



Coloretto

- Chaque joueur choisit 3 de ses couleurs, dont il compte les points en positif.
 - Les points de ses autres couleurs sont comptés en négatif, c'est à dire ôtés à son score.
 - Chaque carte «+2» rapporte 2 points.
- Le joueur qui a le score total le plus élevé est vainqueur.

Exemple (côté beige): André a 1 joker, 1 «+2», 6 cartes vertes, 4 cartes jaunes, 3 cartes rouges et 2 cartes bleues. Comme il marque déjà le maximum pour ses cartes vertes, il décide que son joker sont jaunes.



André marque donc 41 points.

Coloretto à deux joueurs

À 2 joueurs, les règles sont modifiées comme suit:

- Avant le début de la partie, retirez de toutes les cartes de deux couleurs quelconques.
- Avant le premier tour, chacun reçoit 2 cartes de deux couleurs différentes.
- Utilisez les cartes «rangée» vertes et non les beiges. Le nombre de cartes pouvant être placées dans une rangée est indiqué sur la carte «rangée» correspondante.



- Lorsque les deux joueurs ont pris chacun une rangée, toutes les cartes de la troisième rangée sont retirées du jeu.

Auteur: Michael Schacht
Illustrateur: Michael Schacht

© 2003 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés. Made in Germany.



Principe du jeu

Les 2 à 5 joueurs prennent des cartes placées sur la table. Tout au long de la partie, chacun essaie de se spécialiser dans quelques couleurs, puisqu'à la fin de la partie seules trois couleurs lui feront gagner des points, les autres lui en faisant perdre. Chacun essaie donc d'accumuler les cartes dans trois couleurs, et d'éviter d'en prendre dans les autres - mais ce n'est pas si simple.

Matériel

1 règle de jeu et 90 cartes:



63 cartes couleur, 9 de chacune des 7 couleurs



10 cartes «+2»



3 jokers



1 carte «dernière manche»



5 cartes «rangée» beiges



5 cartes d'aide de jeu, recto-verso, avec deux tables de score différentes



3 cartes «rangée» vertes

Mise en place

Chaque joueur prend une carte d'aide de jeu. Les joueurs décident s'ils utiliseront pour cette partie les tables de score du côté gris ou du côté beige des cartes d'aide de jeu.



Note: Pour la première partie, mieux vaut utiliser le côté beige.

À 3 à 5 joueurs, jouez avec les cartes «rangée» beiges. Placez sur la table, l'une au dessus de l'autre, une carte «rangée» par joueur. Les cartes «rangée» restantes sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées dans la partie.



Note: Les cartes «rangée» vertes ne sont utilisées qu'à 2 joueurs.

- À 3 joueurs, retirez du jeu toutes les cartes d'une couleur quelconque.
- La carte «dernière manche» est retirée du jeu et mise de côté.
- Chaque joueur prend une carte d'une couleur, qui doit être différente pour chacun, et la place, face visible, devant lui.
- Les cartes restantes sont mélangées et placées en une pioche, face cachée, au centre de la table. On prend 15 cartes de la pioche, au dessus desquelles on pose la carte «dernière manche», puis on place le reste de la pioche au dessus.
- Le premier joueur est tiré au sort.



Les instructions qui suivent s'appliquent au jeu à 3, 4 ou 5 joueurs.
Les modifications pour le jeu à 2 joueurs sont décrites à la fin de ces règles.

Déroulement de la partie

Les joueurs jouent chacun à leur tour, en sens horaire.

À son tour, un joueur **doit** effectuer l'une des actions suivantes:

- piocher et placer une carte **ou bien**
- prendre une rangée de cartes.

C'est ensuite au tour du joueur assis à sa gauche.

Lorsque chaque joueur a pris une rangée de cartes, la manche est terminée et on passe à la manche suivante.

A. Piocher et placer une carte

Le joueur prend la première carte de la pioche et la place, face visible, devant l'une des cartes «rangée».

Il ne peut y avoir, **au maximum**, que 3 cartes devant une carte «rangée». Un joueur ne peut plus ajouter de carte devant une rangée ou se trouve déjà une carte «rangée» et 3 autres cartes.



Lorsqu'il y a trois cartes devant chacune des cartes «rangée», le joueur dont c'est le tour ne peut plus choisir cette action et doit obligatoirement prendre une rangée de cartes.

B. Prendre une rangée de cartes

Le joueur prend l'une des cartes «rangée», ainsi que toutes les cartes se trouvant devant elle, et les pose, faces visibles, devant lui, triées par couleur. Si un joueur prend un joker, il le met de côté. Il ne choisira en effet la couleur qu'il lui donne qu'à la fin de la partie.

On ne peut pas prendre une rangée dans laquelle ne se trouve que la carte rangée, sans aucune **autre carte** devant elle. Un joueur qui a pris une rangée ne participe plus à la manche. Son tour est sauté jusqu'au début de la manche suivante. Afin de le signaler clairement à tous, il garde devant lui, jusqu'à la fin de la manche, la carte «rangée» qu'il a prise.

Si tous les joueurs sauf un ont pris une rangée de carte, le dernier joueur peut continuer à jouer en piochant et plaçant des cartes jusqu'à ce qu'il décide de prendre une rangée et de terminer ainsi la manche.

Fin de la manche

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont pris une rangée de cartes. Les cartes «rangée» sont remises au centre de la table, et une nouvelle manche commence. Le premier joueur de cette nouvelle manche est celui qui a pris la dernière rangée de la manche précédente.

Fin du jeu

Lorsque la carte «dernière manche» est piochée, elle indique que la manche en cours est la dernière. Le joueur qui la pioche la met de côté, bien visible, et en pioche une autre pour la remplacer. À la fin de la manche, chaque joueur décide quelle sera la couleur de chacun de ses jokers. Un joueur peut attribuer des couleurs différentes à ses jokers.

Score

Chacun compte ensuite le nombre de cartes qu'il a dans chaque couleur.

- Le tableau indique combien de points en plus ou en moins rapporte chaque couleur, en fonction du nombre de cartes de cette couleur. Au delà de 6 cartes d'une couleur, un joueur ne marque pas de points supplémentaires.

Cartes	Points côté beige	Points côté gris
1	1	1
2	3	4
3	6	8
4	10	7
5	15	6
6 ou plus	21	5
chaque «+2»	+2	+2