

## COLORETTO

Gra Michaela Schachta dla 3 do 5 osób w wieku od 8 lat.

## O GRZE

Gracze dociągają karty ze stosu kart na środku stołu. Podczas gry gracze starają się skupić na kilku kolorach, na końcu gry gracz otrzymuje punkty dodatnie tylko za trzy kolory ze wszystkich zebranych, za resztę kolorów otrzymuje punkty ujemne. Im więcej kart w jednym kolorze ma gracz, tym więcej on jest warty. Gracz z największą liczbą punktów wygrywa.

## ZAWARTOŚĆ

63 karty kolorów (9 kart w każdym z 7 kolorów), 10 kart „+2”, 1 karta „ostatniej rundy”, 3 jokery, 5 kart stosów, 5 kart pomocy i 13 pustych kart.

## PRZYGOTOWANIE

- Umieść po jednej karcie stosu na środku stołu za każdego gracza uczestniczącego w grze. Umieść pozostałe karty rzędów z powrotem w pudełku, nie będą używane w dalszej grze.
- Każdy gracz bierze kartę pomocy. Umieść resztę w pudełku.
- Przy trzech graczach usuń jeden kolor z gry.
- Każdy z graczy bierze jedną kartę w innego koloru i umieszcza ją przed sobą.
- Usuń z talii kartę ostatniej rundy i na razie umieść ją z boku.
- Przetasuj pozostałe karty i umieść je w talii na środku stołu.

- Odlicz 15 zakrytych kart z talii, połóż na nich kartę ostatniej rundy, potem umieść na tym pozostałe karty talii.
- Losowo wybierzcie pierwszego gracza.

## ROZGRYWKA

W swojej kolejce gracz musi wykonać jedną z poniższych czynności:

- A. Pociągnij i umieść kartę **lub**
- B. Zabierz stos kart

Potem gracz po lewej robi swoją kolejkę.

W momencie gdy wszyscy gracze wezmą po jednym stosie kart, rozpoczyna się nowa runda.

### A. pociągnij i umieść kartę

Gracz ciągnie pierwszą z kart z talii na środku i umieszcza ją obok dowolnej karty stosu na stole.

Można umieścić maksymalnie 3 karty obok jednej karty stosu. W momencie gdy leżą już 3 karty obok jednej karty stosu, to nie można tam dołożyć kolejnej karty.

W momencie gdy obok wszystkich kart stosów leżą już po 3 karty, gracz nie może podjąć tej akcji. Gracz musi zabrać stos kart.

### B. zabierz stos kart

Gracz bierze jedną z kart stosów i wszystkie karty umieszczone obok niej, układa je w przed sobą zgodnie z ich kolorami.

Jeżeli gracz wziął jokera, kładzie go na razie z boku. Będzie musiał na końcu gry (lecz nie wcześniej) zdecydować do jakiego koloru go dokłada.

Gracz może wziąć kartę stosu wyłączenie, jeżeli leży koło niej przynajmniej jedna karta.

Po tym jak gracz weźmie kartę stosu w danej rundzie nie będzie mógł wykonywać więcej kolejek, aż do następnej rundy.

W momencie wzięcia stosu gracz umieszcza przed sobą kartę stosu, tak żeby inni gracze widzieli, że w tej rundzie gracz już nie będzie podejmował kolejek.

## Zakończenie rundy

W momencie gdy każdy gracz weźmie kartę stosu runda się kończy. Karty stosów należy umieścić znowu na środku i rozpocząć nową rundę od gracza, który wziął jako ostatni kartę stosu w poprzedniej rundzie.

## ZAKOŃCZENIE GRY I PUNKTACJA

Wyciągnięcie karty „ostatnia runda” oznacza, że bieżąca runda jest ostatnia. Umieść tą kartę na środku, żeby przypominała o tym wszystkim graczom. Potem gracz ciągnie kolejną kartę.

Pod koniec rundy gracze decydują jakich kolorów będą ich jokery (każdy może być innego koloru. Każdy gracz zlicza ile kart ma w każdym z kolorów. Tabela poniżej pokazuje ile dodatnich lub ujemnych kolorów ma gracz za każdy z kolorów. Gracz nie otrzymuje dodatkowych punktów za więcej niż 6 kart w jednym kolorze.

Każdy z graczy wybiera, które 3 kolory, które punktuje dodatnio, wszystkie inne kolory odejmują punkty. Każda karta „+2” warta jest 2 punkty.

Gracz z największą liczbą punktów po czwartej grze jest zwycięzcą.