

☛ Celelalte culori se vor puncta cu minus pentru jucător.

☛ Fiecare carte "+2" se punctează cu 2 puncte plus.

Jucătorul cu cele mai multe puncte după patru jocuri va fi câștigător!

Exemplu:

Andreea are 1 Joker, 1 carte "+2", 6 cărți verzi, 4 cărți galbene, 3 cărți roșii și 2 cărți albastre. Deoarece a obținut maximum de cărți ce se pot puncta pe culoarea verde, ea va așeza jokerul la cărțile galbene.



Andreea are un scor total de 41 de puncte.

Coloretto pentru doi jucători

În 2 jucători, se aplică următoarele schimbări în regulament:

☛ Înainte de începerea jocului, scoateți două seturi de cărți (ex. două culori) din teanc.

☛ Înainte de prima rundă, fiecare jucător ia câte două cărți în culori diferite.

☛ Folosiți cărțile de bază verzi în locul celor maro.

Numărul cărților ce se pot alătura cărții de bază depinde de imaginea de pe cartea de bază respectivă.



☛ Când amândoi jucătorii au luat o carte de bază, cea de-a treia carte de bază este scoasă din joc.

Autor: Michael Schacht

Grafică: Michael Schacht

2003 ABACUSSPIELE Verlags GmbH / Co. KG, Dreieich
All rights reserved. Made in Germany.

Traducere: Răzvan.Irimia@gmail.com



Coloretto



Prezentare

2-5 jucători extrag cărți dintr-un teanc de cărți așezate în centrul mesei.

În timpul jocului, jucătorii încearcă să se restrângă la câteva culori, deoarece la sfârșitul jocului, un jucător poate obține puncte numai pentru 3 culori; restul de culori fiind punctate în minus.

Un jucător primește mai multe puncte cu cât are mai multe cărți dintr-o culoare.

Jucătorul cu cele mai multe puncte câștigă.

Conținut

1 manual cu instrucțiuni, 90 cărți de joc:



63 cărți colorate, 9 cărți în 7 culori diferite



10 cărți '+2'



3 jokeri



1 carte 'ultima rundă'



5 cărți de bază maro



5 cărți rezumat
cu două fețe,
cu două table de
scor diferite



3 cărți de bază verzi

Pregătirea

👉 Fiecare jucător primește o carte rezumat. Jucătorii decid ce tabel de scor vor folosi, cel de pe partea maro sau cel de pe partea verde.



Notă: noi recomandăm să începeți cu partea maro.



Notă: cărțile verzi de bază sunt folosite numai în doi jucători.

👉 În 3 până la 5 jucători, jucați cu cărțile maro de bază. Așezați câte o carte de bază maro în centrul mesei pentru fiecare jucător. Puneți înapoi în cutie cărțile de bază maro nefolosite. Acestea nu vor fi folosite în joc.

👉 În 3 jucători, scoateți din joc cărțile unei culori.

👉 Fiecare jucător ia o carte de o culoare oarecare și o așează pe masă în spațiul său de joc.

👉 Amestecați cărțile rămase cu fața în jos și așezați-le în centrul mesei în formă de teanc. Extrageți 15 cărți cu fața în jos și așezați-le pe masă într-un teanc. Așezați cartea “ultima rundă” peste acest teanc de 15 cărți. Apoi, așezați restul cărților deasupra acestora.

👉 Jucătorii decid cine începe jocul prin tragere la sorți.

Următoarea descriere a jocului este valabilă pentru o partidă în 3-5 jucători. Modificările aduse jocului în 2 jucători sunt explicate la sfârșitul instrucțiunilor.

Desfășurarea jocului

Când vine rândul unui jucător, el **trebuie** să facă una din următoarele două acțiuni:

A. extrage și așează o carte sau

B. ia o carte de bază

Apoi jucătorul lasă următorul jucător să își joace runda.

Când toți jucătorii au luat câte o carte de bază, runda se termină și poate începe o nouă rundă.

A. Extrage și așează o carte

Jucătorul extrage de deasupra teancului o carte și o așează cu fața în sus lângă oricare din cărțile de bază.

Jucătorul poate așeza **cel mult 3 cărți** lângă o carte de bază. Când există 3 cărți lângă o carte de bază, un jucător nu poate așeza încă o carte în acea bază.



Când toate cărțile de bază au câte 3 cărți lângă ele, un jucător nu poate alege această acțiune. Jucătorul trebuie să ia o carte de bază.

B. Ia o carte de bază

Jucătorul ia orice carte de bază și toate cărțile alăturate și le așează cu fața în sus în spațiul său de joc. Jucătorul își va sorta cărțile după culoare. Dacă un jucător ia un joker, el îl va așeza deoparte pentru moment. La sfârșitul jocului, el trebuie să decidă pe ce culoare să așeze acest joker și nu mai devreme.

Un jucător poate lua o carte de bază numai dacă aceasta are **cel puțin o** carte lângă ea. După ce un jucător a luat o carte de bază într-o rundă, acesta nu va mai avea dreptul la nici un turn în această rundă. Când un jucător a luat o carte rundă, acesta va avea în spațiul său de joc o carte de bază, astfel încât toți jucătorii pot vedea ca el nu mai are dreptul la niciun turn în această rundă.

Sfârșitul unei runde

Când fiecare jucător a luat câte o carte de bază, runda ia sfârșit. Așezați cartea de bază înapoi în centrul mesei și porniți o nouă rundă, începând cu jucătorul care a luat ultimul cartea de bază în runda precedentă.

Sfârșitul jocului

Începutul ultimei runde începe în momentul în care cartea „ultima rundă” este trasă. Această carte este așezată pe masă pentru a reaminti jucătorilor că este ultima rundă. După aceea jucătorul extrage următoarea carte. La sfârșitul runde, jucătorii decid ce culoare vor avea jokerii lor (fiecare poate avea culori diferite).

Scorul

Fiecare jucător își numără cărțile din fiecare culoare.

👉 Tabela alăturată arată numărul de puncte, în minus sau în plus, pe care un jucător le primește pentru fiecare culoare. Un jucător nu primește mai multe culori pentru mai mult de 6 cărți dintr-o culoare.

👉 Fiecare jucător își alege care 3 din culorile sale va fi punctat cu plus.

***Notă:** dacă a mai rămas un singur jucător în joc ce nu a luat cartea de bază, acesta poate trage și așeza câte cărți dorește și poate, înainte de a termina runda!*

cărți	puncte partea maro	puncte partea gri
1	1	1
2	3	4
3	6	8
4	10	7
5	15	6
6 și mai multe	21	5
fiecare “+2”	+2	+2