

Példa (barna oldal): Bettinek 1 joker kártyája, 1 „+2”-es kártyája, 6 zöld, 4 sárga, 3 piros és 2 kék kártyája van. Mivel a 6 zöld kártyájával már így is maximális pontszámot szerzett, a joker kártyát a sárga kártyáihoz használja.



Coloretto KÉT JÁTÉKOS RÉSZÉRE

Két játékos esetén a következő szabálmódosításokat kell alkalmaznunk:

- A játék megkezdése előtt vegyünk ki a pakliból két szett kártyát (vagyis két színt).
- Az első forduló előtt mindkét játékos két különböző színű kártyát tesz maga elé.
- A barna sorkártyák helyett használjátok a zöldeket. A sorkártya mellé helyezhető kártyák száma a kártyán látható szimbólumtól függ.



Megjegyzés: A kétfős játékhoz nem lesz szükség a barna kártyákra.

- Ha mindkét játékos elvett egy kártyasort, a harmadik sor kártyái kikerülnek a játékból.

Szerző: Michael Schacht

Fordította és szerkesztette a **Játékmester**

Illusztráció: Oksana Svistun

Társasjátékbolt megbízásából: **X-ta**

Olasz fordítás: Federico Dumas

Lektorálta: **Artax**

© 2003 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,
D-63303 Dreieich. Készült Németországban. Minden jog fenntartva.
www.abacusspiele.de



Olaszországi forgalmazó: Red Glove

Coloretto

ÁTTEKINTÉS

A 2-5 játékos kártyákat húz az asztal közepén lévő pakliból. A játék folyamán a játékosok igyekeznek minél kevesebb szint gyűjteni, mivel a játék végén csak 3 színért kaphatnak plusz pontokat; a többi mínusz pontokat hoz. Minél több kártyája van egy játékosnak egy színből, annál több pontot kap. A legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a játék győztese.

TARTALOM

1 szabálykönyv, 90 játékkártya:



63 színkártya, mind a 7 színből 9



10 „+2”-es kártya

2 joker

1 arany joker

1 „utolsó kör” kártya



5 barna sorkártya



5 kétdoldalú összefoglaló kártya, két különböző ponttáblázzal



3 zöld sorkártya 2 fős játékhoz

ELŐKÉSZÜLETEK

Minden játékos magához vesz egy összefoglaló kártyát. A játékosok együtt döntenek el, hogy a kártya barna vagy lila oldalán látható pontozó táblát fogják használni.

Megjegyzés: azt tanácsoljuk, kezdjétek a barna oldallal.



3-5 játékos esetén a barna sorkártyákkal játsszatok. Annyi sorkártyát helyezetek az asztal közepére, ahány játékos játszik. A kimaradt sorkártyákat tegyétek vissza a dobozba. Ebben a játékban nem lesz rájuk szükség.

Megjegyzés: 2 játékos esetén használjátok a zöld sorkártyákat.

3 játékosnál vegyü ki a pakliból az egyik szín összes kártyáját.



Vegyü ki a pakliból az „utolsó kör” kártyát és tegyü félre.

Minden játékos kap egy-egy különböző színű kártyát, amit saját játékkerére tesz.

A megmaradt kártyákat képpel lefelé keverjü meg, és paklit formálva belőlük helyezjü őket az asztal közepére. Ebből a pakliból számoljunk le képpel lefelé 16 kártyát egy kupacba, majd helyezjü ennek a kupacnak a tetejére az „utolsó kör” kártyát. Ezután a pakli többi kártyáját helyezjünk ennek a kupacnak a tetejére.



Sorsoljatok egy kezdőjátékost.

A következő szabályok a 3-5 fős játékra vonatkoznak.

A 2 játékos esetén alkalmazott módosításokat a szabály végén részletezzük.

JÁTÉKMENET

Egy játékosnak saját fordulójában a következők egyikét **kell** tennie:

A. húz és kijátszik egy kártyát **vagy** **B.** elvesz egy kártyasort.

Ezután a játékos bal oldalán ülő következők. Ha minden játékos elvett egy kártyasort, a kör véget ér és egy új kör kezdődik.

A. Egy kártya húzása és kijátszása

A játékos felhúzza a pakli legfelső kártyáját és az egyik sor kártyához helyezi azt.

Egy sorba **legfeljebb** 3 kártyát játszhatunk ki. Ha egy sorban már 3 kártya van, abba a sorba nem játszható ki több kártya.



Ha már minden sorban 3 kártya van, a játékos nem választhatja ezt az akciót. Ilyenkor a játékosnak el kell vennie egy kártyasort.

B. Egy kártyasor elvétele

A játékos elveszi az egyik sorkártyát és a mellette lévő összes kártyát, majd képpel felfelé saját játékkerére helyezi azokat. Ezután a játékos színek szerint kiválogatja a kártyákat. Ha a játékos jokert is vett el, egyelőre félreteszi azt. Csak a játék végén kell majd eldöntenie, hogy melyik színhez szeretné felhasználni. Ha egy játékos megszerezte az arany jokert, fel kell fordítania a pakli legtetején lévő kártyát, és a játékkerére kell azt helyeznie, ahogy a többi kártyát is. Egy játékos akkor vehet el sorkártyát, ha van mellette **legalább** egy kártya. Ha egy játékos egy körben már elvett egy kártyasort, az adott körben már nem kerül többet sorra, de az új körben újra játékba kerül. Ha egy játékos elvett egy kártyasort, lesz egy sorkártya a játékkerén, így mindenki láthatja, hogy ő már nem kerül sorra az adott körben.

Megjegyzés: ha egy kivételével már minden játékos passzolt, az az egy játékos annyi kártyát húzhat fel, amennyit tud, és ő dönti el, hogy melyik felhúzása után veszi el az adott kártyasort és fejezi be a kört!

Egy kör vége

Ha már minden játékos elvett egy kártyasort, a kör véget ér. A sorkártyákat tegyü vissza az asztal közepére és az a játékos kezdje meg az új kört, aki az utolsó kártyasort elvette a legutóbbi körben.

A JÁTÉK VÉGE

Amikor felhúzzuk az „utolsó kör” kártyát, megkezdődik az utolsó kör. Tegyü látható helyre a kártyát a játékosok emlékeztetésére. Ezután a játékos felhúzza a következő kártyát. A kör végén a játékosok eldöntik, hogy joker kártyáik milyen színűek lesznek (különbözőek is lehetnek).

Pontozás

Minden játékos összeszámolja, hogy egy színből hány kártyája van.

A táblázat megmutatja, hogy a játékosok hány mínusz vagy plusz pontot kapnak az egyes színekből szerzett kártyák darabszámaért. Az egy színből 6-nál több kártya nem hoz több bónuszpontot.

kártyák	pontok a barna oldalon	pontok a lila oldalon
1	1	1
2	3	4
3	6	8
4	10	7
5	15	6
6 vagy több	21	5
minden „+2”	+2	+2

Minden játékos kiválasztja, melyik három szín hozzon neki plusz pontokat.

A játékos többi színe mínusz pontokat fog neki hozni.

Minden „+2”-es kártya 2 plusz pontot hoz.

A legtöbb pontot szerzett játékos lesz a játék győztese!