis cherchez l'image originale.

Trouvez l'image originale

Chaque carte possède 1 image originale et 3 ou 4 copies qui diffèrent de l'originale par une seule caractéristique. Vous devez éliminer les copies une par une en les comparant aux autres images de la carte.

Lorsque vous trouvez un élément qui apparaît sur seulement une des images de la carte, vous pouvez éliminer cette image de votre recherche (seules les copies ont des caractéristiques uniques).



EXEMPLE (AVEC IMAGE)

- » L'escargot jaune est le seul sans ombre sur son ventre : donc c'est une copie.
- » L'escargot rose est le seul sans tourbillon sur sa coquille : donc c'est une copie.
- » L'escargot vert est le seul sans sourcils : donc c'est une copie.
- » L'escargot bleu est le seul sans petits points sur son nez : donc c'est une copie.
- » La seule icône restante est l'escargot rouge : c'est l'original.

Le premier joueur à annoncer à haute voix l'image originale gagne la carte et marque 1 point. Si le joueur se trompe, il est écarté de ce tour de jeu et doit défausser une de ses cartes.

FIN DU JEU

Le premier joueur à collecter 5 cartes (5 points) gagne la partie.

VARIANTES

Les différentes variantes se jouent de la même manière que ci-dessus excepté sur les points suivants :

Variante : la chasse aux copies

Placez les 5 jetons côté monochrome au milieu de la table, laissez le dernier jeton dans la boîte. Dès qu'un joueur pense avoir repéré une copie, il prend le jeton à la couleur correspondante et le place devant lui. Il peut en prendre un autre s'il est très rapide. Lorsque toutes les copies ont été repérées, les joueurs marquent autant de points qu'ils ont de jetons corrects devant eux. Si 1 jeton est incorrect (même si le



joueur en a 2 devant lui et que l'un est bon), le joueur ne marque aucun point.
Le premier joueur à 8 points gagne la partie.
Utilisez les cartes pour compter vos points en vous servant dans la pioche à chaque manche

Variante : Coopérative/solo

Prenez le temps de résoudre le Puzzle !
Éliminez les copies au fur et à mesure en faisant tranquillement un tour de table.
Placez les 5 jetons monochromes au milieu de la table, laissez le dernier jeton dans la boîte. À votre tour, annoncez la couleur d'une copie, récupérez et placez

devant vous le jeton à la couleur correspondante. Jouez chacun votre tour jusqu'à trouver l'original. Puis retournez une nouvelle carte.

En mode solo, prenez les 5 jetons monochromes et laissez le dernier jeton dans la boîte. Utilisez-les pour repérer des copies et trouvez l'original !

Top chrono, vous avez 2 minutes pour résoudre le plus de cartes possible !

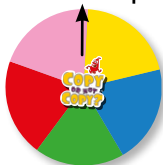
Variante : la course aux points

Trouvez l'image originale et collectez le plus de points possibles !

Prenez chacun un jeton, côté multicolore.

Lorsque vous pensez avoir trouvé l'image originale, placez la bonne couleur vers le haut pour montrer la bonne réponse mais gardez-la secrète.

Exemple : si vous pensez que la bonne réponse est rose, placez votre jeton de manière à ce que la couleur rose soit vers le haut et cachez-le de vos adversaires :



Annoncez aux autres joueurs que vous avez trouvé (le premier joueur crie “premier”, le second joueur crie “deuxième”, etc ...).

Une fois que chaque joueur a bloqué sa couleur, tous les jetons sont révélés.

Les 3 premiers joueurs qui ont choisi la bonne couleur scorent les points suivants :

le 1^{er} gagne 3 cartes donc 3 points.

le 2nd gagne 2 cartes donc 2 points.

le 3^{ème} gagne 1 carte donc 1 point.

Utilisez les cartes pour compter vos points en vous servant dans la pioche à chaque manche.

La partie prend fin lorsque la pioche est épuisée.

En cas de difficulté à trouver l'Original, consultez notre site web sur la page Copy or not copy? pour trouver les bonnes réponses.



© 2016 Blue Orange. Copy or not Copy? et Blue Orange sont des marques de Blue Orange. Jeu publié et distribué sous licence par Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Fabriqué en Chine. Conçu en France. www.blueorangegames.eu





SPIELMATERIAL: 72 Rätselkarten • 6 Farbchips

Auf jeder Karte befinden sich eine Originalzeichnung sowie mehrere Kopien davon, die sich jeweils in einem anderen Detail vom Original unterscheiden, das es zu finden gilt!

SPIELZIEL

Findet die Originalzeichnung, indem per Ausschlussverfahren die Kopien der Reihe nach aussortiert werden.

VORBEREITUNG

Alle Rätselkarten werden gemischt und als verdeckter Nachziehstapel in der Tischmitte bereitgelegt.

SPIELZUG

Die oberste Rätselkarte des Nachziehstapels wird aufgedeckt, und alle beginnen mit der Suche nach der Originalzeichnung.

Findet das Original!

Auf jeder Rätselkarte befinden sich 1 Originalzeichnung sowie 3-4 Kopien davon, die sich jeweils in einem anderen Detail vom Original unterscheiden, das es zu finden gilt! Dazu müssen die Bilder miteinander verglichen und dabei

die Kopien aussortiert werden. Kommt ein Merkmal nur in einem einzigen der Bilder vor, wird es als Kopie aussortiert, denn nur Kopien enthalten einzigartige Charakteristika.



BEISPIEL (SIEHE BILD)

- >> Die gelbe Schnecke ist die einzige ohne Schatten auf ihrem Bauch - folglich eine Kopie.
- >> Die rosa Schnecke hat als einzige keine Spirale auf ihrem Haus - ebenso eine Kopie.
- >> Die grüne Schnecke ist die einzige ohne Augenbrauen - auch eine Kopie.
- >> Die blaue Schnecke hat als einzige keine Sommersprossen auf ihrer Nase - ebenfalls eine Kopie.
- >> Als einzige Zeichnung bleibt das Original übrig:
Die rote Schnecke!

Wer zuerst die richtige Lösung herausruft, gewinnt die Karte und damit 1 Punkt.

Nennt der Spieler dabei die falsche Lösung, pausiert er in der laufenden Runde und muss eine seiner Karten abgeben.

SPIELEND

Wer als Erstes 5 Karten und damit 5 Punkte gesammelt hat, gewinnt die Partie und darf sich fortan «Adlerauge» nennen.

VARIANTEN

Die folgenden Varianten basieren auf den obigen Originalregeln bis auf vereinzelte Ausnahmen:

Die Jagd nach den Kopien

Die 5 einfarbigen Chips werden in der Tischmitte bereitgelegt (der 6. Chip verbleibt in der Schachtel). Sobald ein Spieler meint, eine Kopie identifiziert zu haben, nimmt er schnellstmöglich den farblich zur Kopie passenden Chip und legt ihn vor sich ab. Flinke Spieler dürfen natürlich auch mehrere Farbchips sammeln.



Wurden alle Kopien gefunden, erhält jeder Spieler so viele Punkte (in Form von Karten) wie korrekte Chips vor ihm liegen. Hat ein Spieler den Chip des Originals erwischt, erhält er in dieser Runde null Punkte (selbst wenn er auch korrekte Chips gesammelt hat). Wer zuerst 8 Punkte erreicht, gewinnt die Partie. Zum Zählen der Punkte werden die Karten des Nachziehstapels verwendet.

Varianten: Kooperativ/Solitär

Nimm dir Zeit, das Rätsel zu lösen!
Schließt in aller Ruhe reihum eine Kopie nach der anderen aus. Die 5 einfarbigen Chips werden in der Tischmitte bereitgelegt (der 6. Chip verbleibt in der Schachtel). Der aktive Spieler nennt die Farbe einer Kopie, nimmt den zugehörigen Farbchip aus der Tischmitte und legt ihn vor

sich ab. Nun kommt der nächste Spieler dran. Reihum spielt jeder so lange, bis die Gruppe das Original gefunden hat. Anschließend wird eine neue Karte aufgedeckt.

Solitär-Variante

Auf die Karten... fertig... los! Der 2-Minuten-Countdown beginnt, um mithilfe der 5 Farbchips so viele Rätselkarten wie möglich zu lösen!

Das Punkte-Wettrennen

Findet das Original und sammelt so viele Punkte wie möglich! Jeder Spieler platziert einen Farbchip mit der bunten Seite nach oben vor sich. Sobald ein Spieler meint, das Original gefunden zu haben, lässt er dessen Farbe auf dem Chip von sich weg zeigen - hinter vorgehaltener Hand. Beispiel: Vermutet ein Spieler als richtige Antwort rosa, so legt er seinen Chip mit dem rosa Farbsegment nach oben vor sich auf den Tisch und verdeckt ihn mit seiner Hand. Anschl. sagt er «Erster» und teilt dadurch den Mitspielern mit, dass er die Lösung



gefunden hat (der Nächste ruft «Zweiter» etc.). Haben alle Spieler ihre Lösungsfarbe eingestellt, werden die Farbchips offenbart.

Die drei schnellsten Spieler mit der korrekten Farbe erhalten folgende Punkte:

- Der Erste erhält 3 Punkte,
- der Zweite erhält 2 Punkte,
- der Dritte erhält 1 Punkt

und nimmt sich entsprechend viele Karten, die die Punkte repräsentieren. Sobald der Nachziehstapel aufgebraucht ist, endet das Spiel.

Bei Schwierigkeiten auf der Suche nach des Rätsels korrekter Lösung haben wir die richtigen Antworten auf unserer Webseite zu «Copy or not copy?» zusammengestellt.



© 2016 Blue Orange. Copy or not Copy? und Blue Orange sind Markenzeichen von Blue Orange. Veröffentlichung und Vertrieb des Spiels unter der Lizenz von Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Frankreich. Hergestellt in China. Entwickelt in Frankreich.
www.blueorangegames.eu





COMPONENTES : 72 cartas • 6 marcadores

En cada una de las cartas del juego una imagen original se mezcla con un montón de copias identificables sólo por pequeñas diferencias. ¿Quién será el primero en detectar cuál es la buena?

OBJETIVO DEL JUEGO

Identificar todas las copias para descubrir cuál es la imagen original.

PREPARACIÓN

Barajad el mazo de cartas y colocadlo en la mesa con las cartas boca abajo.

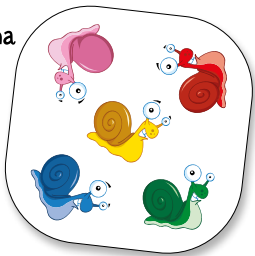
¿CÓMO SE JUEGA?

En cada turno se gira la primera carta del mazo y todos los jugadores tratan de ser el primero en encontrar la imagen original.

Encuentra la imagen original

En cada carta hay una imagen original junto con 3 o 4 copias que sólo se diferencian de ella por un único detalle. Para eliminar las copias los jugadores de-

ben comparar las imágenes una a una entre ellas ya que cada copia tiene una característica propia que la diferencia de las demás (aparte del color). Así que cuando un jugador encuentra algo que aparece sólo en UNA de las imágenes de la carta, ¡es una copia!



EJEMPLO:

- » El caracol amarillo es el único con todo el cuerpo del mismo color así que es una copia.
- » El caracol rosa es el único que no tiene una espiral en su caparazón, también es una copia.
- » El caracol verde es el único que no tiene cejas, ¡otra copia más!
- » El caracol azul es el único que no tiene pecas en la nariz, por lo que también es una copia.
- » El único caracol que queda es el rojo, así que, sin lugar a dudas, ¡es el original!

El primer jugador que diga en voz alta el color de la imagen original, gana la carta y se la queda como un punto. Si un jugador se equivoca al anunciar qué imagen es la original, queda fuera de juego ese turno y debe descartar una de las cartas que haya ganado si tiene alguna.

FIN DEL JUEGO

El primer jugador que consigue 5 cartas (5 puntos), gana el juego.

VARIANTES DE JUEGO

Las variantes que se explican a continuación se juegan con las mismas reglas que el juego básico pero con los siguientes cambios.

Carrera de marcadores

Colocad los 5 marcadores con un solo color en una cara bocarriba en la mesa y dejad el multicolor en la caja. Cada vez que un jugador identifica una copia y anuncia su color puede coger el marcador del color correspondiente y ponerlo en la mesa delante de él. Después se sigue jugando de esta manera hasta que todas las copias



han sido identificadas. Entonces cada jugador gana tantos puntos como marcadores ha conseguido. Para marcar los puntos se cogen cartas de la pila. En caso de que uno de los marcadores de un jugador no sea correcto, ese jugador no gana ningún punto esa ronda incluso aunque tenga otros marcadores correctos. El primer jugador que consiga 8 puntos gana la partida.

Juego cooperativo

En esta variante de juego los jugadores podrán dejar de lado las prisas y jugar con toda tranquilidad. En vez de correr para identificar la imagen original, las copias se irán eliminando por turno. Colocad los cinco marcadores de color bocarriba en la mesa y dejad el multicolor en la caja. En su turno cada jugador

debe identificar una de las copias, decir su color y coger el marcador correspondiente. El juego continúa así hasta que sólo queda en la mesa el marcador del color de la imagen original.

Juego solitario

Se juega como el juego cooperativo pero el jugador tiene sólo dos minutos para resolver tantas cartas como pueda usando los 5 marcadores.

Carrera de puntos

En esta variante, sólo los tres primeros jugadores que descubran cuál es la imagen original ganarán puntos. Cada jugador coge un marcador con la cara multicolor hacia arriba. Cuando un jugador identifica cuál es la imagen original, pone el color correcto en la parte de arriba de su marcador sin mostrárselo a los demás y dice “¡Primero!” para indicar que ya ha encontrado la respuesta.

Ejemplo:

Si un jugador cree que la imagen original es la rosa, coloca así su marcador:



El segundo que la encuentre dice “¡Segundo!” y el tercero lo anuncia diciendo “¡Tercero!”.

Entonces, se comprueban las respuestas y el primer jugador coge tres cartas como tres puntos, el segundo coge dos cartas y el tercero sólo una.

Se juegan cartas hasta que se agota la baraja. Quién haya conseguido más puntos será el ganador de la partida

¿Algún problema para encontrar la imagen original de una carta? Visita la página de Copy or not Copy? en nuestra web para descubrir la respuesta correcta.



© 2016 Blue Orange. Copy or not Copy? y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange. Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Fabricado en China. Diseñado en Francia.
www.blueorangegames.eu





MATERIALI DI GIOCO: 72 carte • 6 gettoni

Su ogni carta ci sono il disegno originale e le copie, che hanno ciascuna una piccola differenza. Scopri l'originale!

SCOPO DEL GIOCO

Trovare l'immagine originale procedendo per esclusione, individuando le copie che hanno tutte una differenza.

PREPARAZIONE

Mischiate le carte e ponete il mazzo a faccia in giù al centro del tavolo.

TURNO DI GIOCO

All'inizio di ogni turno, girate la prima carta del mazzo e cercate di individuare l'immagine originale.

Trovare l'immagine originale

Ogni carta contiene un'immagine originale e 3 o 4 copie che differiscono dall'originale per un solo dettaglio. Dovrete scartare le copie confrontando ad una ad una tutte le immagini sulla carta.

Quando trovate un elemento che compare soltanto su un'immagine della carta, potete eliminare questa immagine dalla vostra ricerca (soltanto le copie hanno un dettaglio esclusivo).



ESEMPIO (V. L'IMMAGINE)

- >> La lumaca gialla è la sola che non ha l'ombra sulla pancia: perciò è una copia.
- >> La lumaca rosa è la sola senza spirale sul guscio: perciò è una copia.
- >> La lumaca verde è la sola senza sopracciglia: perciò è una copia.
- >> L'ultima che rimane è l'immagine della lumaca rossa: è l'originale.

Il primo giocatore che dichiara qual è l'immagine originale si prende la carta e guadagna 1 punto. Se invece il giocatore si sbaglia, viene eliminato dal turno in corso e deve scartare una delle sue carte.

FINE DEL GIOCO

Il primo giocatore a collezionare 5 carte (5 punti), vince la partita.

VARIANTI

Con le varianti si procede come sopra con alcune modifiche:

Variante: la caccia alle copie

Piazzate i 5 gettoni con il lato monocoloro in sù al centro del tavolo e lasciate l'ultimo gettone nella scatola. Quando un giocatore pensa di aver individuato una copia prende il gettone del colore corrispondente e lo piazza davanti a sé. Può anche prenderne un altro se è molto rapido. Quando tutte le copie sono state individuate, i giocatori guadagnano tanti punti quanti sono i gettoni corretti davanti a loro. Se



un gettone è sbagliato (anche se ne hanno altri corretti), non si guadagna nessun punto.

Il primo che raggiunge gli 8 punti è il vincitore.

Usate le carte per segnare i vostri punti, prelevandole dal mazzo ad ogni manche.

Variante: Cooperativa/solitaria

Riflettete bene prima di annunciare la soluzione del rompicapo!

Scartate le copie di volta in volta facendo un giro completo di tutti i giocatori.

Piazzate i 5 gettoni monocolori sul tavolo e lasciate l'ultimo nella scatola. Ciascuno al suo turno, dichiara il

colore di una copia e preleva il gettone del colore corrispondente piazzandolo davanti a sé. Giocate a turno finché non sarà trovato l'originale. Poi girate una nuova carta. Giocando in solitario, prendete 5 gettoni monocolori e lasciate l'ultimo nella scatola. Usando i gettoni, individuate le copie e scoprite l'originale! Giocata a tempo: avete 2 minuti per scoprire il maggior numero di carte corrette!

Variante: la corsa ai punti

Trovate l'immagine originale e guadagnate il punteggio più alto!

Prendete ciascuno un gettone girandolo dal lato multicolore. Quando pensate di aver individuato l'immagine originale, girate il colore corretto verso l'alto per segnalare la soluzione, ma tenetela nascosta.

Esempio: se pensate che la risposta corretta sia quella rosa, piazzate il vostro gettone con il rosa rivolto verso l'alto e nascondetelo agli avversari.



Dichiarate di aver trovato la soluzione (il primo giocatore grida “primo”, il secondo “secondo”, ecc...) e quando tutti avranno fatto la loro dichiarazione tutti i gettoni vengono rivelati.

I primi 3 giocatori che hanno scelto il colore giusto guadagnano punti in questo modo:

Il primo prende 3 carte e guadagna 3 punti;

Il secondo prende 2 carte e guadagna 2 punti

Il terzo prende 1 carta e guadagna 1 punto.

Usate le carte per segnare i vostri punti prendendole dal mazzo in ogni manche. Quando il mazzo finisce termina anche la partita.

Se fosse difficile individuare l'Originale, consultate il nostro sito web www.blueorangegames.eu sul la page Copy or not copy? per trovare le risposte corrette.



© 2016 Blue Orange. Copy or not Copy? e Blue Orange sono marchi depositati di Blue Orange. Il gioco è pubblicato e distribuito su licenza di Blue Orange, 97 impasse Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, Francia. Prodotto in Cina. Ideato in Francia. www.blueorangegames.eu





COMPONENTES: 72 cartas • 6 Fichas de jogador

Há em cada carta uma imagem original e cópias que têm uma pequena diferença. Seja o primeiro a encontrar a original.

OBJETIVO DO JOGO

Encontrar a imagem original através da eliminação das cópias, que têm uma única diferença.

PREPARAÇÃO

Baralhe o baralho de cartas e coloque-o virado para baixo.

COMO JOGAR

Em cada turno vire a carta que está em cima do baralho e depois procure a imagem original.

Encontrar a imagem original

Cada carta tem uma imagem original e 3 ou 4 cópias, cada uma das quais diferente da original em apenas uma característica. Deve eliminar as cópias uma a uma comparando-as com as outras imagens da carta. Quando encontrar algo

que aparece em apenas UMA das imagens da carta, pode eliminar essa imagem da sua procura. (Apenas as cópias têm uma característica única.)



EXEMPLO (COM IMAGEM)

- >> O caracol amarelo é o único com uma barriga sem sombra: portanto é uma cópia.
- >> O caracol rosa é o único sem redemoinho na carapaça: portanto é uma cópia.
- >> O caracol verde é o único sem sobrelhas: portanto é uma cópia.
- >> O caracol azul é o único sem pontos no seu nariz: portanto é uma cópia.
- >> A imagem que resta é a do caracol vermelho e portanto é esta a original.

O primeiro jogador a anunciar em voz alta a imagem correta fica com a carta e pontua um ponto. Se um jogador anunciar a imagem errada, fica de fora até ao final do turno e tem que descartar uma das suas cartas.

FIM DO JOGO

O primeiro jogador a ter 5 cartas (5 pontos) ganha o jogo.

VARIANTES DE JOGO

Estas variantes de jogo são jogadas como o jogo normal à exceção do que for referido:

A caça às cópias

Coloque as 5 fichas monocromáticas viradas para cima no centro da mesa e ponha a última peça na caixa. Assim que uma cópia tiver sido identificada e anunciada em voz alta por um jogador, este pode pegar na peça correspondente e colocá-la na mesa, à sua frente. Pode ficar com outra se for suficientemente rápido. Quando todas as cópias tiverem sido identificadas, os jogadores pontuam o número de pontos correspondente às fichas que têm à sua frente.



Se uma ficha estiver incorreta (mesmo que tenham duas à sua frente e uma esteja correta), os jogadores não pontuam qualquer ponto.

Ganha o primeiro jogador a chegar aos 8 pontos.

Modo cooperativo/solo

Demore o tempo necessário a resolver o puzzle. Em vez de tentar ser o primeiro a anunciar a imagem original, agora vai poder eliminar as cópias calmamente, jogando à vez em redor da mesa.

Coloque as 5 fichas monocromáticas viradas para cima no centro da mesa e ponha a última na caixa.

Na sua vez, anuncie em voz alta a cor de uma das cópias. A seguir, pegue na ficha correspondente e coloque-a à sua frente. O jogo continua em redor da mesa até só ficar a imagem original.

Modo solo

Neste modo, o jogador tem 2 minutos para resolver o máximo de cartas possível usando as 5 fichas.

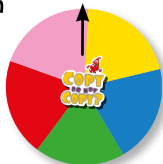
A corrida aos pontos

Seja o primeiro a encontrar a imagem original e a ganhar mais pontos!

Cada jogador pega numa ficha com as cores viradas para cima.

Quando achar que identificou a imagem original, coloque a cor correta para cima mas mantenha-a em segredo.

Exemplo: Se achar que a imagem original é a rosa, coloque a sua ficha exatamente desta forma:



A seguir, anuncie em voz alta aos outros jogadores que encontrou a resposta (o primeiro jogador diz “Primeiro”, o segundo diz “Segundo”, etc...). Assim que todos os jogadores tenham escolhido uma cor, as fichas são reveladas.

Os primeiros 3 jogadores a terem encontrado a imagem correta pontuam os seguintes pontos:

- O 1° ganha 3 cartas, logo 3 pontos.
- O 2° ganha 2 cartas, logo 2 pontos.
- O 3° ganha 1 carta, logo 1 ponto.

O jogo termina quando já não houver cartas no baralho. Está com problemas em encontrar a imagem original? Então visite o nosso website na página de Copy or not Copy? para encontrar a resposta correta.





© 2016 Blue Orange. Copy or not Copy? e Blue Orange são marcas registradas pela Blue Orange. Jogo publicado e distribuído sob licença por Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Fabricado na China.
Concebido em França. www.blueorangegames.eu





SPELMATERIAAL:

72 kaarten • 6 penningen

Op elke kaart staan de originele tekening en de kopieën, die elk een klein verschil bevatten. Vind de originele terug !

DOEL VAN HET SPEL

Vind de oorspronkelijke afbeelding terug door het uitschakelen van de kopieën die allemaal een verschil bevatten.

VOORBEREIDING

Schud de kaarten, vorm een dek en plaats die met de zichtbare zijden van de kaarten naar beneden in het midden van de tafel.

SPELRONDE

Draai bij elke beurt de eerste kaart van het dek om en zoek naar de oorspronkelijke afbeelding.

Vind de oorspronkelijke afbeelding

Elke kaart heeft 1 oorspronkelijke afbeelding en 3 of 4 exemplaren die afwijken van het originele door een enkele eigenschap.

U moet de kopieën één voor één uitschakelen door ze te vergelijken met de andere afbeeldingen van de kaart. Wanneer u een detail ziet dat teruggevonden wordt in slechts een van de beelden op de kaart, dan mag u die afbeelding uitschakelen uit uw zoekopdracht (enkel de kopieën hebben unieke kenmerken).



VOORBEELD (MET AFBEELDING)

- » De gele slak is de enige zonder schaduw op haar buik: dus is het een kopie..
- » De roze slak is de enige zonder spiraal op haar slakkenhuis: dus is het een kopie..
- » De groene slak is de enige zonder wenkbrauwen: dus is het een kopie.
- » De blauwe slak is de enige zonder stippen op haar neus: dus is het een kopie.
- » De enige afbeelding die overblijft, is de rode slak: dat is de originele.

De eerste speler die luidop de oorspronkelijke afbeelding aanduidt, wint de kaart en behaalt 1 punt. Als de speler zich vergist, verlaat hij het spel gedurende deze spelronde en moet een van zijn kaarten prijsgeven.

EINDE VAN HET SPEL

De eerste speler die 5 kaarten (5 punten) weet te verzamelen, wint het spel.

VARIANTEN

De verschillende varianten worden op dezelfde wijze gespeeld als hierboven, behalve voor de volgende punten:

Variant: de jacht op kopieën

Plaats de 5 penningen met hun eenkleurige zijde naar boven in het midden van de tafel, laat de laatste penning in de doos. Zodra een speler denkt dat hij een kopie gevonden heeft, neemt hij een penning van de overeenstemmende kleur en plaatst die voor zich. Hij kan er een andere nemen als hij heel snel is. Zodra alle kopieën geïdentificeerd zijn, scoren de



spelers evenveel punten als het aantal correct gekozen penningen die ze voor zich hebben. Als een penning niet correct is (zelfs als ze er 2 hebben en dat een ervan correct is), behalen de spelers geen enkel punt.

De eerste speler die 8 punten behaalt, wint het spel.

Gebruik bij elke spelronde de kaarten uit het dek om uw punten te tellen.

Variant: Coöperatieve/solo

Neem de tijd om de puzzel op te lossen! Schakel de kopieën één voor één uit door om beurten te spelen.

Plaats de 5 penningen met hun eenkleurige zijde naar boven in het midden van de tafel, en laat de laatste penning in de doos. Als het uw beurt is, kondigt u de kleur van een kopie aan en neemt u een penning van de overeenstemmende

kleur en plaatst die voor u. Speel om beurten tot u het originele vindt. Draai dan een nieuwe kaart om.
In solo mode, neem de 5 penningen met hun eenkleurige zijde naar boven en laat de laatste penning in de doos. Gebruik ze om de kopieën te identificeren en vind het originele!
De tijd gaat nu in! U hebt 2 minuten om het raadsel van zoveel mogelijk kaarten op te lossen!

Variant: de puntenkoers

Vind de oorspronkelijke afbeelding en verzamel zoveel mogelijk punten!

Neem elk een penning en neem de veelkleurige zijde.

Als u denkt dat u de oorspronkelijke afbeelding hebt gevonden, plaatst u de juiste kleur aan de bovenkant. Duid het juiste antwoord aan, maar hou het geheim.

Voorbeeld: als u denkt dat het antwoord roze is, plaats uw penning zodanig dat de roze kleur zich aan de bovenkant bevindt maar verberg het voor je tegenstanders:



Kondig aan de overige spelers aan dat u gevonden hebt (de eerste speler roept «eerste», de tweede speler roept «tweede», enz ...). Zodra elke speler zijn kleur heeft geblokkeerd, worden alle penningen getoond.

De eerste drie spelers die de juiste kleur gekozen hebben, behalen volgende punten:

de 1ste wint 3 kaarten, dus 3 punten.

de 2de wint 2 kaarten, dus 2 punten.

de 3de wint 1 kaart, dus 1 punt.

Gebruik bij elke spelronde de kaarten uit het dek om uw punten te tellen. Het spel eindigt als het dek uitgeput is.



Voor het geval u de originele afbeelding niet kan vinden, raadpleeg dan onze website op de pagina “Copy or not copy?” om de juiste antwoorden te vinden.



© 2016 Blue Orange. Copy or not Copy? en Blue Orange zijn handelsmerken van Blue Orange. Spel uitgegeven en verdeeld onder licentie van Blue Orange, 97 rue Jean Lamour, 54700 Pont-à-Mousson, France. Geproduceerd in China. Uitgegeven in Frankrijk. www.blueorangegames.eu





КОМПОНЕНТЫ: 72 карты • 6 жетонов

На каждой карте есть оригинальное изображение и его копии, отличающиеся от него лишь одной деталью. Первым найдите оригинальное изображение!

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Найти оригинальное изображение, исключив его копии.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

Перемешайте колоду карт и положите её на стол рубашкой вверх.

ХОД ИГРЫ

В начале каждого раунда откройте верхнюю карту колоды. Игроки одновременно начинают искать оригинальное изображение.

Поиск оригинального изображения

На каждой карте есть 1 оригинальное изображение и 3 или 4 его копии, каждая из которых отличается от оригинального изображения только одной деталью.

Вы должны одну за другой исключить все копии, сравнивая их с другими изображениями на карте. Если вы находите деталь, которая появляется только на **ОДНОМ** изображении, вы можете исключить это изображение, так как оно является копией.



ПРИМЕР

- » Только у жёлтой улитки нет тени на животе: это изображение — копия.
- » Только у розовой улитки нет спирали на панцире: это изображение — копия.
- » Только у зелёной улитки нет бровей: это изображение — копия.
- » Только у синей улитки нет точек на носу: это изображение — копия.
- » Осталась только красная улитка, а значит, это и есть оригинальное изображение!

Игрок, который первым назвал цвет оригинального изображения, забирает карту этого раунда в качестве награды (1 карта — 1 очко). Если игрок ошибся и назвал не тот цвет, он выбывает из текущего раунда и сбрасывает одну из своих карт.

КОНЕЦ ИГРЫ

Игрок, который первым набрал 5 карт (5 очков), становится победителем.

ВАРИАНТЫ ИГРЫ

Альтернативные варианты разыгрываются по основным правилам с некоторыми изменениями.

Охота за копиями

Во время подготовки к игре положите 5 одноцветных жетонов лицевой стороной вверх в центр стола, а 6-й жетон уберите обратно в коробку. Как только один из игроков нашёл копию оригинального изображения и назвал её цвет, он забирает жетон того же цвета и кладёт его перед собой. Игрок может выиграть больше 1 жетона за один раунд. После того как



все копии были обнаружены, игроки получают столько очков, сколько жетонов лежит перед ними. Если игрок взял неправильный жетон, то он не получает очков в этом раунде (даже если у него есть правильные жетоны).

Игрок, который первым набрал 8 очков, становится победителем. Чтобы упростить подсчёт очков, после каждого раунда каждый игрок вытягивает из колоды столько карт, сколько очков он получил в этом раунде.

Кооперативный/Одиночный вариант игры

Решайте задачу без спешки! Вместо того чтобы как можно быстрее находить оригинальное изображение, спокойно исключайте его копии, передавая ход друг другу.

Во время подготовки к игре положите 5 одноцветных жетонов лицевой стороной вверх в центр стола, а 6-й жетон уберите обратно в коробку.

В свой ход игрок называет цвет одной из копий оригинального изображения, а затем берёт жетон того же цвета и кладёт его перед собой. Ход передаётся вокруг стола, пока в центре стола не останется только жетон с оригинальным изображением.

Одиночный вариант игры

Засеките время: у вас есть ровно 2 минуты, чтобы решить как можно больше карт!

Охота за очками

Первым найдите оригинальное изображение, чтобы заработать больше всех очков!

Во время подготовки к игре каждый игрок берёт 1 жетон и переворачивает его разноцветной стороной вверх.

Когда игрок находит оригинальное изображение, он втайне от других игроков поворачивает свой жетон так, чтобы цвет оригинального изображения был сверху (см. рис.).

Пример: Игрок считает, что цвет оригинального изображения — розовый, поэтому он поворачивает свой жетон следующим образом:



После этого игрок сообщает остальным, что он нашёл верный ответ. Первый игрок говорит: «Первый!», второй игрок говорит: «Второй!» и так далее. Когда все игроки готовы, они показывают свои жетоны. Первые 3 игрока, верно назвавшие цвет оригинального изображения, получают очки:
1-й игрок получает 3 очка (3 карты),
2-й игрок получает 2 очка (2 карты),
3-й игрок получает 1 очко (1 карта).

Чтобы упростить подсчёт очков, после каждого раунда каждый игрок вытягивает из колоды столько карт, сколько очков он получил в этом раунде. Игра завершается, как только в колоде закончились карты. Игрок, набравший наибольшее количество очков, становится победителем.

