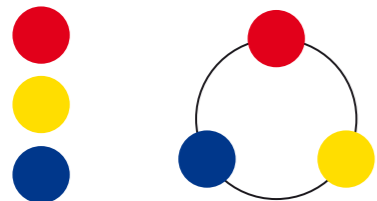


Teoria del Colore | Colour Theory | Théorie de la Couleur | Farbenlehre | 色の原理



IT COLORI PRIMARI

ROSSO, GIALLO E BLU sono i tre colori principali, da cui si ottengono tutti gli altri colori: per questo sono detti colori primari.

EN PRIMARY COLOURS

RED, YELLOW AND BLUE are the three main colours and can be used to make all the other colours. They are known as primary colours.

FR COULEURS PRINCIPALES

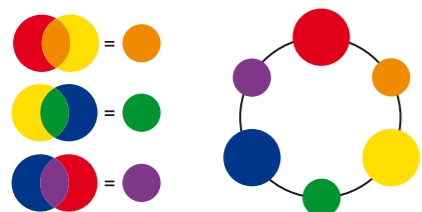
ROUGE, JAUNE ET BLEU sont les trois couleurs principales, à partir desquelles on obtient toutes les autres couleurs: c'est pour cela qu'on les appelle couleurs primaires.

DE PRIMÄRFARBEN

ROT, GELB UND BLAU sind die drei Hauptfarben von denen man alle anderen Farben erhält: deshalb nennt man sie auch Primärfarben.

JP 原色

赤、黄、青は基本の色で、他の色はすべてこの3色を組み合わせて作られます: それでこの3色は原色と呼ばれるのです。



IT COLORI SECONDARI

Sommando tra loro due colori primari si ottengono i cosiddetti colori secondari: ARANCIO, VERDE E VIOLA.

EN SECONDARY COLOURS

By combining two primary colours, you get the secondary colours: ORANGE, GREEN AND PURPLE.

FR COULEURS SECONDAIRES

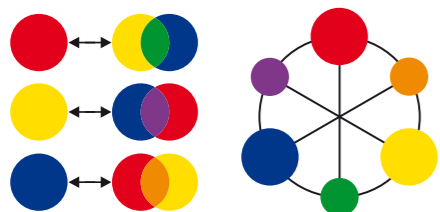
En additionnant entre elles deux couleurs primaires on obtient les couleurs secondaires: ORANGE, VERT ET VIOLET.

DE SEKUNDÄRFARBEN

Werden zwei Primärfarben gemischt, so entstehen die Sekundärfarben: ORANGE, GRÜN UND VIOLETT.

JP 二次色

原色2つを混ぜ合わせてできた色は、二次色と呼ばれます: オレンジ、緑、紫が二次色です。



IT COLORI COMPLEMENTARI

I colori opposti tra loro nel cerchio sono detti colori complementari: il complementare di un primario è quel secondario che si ottiene dalla somma degli altri due primari: VIOLA è complementare del giallo, ARANCIONE è complementare del blu, VERDE è complementare del rosso.

EN COMPLEMENTARY COLOURS

Colours that are opposite each other on the colour wheel are known as complementary colours. The complementary colour for a primary is the secondary colour obtained by combining the other two primary colours. PURPLE is complementary to yellow, ORANGE to blue, GREEN to red.

FR COULEURS COMPLÉMENTAIRES

Les couleurs opposées entre elles dans le cercle sont appelées couleurs complémentaires: le complémentaire d'une couleur primaire est le secondaire qui s'obtient de la somme des deux autres primaires: VIOLET est complémentaire du jaune, ORANGE est complémentaire du bleu, VERT est complémentaire du rouge.

DE KOMPLEMENTÄRFARBEN

Farben, die sich auf dem Farbkreis gegenüberstehen, nennt man Komplementärfarben: die Komplementärfarbe von einer Primärfarbe erhält man durch Mischen der zwei anderen Primärfarben: VIOLETT ist die Komplementärfarbe zu gelb, ORANGE ist Komplementärfarbe zu blau, GRÜN ist Komplementärfarbe zu rot.

JP 補色

円の反対側にある色は補色と呼ばれます: ひとつ原色を取ってみましょう。この原色の補色は、残りの原色2つを混ぜ合わせるとできる二次色です: 例えば紫は黄色の補色で、オレンジは青の補色で、緑は赤の補色です。

Legenda dei colori | Colour Guide Légende des couleurs | Farblegende | 色の例

COME SI CONQUISTANO LE PEDINE? HOW CAN DISC BE WON?
COMMENT REMPORER LES PIONS? WIE ERROBERT MAN DIE SPIELSTEINE?
コマはどうやって盗むの?

fig.1 Colore uguale | Same colour
Même couleur | Gleiche Farbe | 同じ色のコマ



fig.2 Somme di colori | Colour combinations
Sommés de couleurs | Summe von zwei Farben | 色の組み合わせ

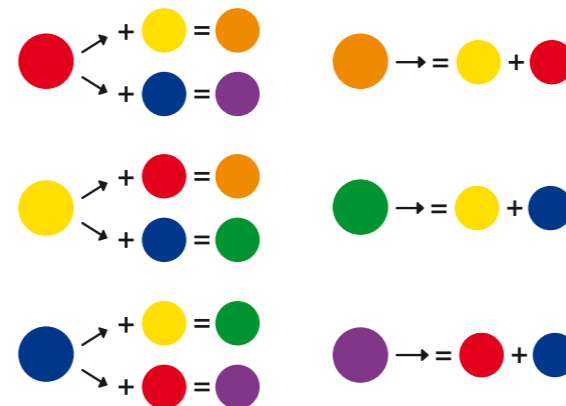
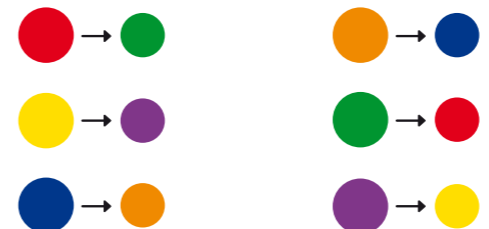


fig.3 Colore complementare | Complementary colour
Couleur complémentaire | Komplementäre Farbe | 補色



IT ruba colore

Il gioco più divertente per imparare la teoria dei colori

SCOPO DEL GIOCO

Conquistare più pedine e impilarle per realizzare la torre più alta.

PREPARAZIONE E TURNO DI GIOCO

Inserisci tutte le pedine nel sacchetto, mescola, metti una pedina a caso al centro del piano di gioco e decidi chi inizia. A turno, in senso orario, ogni giocatore pesca una pedina e la usa per conquistarne altre, dichiarando a voce alta la sua mossa. Quando conquistati delle pedine impilale vicino a te creando la tua torre.

Nota: Metti la "Legenda dei colori" sul piano di gioco a disposizione di tutti i giocatori.

COME SI CONQUISTANO LE PEDINE?

Colore uguale (fig.1) Con la pedina pescata conquista quelle dello stesso colore, scegliendo se prenderle dal piano di gioco o dalla cima di una torre avversaria. Esempio: se peschi una pedina gialla puoi conquistare un'altra pedina gialla, dichiarando: "giallo uguale giallo!".

Somme di colori (fig. 2) Con la pedina pescata conquista le pedine che, insieme alla tua, formano un colore secondario. Esempio: se peschi una pedina arancione puoi conquistare una pedina gialla e una rossa, dichiarando: "arancione uguale giallo più rosso!"; se peschi una pedina rossa puoi conquistare, nell'ordine, una pedina gialla e una arancione, dichiarando: "rosso più giallo uguale arancione!". Puoi scegliere di prenderle dal piano di gioco o dalla cima delle torri avversarie, o di combinare quelle presenti sul piano di gioco con quelle in cima alle torri avversarie.

In entrambi i casi, puoi prendere **ogni colore da una sola torre**. Esempio: se in cima a due torri avversarie ci sono delle pedine gialle, non le prendi da entrambi ma scegli da quale dei due avversari conquistarle. Se in cima alla torre avversaria ci sono **più pedine consecutive** dello stesso colore, le conquistati tutte.

Quando impili le pedine conquistate nella tua torre, rispetta l'ordine di conquista che hai dichiarato, con la pedina pescata sempre in cima. Esempio: se con una pedina pescata rossa conquistati una pedina gialla e una arancione, in cima alla tua torre avrai il rosso e sotto, nell'ordine, giallo e arancione.

Se con la pedina pescata non riesci a conquistare nulla, lasciala sul piano di gioco, senza impilarla su altre.

La pedina senza colore è un Jolly: quando la peschi puoi scegliere che colore assegnargli. Giocalo per conquistare altre pedine e impilarle nella tua torre insieme al Jolly.

Il colore che avrai scelto sarà quello con cui i tuoi avversari potranno rubarti il Jolly dalla torre. Quando un giocatore **rubava un jolly da una torre avversaria**, non lo mette sulla sua torre insieme alle altre pedine conquistate, ma lo rigioca nello stesso turno assegnandogli un nuovo colore, per poi impilare le pedine conquistate, insieme al Jolly, sulla sua torre.

Se la pedina sul piano di gioco all'inizio della partita è un Jolly, rimettila nel sacchetto, prendine un'altra e rimescola.

FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando finiscono le pedine nel sacchetto. Alla fine del gioco, chi ha conquistato delle pedine per ultimo prende anche quelle rimaste sul tavolo. Vince chi ha realizzato la torre più alta!

VARIANTI DI GIOCO

Semplificato, per i più piccoli. Gioca solo con la modalità colore uguale (fig.1), senza somme di colori.

Avanzato, per i più esperti. Sostituisci la modalità colore uguale con colore complementare (fig.3): con la pedina pescata conquista quelle di colore complementare, dal piano di gioco o in cima alle torri avversarie. Esempio: se peschi una pedina gialla puoi conquistare una pedina viola dichiarando: "giallo complementare del viola!". Le pedine di colore uguale si impilano al centro: quando un giocatore conquista quel colore, le prende tutte insieme. Esempio: se con una pedina pescata gialla non puoi conquistarne altre, ma sul piano di gioco ce n'è un'altra gialla, la impili su di essa; se in un turno successivo un giocatore pesca una pedina viola, conquista entrambe le pedine gialle dal piano di gioco.

Nota: la pedina Jolly è valida per tutte le modalità.