



Coloretto

- Ma soltanto 3 colori (a scelta del giocatore) corrispondono a punti positivi.
- Gli altri colori valgono come punti negativi.
- Le carte "+2" valgono 2 punti.

Il giocatore con più punti è il vincitore!

Esempio (lato marrone): Andrea ha 1 jolly, 1 carta "+2", 6 carte verdi, 4 gialle, 3 rosse, e 2 blu. Poiché le sue 6 carte verdi gli garantiscono già il massimo del punteggio con il verde, decide di usare il suo jolly come carta gialla.



Quindi Andrea ottiene 41 punti.

Coloretto per due giocatori

Con 2 giocatori applicare le seguenti modifiche alle regole:

- Prima di iniziare a giocare rimuovere dal mazzo due set completi di carte (ovvero tutte le carte di 2 colori).
- Ogni giocatore inizia la partita con 2 carte di colore diverso (tra loro e rispetto all'avversario)
- Il numero delle carte che si possono piazzare accanto a ciascuna carta fila dipende dalla figura stampata sulla rispettiva carta fila.



- Quando entrambi i giocatori hanno preso le carte di una fila, le carte della terza fila vengono rimosse dal gioco.

Autore: Michael Schacht

Grafica: Michael Schacht

© 2003 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich.

Tutti i diritti riservati. Made in Germany.



Il gioco in breve

12 - 5 giocatori pescano carte dalle file che si vanno via formando al centro del tavolo; durante la partita cercano di specializzarsi in un numero limitato di colori, perché poi ognuno potrà contare come positivi soltanto i punti di 3 colori; gli eventuali altri saranno invece contati negativamente. Più carte un giocatore possiede di un dato colore, maggiore è il suo valore. Vince chi ha il punteggio più alto.

Contenuto

1 regolamento, 90 carte:



63 carte colore, 9 carte in ciascuno dei 7 colori



10 carte "+2"



3 jolly



1 carta "ultimo round"



5 carte fila marroni



5 carte riassuntive, stampate su ambo i lati, con due tabelle dei punteggi



3 carte fila verdi



Preparativi

➤ Ogni giocatore prende una carta riassuntiva. I giocatori decidono quale tabella dei punteggi utilizzare, quella sul lato marrone della carta oppure quella sul lato grigio.



Nota: All'inizio raccomandiamo l'utilizzo di quella sul lato marrone.

➤ Da 3 a 5 giocatori utilizzare le carte fila marroni: Piazzare al centro del tavolo una carta fila per giocatore e riporre nella scatola le carte fila non utilizzate.



Nota: Le carte fila verdi sono utilizzate soltanto nelle partite a 2 giocatori

➤ Se si gioca solo in 3, riporre nella scatola tutte le carte di un colore.

➤ Rimuovere la carta "ultimo round" e per ora tenerla da parte.

➤ Ogni giocatore prende una carta di un diverso colore e la conserva scoperta sul tavolo davanti a sé.

➤ Mescolare le carte rimanenti e piazzarle coperte al centro del tavolo. Prendere le prime 15 carte del mazzo, piazzare la carta "ultimo round" sopra queste e poi piazzare il resto del mazzo sopra le 16 carte così ottenute.



➤ Decidere casualmente chi inizia.

Il seguente svolgimento della partita è valido con 3, 4 e 5 giocatori. Le modifiche da applicare nelle partite con 2 giocatori sono indicate alla fine del regolamento.

Il gioco

Si gioca a turno. Il giocatore di turno compie una delle seguenti due azioni:

A. pescare e piazzare una carta

oppure

B. prendere una fila di carte

Poi il turno passa al giocatore alla sua sinistra.

Quando ogni giocatore ha preso una fila di carte il round finisce e ne inizia uno nuovo.

A. pescare e piazzare una carta

Il giocatore pesca la prima carta del mazzo e la piazza in corrispondenza di una delle carte fila.

In ogni fila si possono piazzare **fino** a 3 carte. Quando ci sono già 3 carte, la fila è completa.



Quando ci sono tre carte in corrispondenza di tutte le file il giocatore non può scegliere tale opzione e deve compiere l'azione B.

B. prendere una fila di carte

Il giocatore prende tutte le carte di una fila (compresa la carta fila) e le dispone davanti a sé suddivise per colore o tipo; i jolly vanno tenuti a parte ed aggiunti al colore che si desidera alla fine del gioco.

Una fila di carte può essere presa soltanto se comprende **almeno una** carta.

Quando un giocatore prende una fila, questa è la sua ultima azione del round, gli altri proseguono finché tutti hanno preso una fila. Per indicare che un giocatore ha già preso una fila e quindi non può più giocare in quel round, il giocatore tiene davanti a sé la corrispondente carta fila.

Nota: quando tutti i giocatori eccetto uno hanno passato, il giocatore restante, prima di prendere la sua carta fila, può continuare a pescare carte fino a raggiungere il limite della fila.

Fine di un round

Quando ogni giocatore ha preso una fila il round finisce.

Le carte fila vengono posizionate nuovamente al centro del tavolo ed inizia un nuovo round, a partire dal giocatore che aveva preso per ultimo la sua fila.

Fine del gioco

Quando viene girata la carta "ultimo round" inizia l'ultimo round. Questa carta viene piazzata sul tavolo come promemoria per tutti i giocatori ed il giocatore di turno pesca la carta successiva. Alla fine del round i giocatori scelgono il colore dei propri jolly (ad ogni jolly può essere attribuito separatamente un colore) e contano i propri punti.

Punteggio

Ognuno conta le carte che possiede di ciascun colore.

➤ La tabella mostra il numero di punti che si ottengono in base al numero di carte di un determinato colore (se si possiedono più di 6 carte di un colore, si ottengono i punti previsti per 6 carte).

Carte	Punti lato marrone	Punti lato grigio
1	1	1
2	3	4
3	6	8
4	10	7
5	15	6
6 o più	21	5
ogni "+2"	+2	+2