

# Spiele

## ColorTap

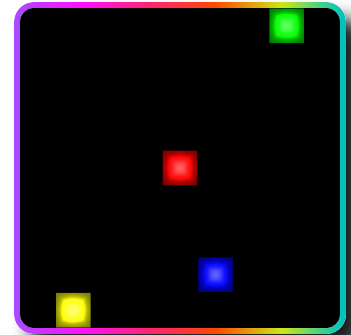
**Tippe deine Felder schneller ab als deine Mitspieler.**

- Jeder Spieler hat eine Farbe.
- In seinem Bereich des Spielbretts erscheinen die Felder des Spielers.
- Der Spieler drückt möglichst schnell seine Felder.
- Nach jedem erfolgreichen Drücken erlischt das gedrückte Feld und es erscheint ein neues Feld.
- Sieger: Spieler, der als Erster alle Felder abgearbeitet hat.



Video Guide

Spieler: 1 bis 8



## ColorTap

## Best of 3

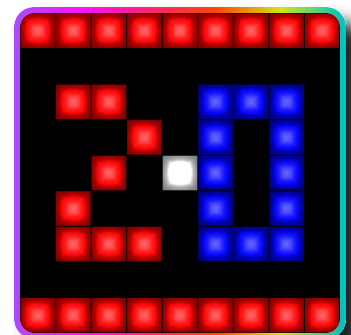
**Tippe deine Felder schneller ab als deine Mitspieler.**

- Jeder Spieler hat eine Farbe.
- In seinem Bereich des Spielbretts erscheinen die Felder des Spielers.
- Der Spieler drückt möglichst schnell seine Felder.
- Nach jedem erfolgreichen Drücken erlischt das gedrückte Feld und es erscheint ein neues Feld.
- Runden-Sieger: Spieler, der als Erster alle Felder abgearbeitet hat.
- Gesamt-Sieger: Spieler, der zwei Runden gewinnt (B03).



Video Guide

Spieler: 1 bis 8



## ColorTop

## Timer

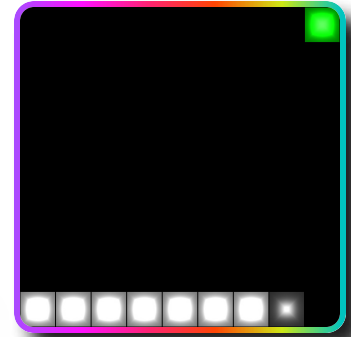
**Tippe möglichst viele Felder in 30s. Vorsicht: Zeitabzug bei Fehlern!**

Spieler: 1+

- Nach dem Countdown geht's los.
- Auf dem Spielfeld erscheint ein grünes Feld, unten läuft ein Zeitbalken.
- Der Spieler drückt möglichst schnell die grünen Felder, bevor die Zeit abläuft.
- Nach jedem erfolgreichen Drücken erlischt das gedrückte Feld und es erscheint ein neues Feld.
- Falsches Drücken führt zu Zeitabzug.
- Nach Zeitablauf wird die Anzahl getippter Felder angezeigt.



Video Guide



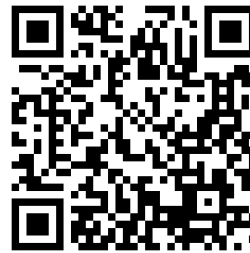
## ColorTop

## Levels

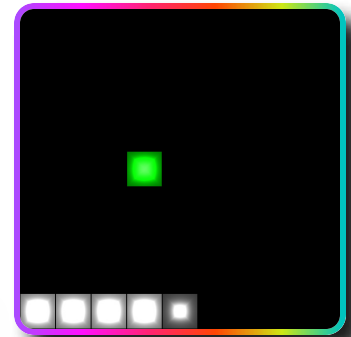
**Tippe die grünen Felder ab, bevor die Zeit abgelaufen ist.**

Spieler: 1+

- Das Spiel zeigt die nächste Stufe an.
- Auf dem Spielfeld erscheint ein grünes Feld, unten läuft ein Zeitbalken.
- Der Spieler drückt möglichst schnell die grünen Felder, bevor die Zeit abläuft, um die Stufe zu absolvieren.
- Nach jedem erfolgreichen Drücken erlischt das gedrückte Feld und es erscheint ein neues Feld.
- Falsches Drücken führt zu Zeitabzug.
- Mit jeder Stufe steht weniger Zeit zur Verfügung.
- Wenn eine Stufe nicht geschafft wird, wird die erreichte Stufenzahl in Regenbogenfarben angezeigt.



Video Guide



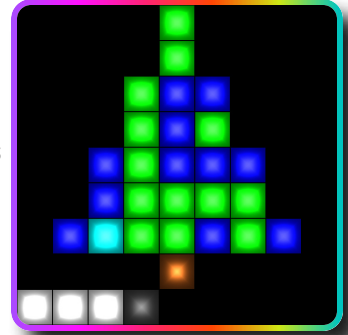
## ColorTree

gegen Uhr

Spieler: 1+

**Schmücke den Weihnachtsbaum wie vorgegeben, bevor die Zeit abläuft.**

- Variante des Spiels ColorTap. Das aktive Spielfeld ist ein Weihnachtsbaum. Gedrückte Felder bleiben beleuchtet, Ziel ist es also möglichst schnell den Baum zu schmücken.
- Das Spiel zeigt die nächste Stufe an.
- Auf dem Weihnachtsbaum erscheint ein türkises Feld, unten läuft ein Zeitbalken.
- Drücke möglichst schnell die türkis leuchtenden Felder bevor die Zeit abläuft um die Stufe zu absolvieren.
- Nach jedem erfolgreichen Drücken wird das gedrückte Feld blau und es erscheint ein neues türkises Feld.
- Falsches Drücken führt zu Zeitabzug.
- Mit jeder Stufe steht weniger Zeit zur Verfügung.
- Wenn eine Stufe nicht geschafft wird, wird die erreichte Stufenzahl in Regenbogenfarben angezeigt.

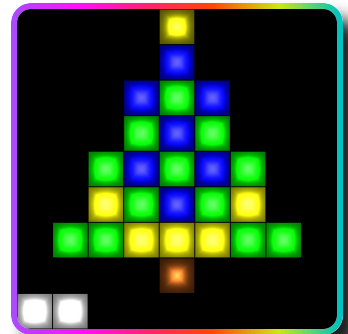


## MoleTap

gegen Uhr

Spieler: 1+

**Schmücke den Weihnachtsbaum bevor die Zeit abläuft. Vorgaben können sich schnell ändern.**



## ColorSnipe

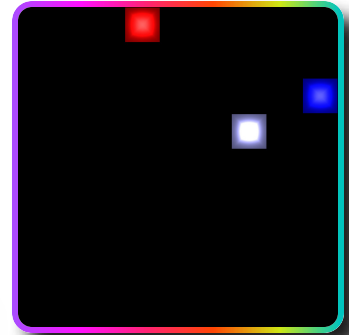
**Tippe deine Felder ab, bevor die Zeit abläuft.  
Fehler müssen korrigiert werden.**

- Das Spiel zeigt für jeden Spieler den Spielbereich.
- Dann erscheint in jedem Spielbereich ein Feld in Spielerfarbe.
- Jeder Spieler drückt möglichst schnell die Felder in seiner Farbe.
- Wird ein nicht leuchtendes Feld gedrückt, beginnt dieses zu leuchten.
- Der schnellste gewinnt und die Gewinnerfarbe wird großflächig angezeigt.
- Im Anschluss wird der Rang für jeden Spieler angezeigt (in Form von Würfelaugen).



Video Guide

Spieler: 1 bis 8



## FarbEcke

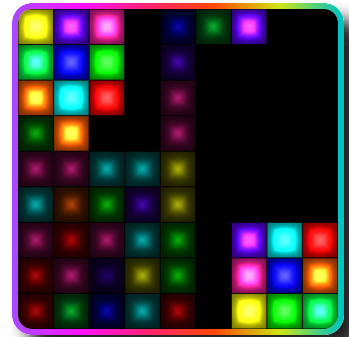
**Tippe die Farben in deiner Ecke schneller ab als  
deine Mitspieler.**

- Das Spiel zeigt die 3x3 Farbecke jedes Spielers in seiner Farbe und seinen Farbpfad an.
- Jeder Spieler muss seinen Farbpfad nun Feld für Feld abbauen in dem er das in seinem Pfad aktuell blinkende Farbfeld in seiner Farbecke antippt.
- Wer zuerst seinen Farbpfad abgearbeitet hat, hat gewonnen.



Video Guide

Spieler: 2 oder 4



## FarbFolge

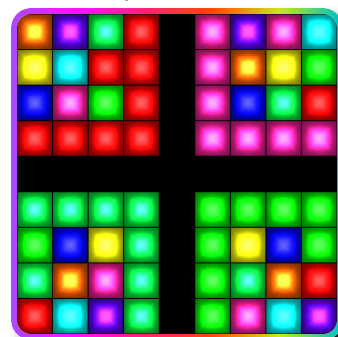
**Tippe die Farben in deiner Ecke schneller ab als deine Mitspieler.**

- Das Spiel zeigt die 3x3 Farbecke jedes Spielers an. Die Ecke ist umrahmt von seiner aktuellen Farbe.
- Jeder Spieler muss seine aktuelle Farbe schrittweise abarbeiten, indem er diese in seiner Farbecke antippt.
- Wer zuerst alle Farben abgearbeitet hat, hat gewonnen.



Video Guide

Spieler: 2 oder 4



## FarbFolge+

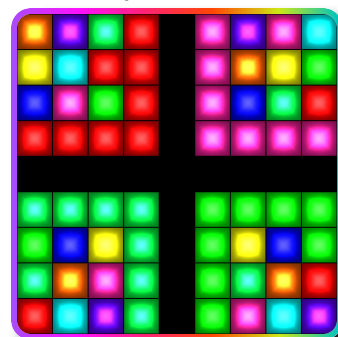
**Tippe deine vorgegebenen Farben in deiner Farbecke schneller ab als deine Mitspieler.**

- Das Spiel zeigt die 3x3 Farbecke jedes Spielers an. Die Ecke ist umrahmt von seiner aktuellen Farbe.
- Jeder Spieler muss seine aktuelle Farbe schrittweise abarbeiten, indem er diese in seiner Farbecke antippt.
- Wer zuerst alle Farben abgearbeitet hat, hat gewonnen.
- Strafe bei antippen der falschen Farbe: Der Spieler muss die vorherige Farbe wiederholen.



Video Guide

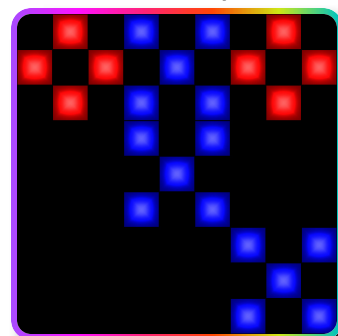
Spieler: 2 oder 4



## TicTacToe!

**Setze als Erster drei deiner Felder (rot oder blau) in eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe.**

Spieler: 2



## Snake

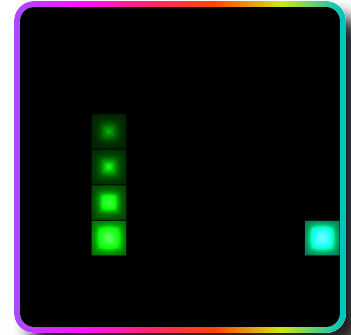
**Steuere eine ständig wachsende Schlange, sammle Farben ein und vermeide Hindernisse.**

Spieler: 1

- Die Schlange ist anfangs ein Feld groß. Farbe: entspricht ausgewählter Geschwindigkeit, von blau (langsam) bis rot (schnell).
- Futterstelle: Feld in Regenbogenfarben. Ziel: die Schlange zum Futter führen.
- Um die Richtung zu ändern: auf ein beliebiges Feld in Bewegungsrichtung links oder rechts der Schlange drücken.
- Am Futterfeld: Schlange wächst um ein ein Feld.
- Trifft die Schlange auf ihren eigenen Körper oder den Spielfeldrand ist das Spiel vorbei.



Video Guide

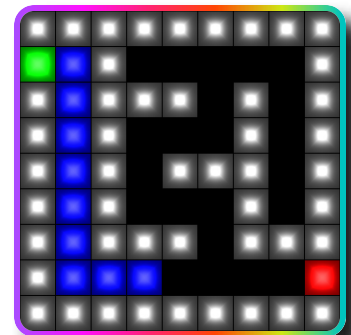


## Labyrinth

**Verbinde Eingang und Ausgang des Labyrinths.**

Spieler: 1+

- Es wird ein Labyrinth generiert. Das Labyrinth ist 1, 3x3 oder 5x5 Spielfelder groß, dies kann ausgewählt werden und wird am Anfang durch blaue Felder in der Mitte des Spielfeldes angezeigt.
- Ziel des Spiels ist es das grüne Feld mit dem roten Feld zu verbinden. Diese sind immer in der oberen linken und unteren rechten Ecke des Gesamtspielfeldes.
- Um den Pfad zu markieren drückt der Spieler auf ein Feld neben dem grünen Startfeld und dann immer auf ein Feld neben dem zuletzt gedrückten. Der bisher markierte Pfad wird in blau angezeigt.
- Um rückwärts zu gehen kann durch erneutes Drücken das jeweils zuletzt markierte Feld wieder demarkiert werden.
- Wenn der Rand des Spielfeldes erreicht wird und das Gesamtspielfeld größer als 1 ist, wird automatisch zum Nachbarfeld gewechselt (beim Demarkieren auch wieder zurück).
- Wenn der Pfad vollständig ist, fängt er an zu blinken. In diesem Zustand kann man durch drücken eines Randfeldes zum entsprechenden Nachbar-Spielfeld wechseln um sich den Pfad und den Rest des Labyrinths nochmal anzuschauen.

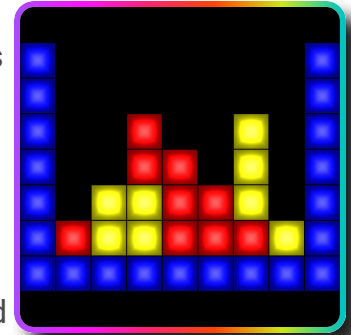


## 4 in Reihe

**Platziere als erster 4 Teile in einer Reihe, Spalte oder Diagonale.**

Spieler: 2

- Das Spielfeld besteht aus einem blau markierten Becken welches zu Beginn leer ist und zwei Zeilen die den aktuellen Spieler anzeigen.
- Die Spieler platzieren durch drücken eines Feldes abwechselnd Spielsteine ihrer Farbe im Becken.
- Die Spielsteine erscheinen in der Spalte der gedrückten Taste und fallen von oben in das Becken und stapeln sich am Boden.
- Wer als erstes 4 Steine seiner Farbe in einer horizontalen, vertikalen oder diagonalen Reihe platziert hat gewonnen.

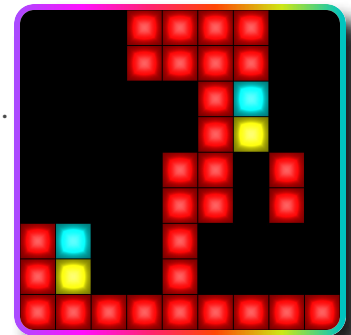


## Wo nochmal

**Decke Paare von gleichfarbigen Dominos auf.**

Spieler: 1 bis 4

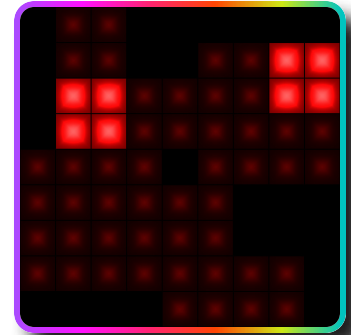
- Das Spielfeld besteht aus 4 Reihen von Dominos die jeweils 2 Felder hoch sind. Die unterste Zeile zeigt den aktuellen Spieler an.
- Bei Spielstart werden alle Dominos als Schachbrettmuster in den spielenden Spielerfarben angezeigt.
- Die unterste Zeile leuchtet dann in der Farbe des nächsten Spielers auf. Durch drücken eines noch nicht leuchtenden Feldes wird der dortige Domino aufgedeckt.
- Durch drücken eines weiteren noch nicht leuchtenden Feldes wird ein zweiter Domino aufgedeckt.
- Haben beide Dominos die gleiche Farbkombination werden beide Dominos in der Farbe des aktuellen Spielers eingefärbt. Derselbe Spieler darf noch einmal aufdecken.
- Sind die beiden Dominos unterschiedlich werden beide wieder ausgeschaltet. In diesem Fall ist jetzt der nächste Spieler dran.
- Sind alle Felder in einer der Spielerfarben eingefärbt ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten Feldern gewinnt. Seine Farbe fängt an zu blinken.



## Decke Paare von gleichfarbigen Quadraten auf.

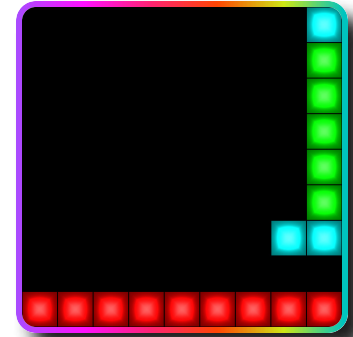
Spieler: 1 bis 2

- Das Spielfeld besteht aus 16 Feldern die leicht versetzt angeordnet sind. Noch zu ratende Felder pulsieren in der Farbe des aktuellen Spielers.
- Bei Spielstart werden alle Quadrate als Schachbrettmuster in den spielenden Spielerfarben angezeigt.
- Die noch nicht aufgedeckten Felder leuchten dann in der Farbe des nächsten Spielers auf. Durch drücken eines pulsierenden Feldes wird das dortige Quadrat aufgedeckt.
- Durch drücken eines weiteren pulsierenden Feldes wird ein zweites Quadrat aufgedeckt.
- Haben beide Quadrate die gleiche Farbe werden beide in der Farbe des aktuellen Spielers eingefärbt. Derselbe Spieler darf noch einmal aufdecken.
- Sind die beiden Dominos unterschiedlich werden beide wieder ausgeschaltet. In diesem Fall ist jetzt der nächste Spieler dran.
- Sind alle Felder in einer der Spielerfarben eingefärbt ist das Spiel zu Ende. Der Spieler mit den meisten Feldern gewinnt. Seine Farbe fängt an zu blinken.



**Versenke alle Schiffe deines Mitspielers.**

- Das Spielfeld besteht aus dem Meer wo die Schiffe platziert werden und der untersten Zeile die in der Farbe des aktuellen Spielers leuchtet.
- Bei Spielstart wird "BS" je nach Spieleranzahl in ein oder zwei Farben angezeigt.
- Danach platzieren die Spieler ihre Schiffe. Die anderen Spieler sollten hierbei die Augen verdecken.
- Der aktive Spieler platziert ein Schiff indem er auf ein noch nicht beleuchtetes Feld drückt.
- Dann werden von diesem Feld ausgehend die möglichen Platzierungen in die vier Himmelsrichtungen blinkend angezeigt.
- Je nach Länge des Schiffs sind ggf. nicht alle Richtungen möglich.
- Durch drücken auf eines der blinkenden Felder wird diese Richtung ausgewählt und das Schiff platziert.
- Durch Drücken eines nicht blinkenden Feldes wird der Vorgang abgebrochen.
- Jeder Spieler platziert ein 2er-Schiff, zwei 3er-Schiffe, ein 4er-Schiff und ein 5er-Schiff.
- Wenn beide Spieler ihre Schiffe aufgestellt haben, versuchen die Spieler abwechselnd die Schiffe des anderen zu versenken.
- Der aktive Spieler drückt auf ein noch unbeleuchtetes Feld.
- Das Feld leuchtet blau wenn es ein Schuss ins Wasser war.
- Es leuchtet gelb wenn ein Schiff getroffen wurde.
- Wenn alle Felder eines Schiffs getroffen wurden wechselt die Farbe zu grün.
- Wenn das letzte Schiff versenkt wurde blinken die Schiffe und der aktuelle Spieler hat gewonnen.



### 3 und weg

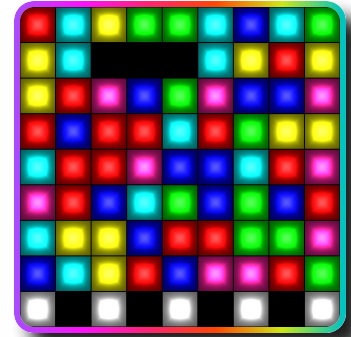
**Vertausche benachbarte Felder, um Reihen aus drei oder mehr gleichen Farben zu bilden.**

- Alle Felder des Spielfeld bekommen eine zufällige Farbe zugeteilt.
- Felder können durch antippen getauscht werden.
- Nur direkt benachbarte Felder können getauscht werden und nur wenn dadurch Felder entfernt werden.
- Wenn eine Reihe aus drei oder mehr gleichfarbigen Feldern gebildet wird, verschwindet diese.
- Felder fallen nach unten und neue Farben rücken nach.
- 4er-Reihen erzeugen pulsierende Felder.
- 5er-Reihen erzeugen bunt blinkende Felder.
- Unten wird die verbleibende Zeit angezeigt.
- Durch gedrückt halten einer Taste wird der Punktestand angezeigt.
- Wenn die Zeit abläuft ist das Spiel beendet.
- Die Punkte werden in fünf Farbsäulen kodiert.



Video Guide

Spieler: 1+



### ColorConnect

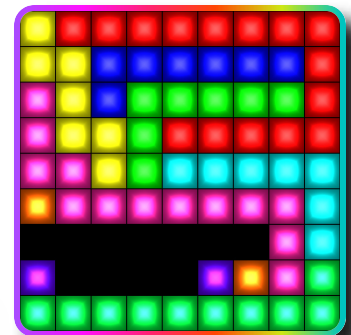
**Verbinde gleiche Farben miteinander, ohne dass sich die Verbindungen kreuzen.**

- Das Spielfeld wird je nach Größe mit Farbfeldern generiert.
- Es gibt immer zwei Farbfelder jeder Farbe.
- Tippt man ein Farbfeld an, wird es aktiviert.
- Nun muss ein Pfad zum passenden Farbfeld markiert werden.
- Man tippt immer auf ein Feld neben dem zuletzt gedrückten.



Video Guide

Spieler: 1+

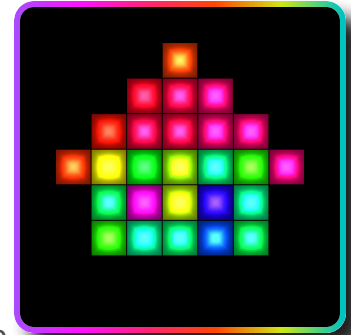


## Malstunde

**Bemale das Feld wie es dir gefällt.**

- Das Spiel zeigt einen bunten Smiley an.
- Dann erlischt das gesamte Spielfeld.
- Durch drücken eines Feldes ändert sich die Farbe des Feldes.
- Analog: Farbe = hell-rot.
- Zufall: zufällige Farbe.
- Palette: rotiert durch Rot, Blau, Grün, Gelb, Cyan, Magenta, Orange, Violett, Mint, Weiß, Schwarz.

Spieler: 1



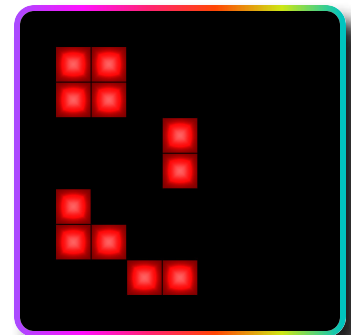
## Nachmalen

**Rekonstruiere die gezeigte Form.**

- Bei Farben startet das Spiel mit einem halben bunten Smiley.
- Das Spiel zeigt ein zufälliges Bild.
- Bei Drücken einer Taste verschwindet es.
- Der Spieler muss das Bild rekonstruieren.
- An/Aus: eine Farbe, Taste schaltet an/aus.
- Farben: Rotation durch die ganze Palette.
- Am Ende 5 Sekunden drücken.
- Falsch gefärbte Felder erscheinen rot, richtige grün.
- Danach Wechselanzeige zwischen Original und Rekonstruktion.

An/Aus

Spieler: 1+

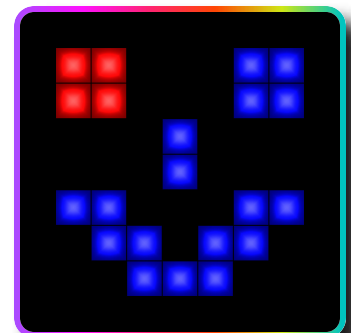


## Nachmalen

**Mal das gezeigte Bild nach.**

Farben

Spieler: 1+

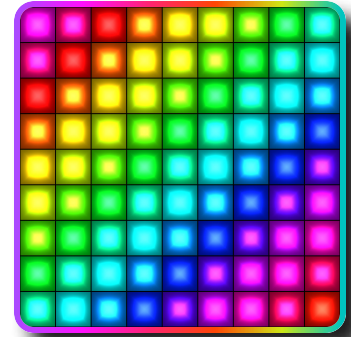


## Farbrausch

Einfach nur mal zuschauen.

- Test-Animation.
- Durch halten einer Taste wird Licht ausgeschaltet.
- 1/6: horizontale Regenbogenanimation.
- 2/6: diagonale Regenbogenanimation.
- 3/6: vertikale Regenbogenanimation.
- 4/6: Regenbogen zur Mitte.
- 5/6: abgedunkeltes weiß.
- 6/6: hell-rot.
- aus: unbeleuchtet.

Spieler: -

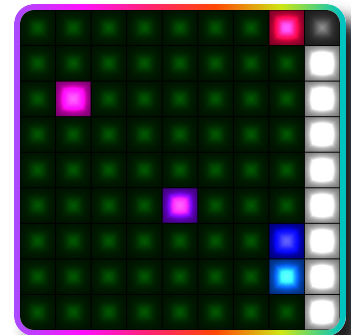


## Top Held

Von oben fallen Farben. Fange sie unten ab.

- Von oben fallen Farben herunter.
- Unten muss im richtigen Moment angetippt werden.
- Zu früh oder zu spät = durchgelassen.
- 1 Spieler: möglichst lange überleben.
- Alle 25 Farben steigt die Stufe.
- Treffer erhöhen Gesundheit, Fehler senken sie.
- Gesundheitsbalken rechts.
- Bei 0 Ende.
- 2/4 Spieler: Gegeneinander.
- Wer zuerst 25 Farben abfängt gewinnt.
- Vor Spielstart blinken die Spielbereiche.
- Nach Spielende blinkt zuerst der Gewinnerbereich, dann die anderen.

Spieler: 1 bis 4

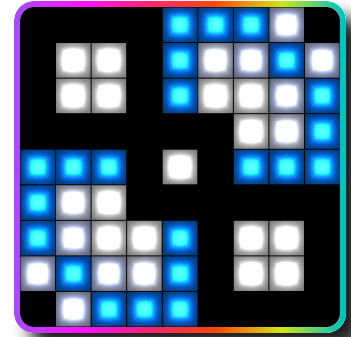


## SlideShow

Einfach nur mal zuschauen.

- Test-Bilder laufen durch.
- Durch Drücken einer Taste springt man zum nächsten Bild.

Spieler:



## Verrückt!

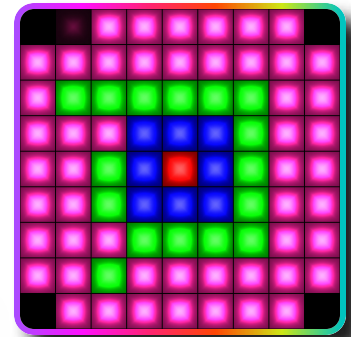
Schiebe Zeilen und Spalten vom Spielfeldrand aus, um das Startmuster wiederherzustellen

- Startmuster wird angezeigt und dann verrückt.
- Spieler tippt Randfelder an um zu schieben.
- Das herausfallende Feld erscheint auf der getippten Seite.
- Bei Wiederherstellung gewonnen.
- Wenig Schritte = besser.



Video Guide

Spieler: 1+

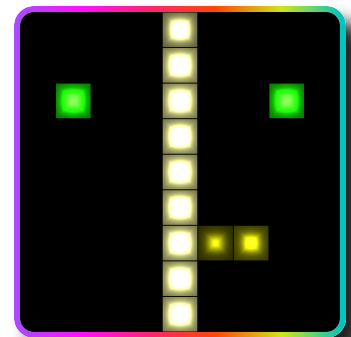


## TeamTap

Tippt möglichst gleichzeitig die Farben ab, bevor die Zeit abläuft.

- Jeder Spieler hat seinen Bereich.
- Gleiche Positionen leuchten gleichzeitig.
- Alle tippen möglichst synchron bevor die Zeit abläuft.

Spieler: 2, 4

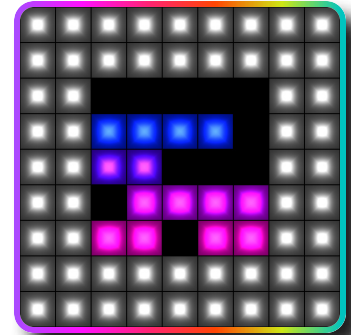


## LightsOut

Mach alle Lichter aus (oder alle an).

- 3 Spielfeldgrößen.
- Startzustände zufällig.
- Tippen toggelt Feld und Nachbarn.
- Alle an/aus = gewonnen.
- Danach Farbverlauf.

Spieler: 1+



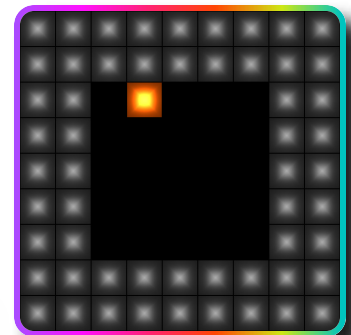
## Kofferpacken

Merk dir eine länger werdende Abfolge von Feldern und tippe diese nach.



Video Guide

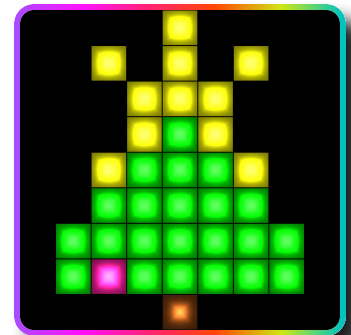
Spieler: 1



## Baumschmücken

Merk dir eine länger werdende Abfolge von Feldern auf dem Weihnachtsbaum und tippe diese nach.

Spieler: 1

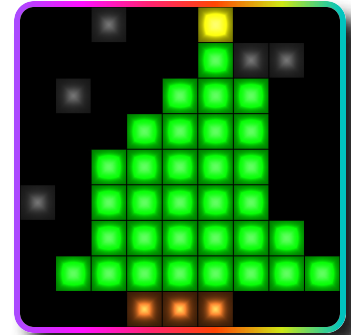


## TreeStock

**Baue einen möglichst hohen Weihnachtsbaum: Stapel die Baumstücke im richtigen Moment.**

- Die nächste Schicht bewegt sich seitlich.
- Durch Antippen wird gestoppt.
- Aktiver Teilbaum wird pro Ebene kleiner.
- Wenn kein Baumfeld unter dem Teilbaum ist, fällt er herunter und der nächste wird kleiner.
- Oben angekommen leuchtet der Stern bunt.

Spieler: 1

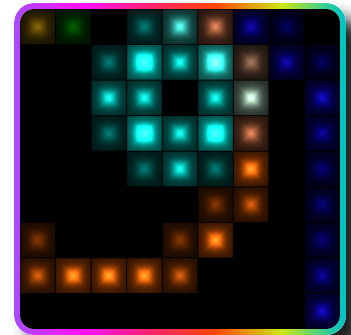


## Tropfen

**Entspann dich beim Regen.**

- Tropfen-/Wellenanimation von zuletzt gedrückten Tasten.
- Regen erzeugt zusätzliche.

Spieler: 1+

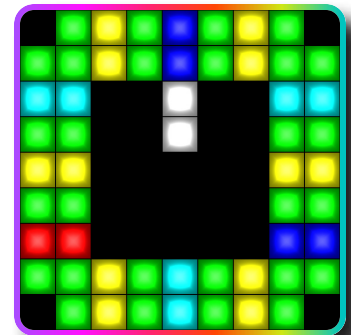


## Glücksrad

**Dreh am Glücksrad.**

- Glücksrad verlangsamt kontinuierlich.
- Bleibt auf einer Farbe stehen.
- 12x grün, 6x gelb, 3x cyan, 2x blau, 1x rot.
- Starttaste oder Feld = Neustart.

Spieler: 1

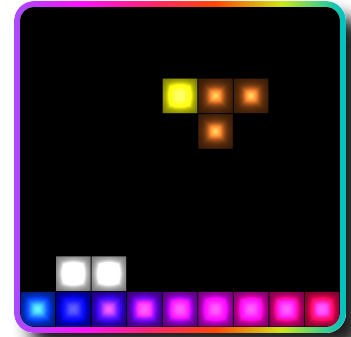


## Parcours

**Weiche durch Springen den Hindernissen aus.**

- Spielfigur läuft durch Landschaft.
- Wird immer schneller.
- Hindernisse dürfen nicht berührt werden.
- Taste drücken = springen.
- Regelmäßige Anzeige der Stufe.
- Je weiter man kommt desto besser.

Spieler: 1



## Blitzfinger

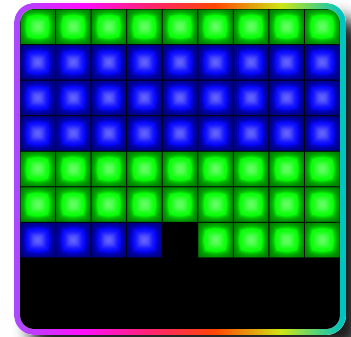
**Reagiere schneller als dein Gegner. Bester aus 9 Runden gewinnt.**

- Spielfeld in Zeilen, 9 Runden.
- Grün vs blau.
- Zeile leuchtet gelb, dann aus.
- Wenn sie wieder grün/blau ist, reagieren.
- Schnellster gewinnt Runde.
- Zu früh drücken = Verlust.
- Variante: mit Halten des vordersten Knopfs.
- Wer mehr Runden gewinnt, gewinnt insgesamt.



Video Guide

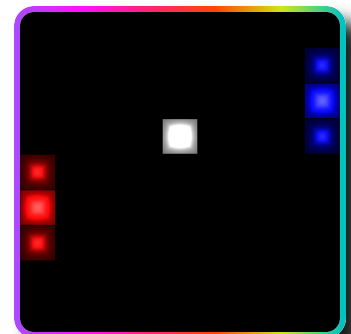
Spieler: 2



## Pong

**Tischtennis. Erster mit 5 Punkten gewinnt**

Spieler: 2

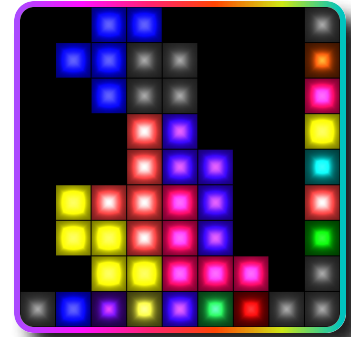


## Pentomino

**Fülle das Feld mit Pentomino Steinen aus.**

- Spielfeld 8x8 mit 2x2 Loch oder 9x7 mit 1x3 Loch.
- 12 Pentominos müssen eingesetzt werden.
- Palette zeigt verfügbare Steine.
- Aktueller Stein pulsiert.
- Tippen bewegt Stein.
- Gedrückt halten + links/rechts = Rotieren.
- Gedrückt halten + oben/unten = Spiegeln.
- Stein bleibt liegen wenn keine Kollision.
- Weiß = Stein entfernen.
- Am Ende alles ausgelegt = fertig.

Spieler: 1



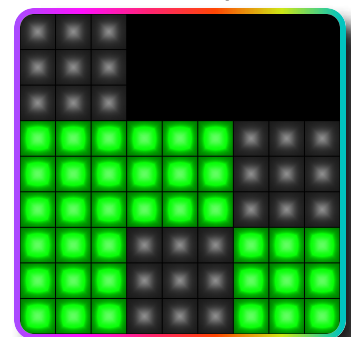
## BlockMem

**Solo**

**Merk dir die Reihenfolge und tippe die Felder korrekt nach.**

- Das Spiel startet mit einer kurzen Sequenz auf drei Feldern.
- Die Felder leuchten nacheinander auf und zeigen die Reihenfolge an.
- Der Spieler tippt die Felder in exakt der gleichen Reihenfolge nach.
- Ein falsches Feld führt zu einer Fehleranzeige und die Sequenz beginnt erneut.
- Mit jeder erfolgreich abgeschlossenen Stufe wird die Sequenz um ein Feld länger.
- Nach dem Abschließen aller neun Felder hat man gewonnen und das Spiel beginnt von vorne.

Spieler: 1



## BlockMem

**Merk dir die Reihenfolge und tippe die Felder korrekt nach.**

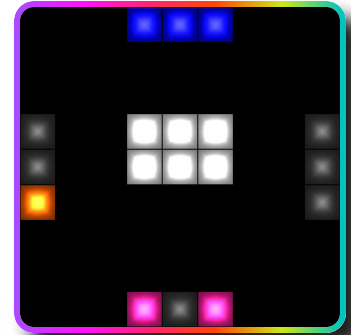
- Das Spiel startet mit einer kurzen Sequenz auf drei Feldern.
- Die Felder leuchten nacheinander auf und zeigen die Reihenfolge an.
- Die Spieler tippen ihre Felder in exakt der gleichen Reihenfolge nach.
- Sobald ein Spieler fertig ist, läuft für die Anderen langsam die Zeit ab.
- Wer falsch tippt, oder wem die Zeit abläuft, scheidet aus.
- Mit jeder abgeschlossenen Stufe wird die Sequenz um ein Feld länger.
- Gewinner: Wer am weitesten kommt. Bei Gleichstand: wer in der vorherigen Runde am schnellsten war.



Video Guide

## Mehrspieler

Spieler: 2-4



## Farbkombo

**Ziehe in eine Richtung um Felder gleicher Farbe zu kombinieren und die nächste Farbe zu erreichen.**

- Spielfeld 4x4 mit weißem Rand.
- Blöcke verschieben sich bei Randdruck.
- Gleiche Farbe kollidiert → verschmilzt.
- Neuer Block erst nächste Bewegung wieder verschmelzbar.
- Nach Aktion erscheint neuer Block.
- Start: zwei Blöcke.
- 10. Farbe = Ende.
- Unterste Zeile & rechte Spalte zeigen Fortschritt.



Video Guide

Spieler: 1

