



ONLINE  
TUTORIAL

easy:rules



# COLOR CODE



Ein Spiel von Julien Gupta und Johannes Berger · Grafikdesign und Illustration von Annika Janssen und Sandra Greiling

## SPIELIDEE

Ihr versucht durch Empathie und Intuition die Farb-Assoziationen der Mitspielenden nachzuempfinden und so deren individuellen COLOR CODE zu knacken.

Drei Begriffe werden aufgedeckt. Ein Spieler ist Color-Coder. Er überlegt, welche Farbe er mit den einzelnen Begriffen verbindet und legt seine Farbkarten verdeckt dazu.

Die Mitspielenden müssen nun gemeinsam die Farb-Assoziationen des Color-Coders mit ihren Farb-Chips nachempfinden. Je häufiger ihr die gleichen Farben wählt, desto mehr Level erreicht ihr gemeinsam.

*Anmerkung der Autoren: Durch den Text führen euch »Spieler«, durch die Beispiele »Spielerinnen«. Allen Mitspielenden: good luck, have fun!*

## SPIELINHALT

### 8 FARB-CHIPS



1

### 1 BEGRIFFS-TABLEAU

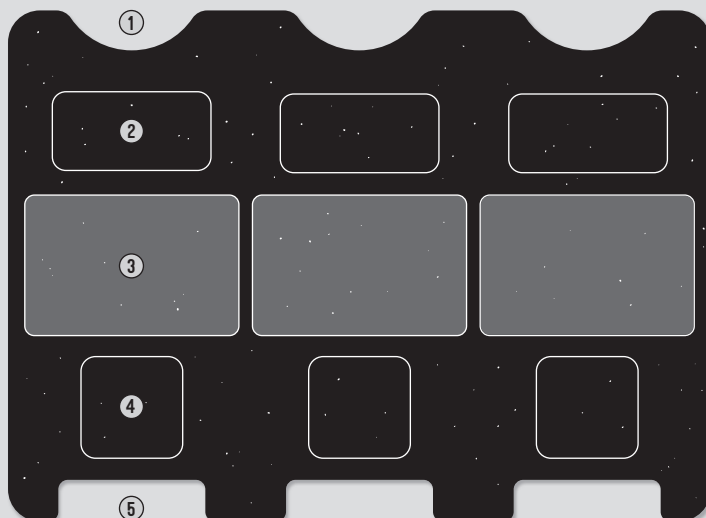
Anlegeplatz für:

- ① Farb-Chips (Team)
- ② Bonus-Chips
- ③ Begriffskarten
- ④ Joker-Chips
- ⑤ Farbkarten (Color-Coder)

Vorderseite



Rückseite



### 4 8 FARBKARTEN

# SPIELVORBEREITUNG

- 1 Der Spieler, der am farbigsten angezogen ist, wird erster Color-Coder. Er legt das **Begriffs-Tableau** vor sich, sodass die eckigen Aussparungen zu ihm zeigen.
- 2 Das sechseckige **Color-Code-Tableau** wird in die Tischmitte gelegt. Die **Joker-Chips** und die **Bonus-Chips** werden auf die entsprechenden Ablagefelder gelegt.
- 3 Mischt die **Begriffskarten** und zählt die Kartenmenge entsprechend der Spieleranzahl ab.

Spieler	2	3	4	5	6
Begriffskarten	18	18	12	15	18

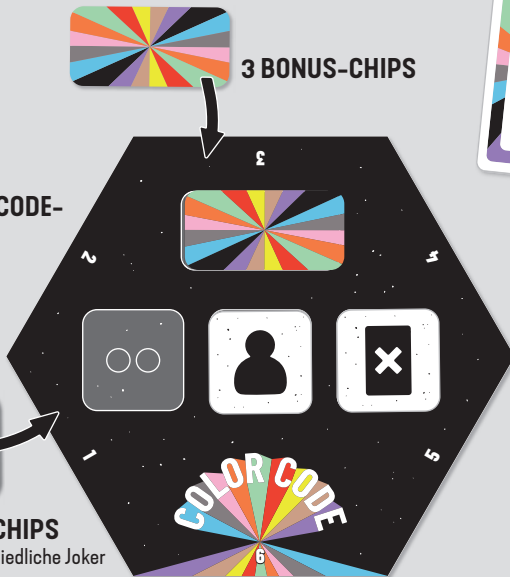
Legt diesen Stapel verdeckt neben das Color-Code-Tableau. Die nicht benötigten Karten kommen zurück in die Schachtel.

Damit ihr immer gleich oft Color-Coder seid, sind zu viert und zu fünft weniger Begriffe im Spiel. Dadurch wird es zwar etwas schwerer, den Highscore zu erreichen, eine neue Partie geht aber umso schneller.

- 4 Der Color-Coder erhält die **8 Farbkarten**. Die Mitspielenden erhalten die **8 Farb-Chips**. Die restlichen Farbkarten und -Chips (Lila, Orange, Pink) bleiben in der Schachtel und werden benötigt, wenn mit dem Modul »Buntes Treiben« gespielt wird.

2  
1 COLOR-CODE-TABLEAU

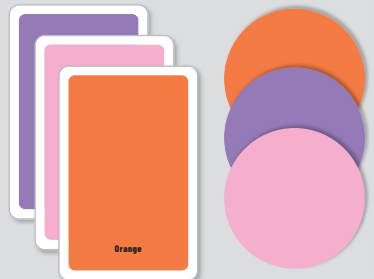
6 JOKER-CHIPS  
3x2 unterschiedliche Joker



3 FARBKARTEN UND FARB-CHIPS  
für das Modul »Buntes Treiben«  
(Pink, Lila, Orange)



3 133 BEGRIFFSKARTEN  
darunter 6 Blankokarten und 18  
»Extra Spicy« Begriffe (ab 16 Jahren),  
die Ihr beliebig dazumischen könnt,  
falls eure Runde ein bisschen Schärfe  
vertragen kann.



## DER COLOR-CODER

### SPIELBLAUF

Erst legt der Color-Coder drei Farben an die Begriffe, dann seine Mitspielenden. Anschließend wird gewertet.

Der Color-Coder deckt **drei Begriffskarten** vom Stapel auf und legt sie, für alle gut sichtbar, auf das Begriffs-Tableau. Er liest sie laut vor und überlegt nun, **welche Farben er jeweils den ausliegenden Begriffen zuordnet**. Dabei zählt sein persönliches Empfinden bzw. seine individuellen Farb-Assoziationen.

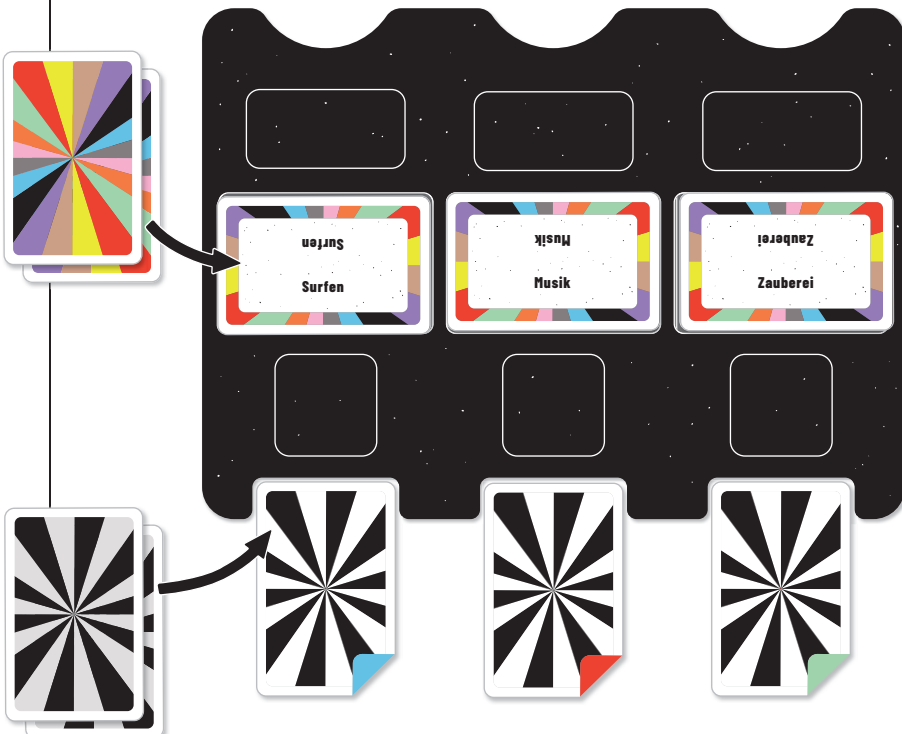
Die gewählten Farben sollten für die Mitspielenden nachzuempfinden sein – **ihr spielt zusammen als Team**. Weder der Color-Coder noch die Mitspielenden dürfen dabei Hinweise geben (verbal oder nonverbal).

Hat der Color-Coder sich entschieden, wählt er für **jeden Begriff eine Farbkarte** und legt diese verdeckt in die Aussparung vor den jeweiligen Begriff. Die restlichen Karten legt er verdeckt neben sich. Eine Farbe kann dabei nur je einem Begriff zugeordnet werden. Ein Color Code besteht also aus **drei unterschiedlichen Farbkarten**.

## BEISPIEL

Lisa ist Color-Coder und wählt ihre drei Farben. Die Begriffe sind:  
**Surfen – Musik – Zauberei.**

Sie wählt Blau (man surft schließlich im Wasser), Rot (Musik ist ihre Leidenschaft) und Grün (die für sie magischste Farbe).



## DAS TEAM

Nun sind die Mitspielenden an der Reihe. Sie diskutieren gemeinsam, welche Farben vom Color-Coder angelegt wurden und versuchen, **die entsprechenden Farb-Chips zu wählen**. Dabei sollten sie sich mit **Empathie und Intuition** in den Color-Coder hineinversetzen.

In jeder Runde gibt es einen **Farbmeister**. Dies ist immer der Spieler rechts vom Color-Coder. Seine Aufgabe ist es, die Diskussion zu leiten und (sollte sich das Team bei einem Begriff nicht einig werden) eine **Entscheidung herbeizuführen**.

**ren**. Der Color-Coder darf sich bei den Überlegungen natürlich nichts anmerken lassen!

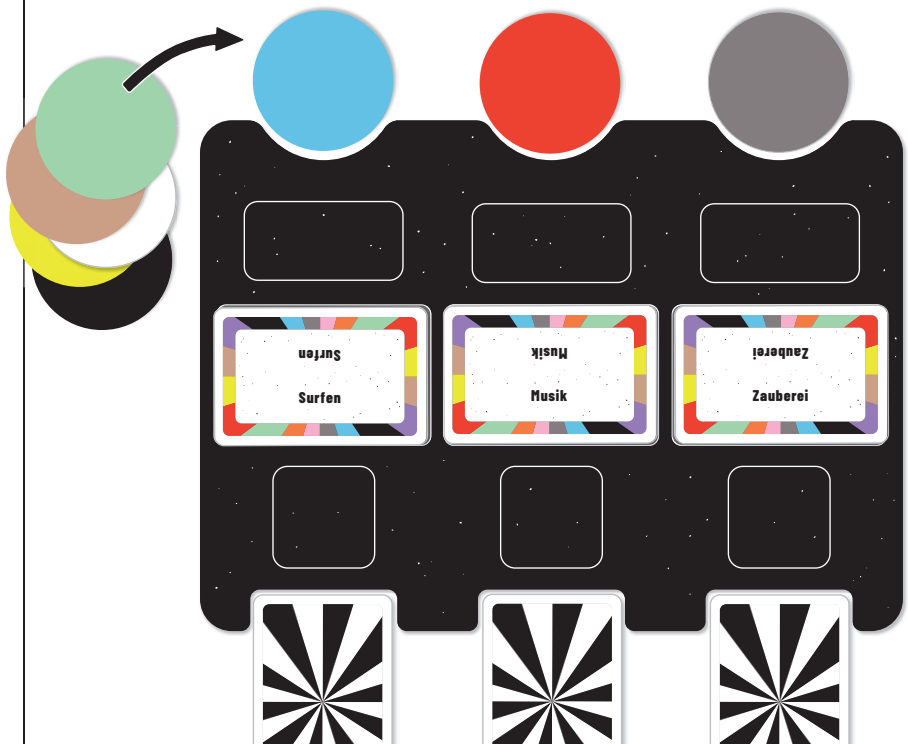
*Anmerkung: Im Spiel zu zweit gibt es dementsprechend keinen Farbmeister.*

Wurden **drei Farb-Chips gewählt**, schiebt der Farbmeister diese in die runden Aussparungen des Begriffs-Tableaus vor den jeweiligen Begriff. **Der Color Code ist nun eingelogggt** und darf nicht mehr verändert werden.

## BEISPIEL

Die Diskussionen von Lisas Mitspielenden ergeben: Obwohl Weiß (Surfbrett) oder Gelb (Strand) passen würden, sind sich Lisas Mitspielende sicher, dass sie für **Surfen** Blau gewählt hat. Für **Musik** schwanken sie zwischen Braun (Instrumente) und

Rot (wegen ihrer Liebe zur Musik). Die Farbmeisterin entscheidet die Diskussion zugunsten von Rot. Bei **Zauberei** sind sie sich unsicher und entscheiden sich für Grau (wegen Gandalf).



## DER COLOR CODE

Wurden die drei Farb-Chips eingeloggt, kommt es zum Showdown. **Der Color-Coder deckt nacheinander die drei Farbkarten auf** (Ihr könnt es dabei ruhig spannend machen). Ihr habt jetzt die Möglichkeit, eure Gedanken auszutauschen und zu diskutieren. Anschließend wird der Color Code gewertet. Haben der Color-Coder und seine Mitspielenden **die gleiche Farbe** für einen Begriff gewählt, nehmt Ihr die entsprechende Begriffskarte und legt sie mit der **Rückseite**

**nach oben** an Seite 1 des Color-Code-Tableaus. Jede Seite des Tableaus steht für **ein Level**. Ihr beginnt bei Level 1. Ein Level habt ihr geschafft, sobald dort **zwei Karten** liegen. Die nächste Karte wird dann an das darauffolgende Level gelegt (erst Level 1, dann 2, dann 3 usw.).  
*Anmerkung: In **Level 6** können **beliebig viele Karten und Bonus-Chips** angelegt werden. Schafft Ihr es, dort mehr als zwei anzulegen, erreicht Ihr den **Highscore** (siehe unten).*

## BEISPIEL

Lisa deckt Farbe für Farbe auf.  
**Surfen** → Lisa – Blau → Team – Blau!  
**Musik** → Lisa – Rot → Team – Rot!  
**Zauberei** → Lisa – Grün → Team – Grau.  
→ Zwei Übereinstimmungen!

Lisa nimmt die beiden Begriffskarten **Surfen** und **Musik** und legt sie an das Color-Code-Tableau. Lisa und ihr Team haben somit Level 1 geschafft.



## NÄCHSTE RUNDE

Nach dem Showdown endet die Runde. Die in der Mitte liegenden Farbkarten und -Chips werden zu den jeweiligen Stapeln zurückgelegt. Im Uhrzeigersinn ist der nächste Spieler Color-Coder. Er erhält die Farbkarten und legt das Begriffs-Tableau vor sich. Die noch ausliegenden Begriffe kommen aus dem Spiel.

Der neue Color-Coder legt **drei neue Begriffe** auf das Tableau und die nächste Runde beginnt.

## SPIELENDE

**Ihr spielt so lange, bis keine Begriffskarte mehr aufgedeckt werden kann.**  
Das Spiel endet und es kommt zur Auswertung. Ein Level gilt als geschafft, wenn zwei Karten an die entsprechende Seite des Color-Code-Tableaus angelegt wurden. Welches Level habt ihr gemeinsam geschafft?

- 1 **Amateure**
- 2 **Das könnt Ihr besser**
- 3 **»Befriedigend«**
- 4 **Starke Leistung**
- 5 **Farbexperten**
- 6 **Bunte Hunde**
- 6+ **Highscore**

**Ihr könnt jetzt anfangen zu spielen! Sobald ihr nach den ersten Runden mit dem Ablauf vertraut seid, lest die nächsten Abschnitte.**

## JOKER-CHIPS

Der Color-Coder kann **pro Begriff einen Joker-Chip** verwenden, um es seinen Mitspielenden leichter zu machen, seine Farb-Assoziation zu erraten. **Er legt dafür einen Joker-Chip auf das entsprechende Feld vor einen der Begriffe.** Nachdem der Color-Coder einen oder mehrere Joker gespielt hat (bzw. keinen Joker spielen kann oder möchte) **ist das Team an der Reihe.** Nach der Runde werden die genutzten Joker zurück in die Schachtel gelegt.



**INSIDER** Der Color-Coder darf **einen Spieler benennen**, um diesem zu signalisieren, dass es sich bei der ausgewählten Farbe um eine gemeinsame Erfahrung oder Assoziation handelt.



**FARBFILTER** Der Color-Coder deckt eine der übrigen Farbkarten seiner Wahl auf. Damit zeigt er an, dass er diese keinem der drei Begriffe zugeordnet hat.



**50/50** Die Mitspielenden dürfen dem Begriff **zwei Farb-Chips zuordnen** (die sie hintereinander ans Tableau legen), um ihre Chancen für eine Übereinstimmung zu erhöhen.

## BONUS-CHIPS



Ist sich das Team bei der Wahl eines Farb-Chips sehr sicher, kann es sich gemeinsam entscheiden, pro Begriff einen Bonus-Chip einzusetzen, **bevor es die drei Farb-Chips einloggt. Diesen legt der Farbmeister auf das Begriffs-Tableau vor den entsprechenden Begriff.**

Pro Begriff darf nur ein Bonus-Chip eingesetzt werden. Bonus-Chips und Joker-Chips können zeitgleich an einen Begriff angelegt sein.

Stimmen beim Showdown die Farben für diesen Begriff überein, wird der Bonus-Chip zusammen mit der Begriffskarte an das Color-Code-Tableau gelegt und **zählt dort wie eine Begriffskarte.**

Stimmen die Farben nicht überein, **geht der eingesetzte Bonus-Chip aus dem Spiel.**

## BEISPIEL

Lisa ist Color-Coder und legt den **Insider-Joker** zum Begriff **Fahrrad** und zeigt auf ihre Freundin Nina. Nina weiß, dass Lisa ein gelbes Fahrrad hat. Sie ist sich nun sicher und überzeugt ihr Team, den **gelben Farb-Chip und einen Bonus-Chip** anzulegen. Da die Farben übereinstimmen, legen sie nun nach dem Showdown die Fahrrad-Karte und den Bonus-Chip an das Color-Code-Tableau.



## MODUL BUNTES TREIBEN

Für noch mehr Farbenfreude könnt Ihr dieses Modul hinzunehmen.

Legt dafür die drei zusätzlichen Farbkarten und Farb-Chips (**Pink, Lila und Orange**) auf dem Tisch bereit. Immer wenn Ihr **eines der ersten drei Level geschafft habt**, dürft ihr euch als Team eine der drei Farbkarten und den dazugehörigen Chip aussuchen. Die neue Farbe kann der Color-Coder zusätzlich **ab der kommenden Runde verwenden**. Das Team erhält den entsprechenden Farb-Chip.



## PARTY-VERSION

### Ab 7 Mitspielenden:

Ihr könnt COLOR CODE mit bis zu **18 Leuten** spielen (schafft Ihr es mit mehr, schickt uns ein Foto!). Zählt hierfür 18 Begriffskarten ab und verteilt sie **möglichst gleichmäßig auf alle Mitspielenden**. Wird ein Spieler Color-Coder, legt er seine Karte(n) auf das Begriffs-Tableau (dabei können 1 oder 2

Felder frei bleiben). **Die Regeln bleiben gleich**, außer dass in der Mitte nun nicht immer drei Begriffe liegen. Bestimmt in der ersten Runde einen Farbmeister (besonders wichtig in der Party-Version!). Danach wird immer derjenige Farbmeister, der im Durchgang zuvor Color-Coder war.



[www.chili-island.games](http://www.chili-island.games)

**COLOR CODE** wurde in Deutschland entwickelt und in der EU hergestellt aus mind. 70% recycelten Rohstoffen. Die Folie um die Karten ist biologisch abbaubar, alle Materialien sind komplett plastikfrei.

Was Euch am meisten Spaß macht, wisst Ihr selbst am besten. In jedem Spiel von **CHILI ISLAND** findet Ihr deswegen Blankokarten, um kreativ zu werden!

Schickt eure Fragen, Begriffe und Stories zu **COLOR CODE** an [hello@chili-island.games](mailto:hello@chili-island.games)



[chili\\_island\\_games](https://www.instagram.com/chili_island_games) #colorcodegame

© COPYRIGHT 2021 MOGLI DISTRIBUTION, D-53225 BONN, GERMANY. ALL RIGHTS RESERVED.