



Coloretto

Resumen

Los jugadores roban cartas de la baraja en el centro de la mesa. Durante la partida intentan especializarse en solo unos pocos colores, porque, al final del juego, solo 3 colores les darán puntos positivos; el resto serán puntos negativos. Cuantas más cartas de un mismo color tenga un jugador, más puntos conseguirá por ellas. El jugador con más puntos es el ganador.

Componentes

1 Reglamento

63 Cartas de color (9 de cada uno de los 7 colores)



10 Cartas de "+2"



2 Comodines



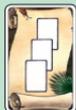
1 Comodín dorado



1 Carta de "última ronda"



5 Cartas marrones de fila



5 Cartas resumen de doble cara con 2 tablas de puntuación diferentes



3 Cartas verdes de fila para partidas de 2 jugadores



se devuelven a la caja. No se usarán en la partida.

Nota: las cartas verdes de fila se usan cuando solo juegan 2 jugadores.

- Si solo juegan 3 jugadores, retira todas las cartas de un color de la partida.
- Retira la carta de "última ronda" de la baraja y déjala a un lado por ahora.
- Cada jugador debe tomar una carta de diferente color y ponerla boca arriba frente a él.
- Mezcla las cartas restantes y ponlas boca abajo apiladas en el centro de la mesa.
- Cuenta 16 cartas de la baraja y ponlas en una pila separada. Pon la carta de "última ronda" encima de esta pila de 16 cartas. A continuación, pon encima el resto de cartas de la baraja.
- Se decide al azar el jugador que empieza a jugar.

Nota: las reglas siguientes se aplican a partidas de 3 a 5 jugadores. Los cambios de reglas para solo 2 jugadores se detallan al final de este reglamento.

Desarrollo de la partida

Cada jugador, en su turno, debe hacer una de las dos siguientes acciones:

A. robar y poner una carta, o **B.** tomar una fila de cartas. A continuación, es el turno del jugador de la izquierda.

Cuando cada jugador haya tomado una fila de cartas, la ronda acaba y se empieza una ronda nueva.

A. Robar y poner una carta

El jugador roba la carta superior de la baraja y la pone boca arriba al lado de cualquiera de las cartas de fila.

Al lado de una carta de fila se pueden poner **como máximo** 3 cartas. Cuando al lado de una carta de fila haya 3 cartas, ya no se pueden añadir más cartas a su lado.



Cuando todas las cartas de fila tienen 3 cartas a su lado, ningún jugador puede elegir esta acción. Por tanto, el jugador deberá entonces tomar una fila de cartas.

B. Tomar una fila de cartas

El jugador toma cualquiera de las cartas de fila y todas las cartas que haya a su lado, y las

Nota: se recomienda jugar con la cara marrón en las primeras partidas.

- Si juegan de 3 a 5 jugadores, se usan las cartas marrones de fila. Pon tantas cartas de fila como jugadores en el centro de la mesa. Las cartas de fila que no se usen

pone boca arriba frente a él. A continuación, el jugador ordena las cartas por colores. Si un jugador ha tomado un comodín, lo deja a un lado por el momento. Deberá decidir en qué color ponerlo al final de la partida, no antes. Si un jugador ha tomado el comodín dorado, también debe mostrar la carta superior de la baraja y colocarla boca arriba frente a él, como ha hecho antes.

Solo se puede tomar una carta de fila si tiene al menos una carta a su lado. Una vez un jugador haya robado una carta de fila en una ronda, ya no vuelve a jugar en esa ronda, pero volverá a hacerlo en la ronda siguiente. Cuando un jugador roba una carta de fila, la debe poner frente a él, de esta manera todos pueden ver que ya no puede jugar en lo que queda de ronda.

Nota: Si todos los jugadores menos uno han pasado, este jugador puede continuar robando y colocando las cartas que pueda o tomar la fila, finalizando así su turno.

Fin de la ronda

La ronda acaba cuando cada jugador tiene una carta de fila. Se devuelven las cartas de fila al centro de la mesa y el jugador que tomó la última fila de cartas en la ronda anterior empieza a jugar en la nueva.

Fin de juego y puntuación

Cuando se roba la carta de "última ronda", se indica que esa es la última ronda.

La carta se deja a un lado como recordatorio para todos los jugadores. A continuación, el jugador roba la carta siguiente.

Al final de la última ronda, los jugadores deciden el color de sus comodines (cada uno puede ser diferente).

Cada jugador cuenta las cartas que tiene de cada color.

La tabla indica la cantidad de puntos positivos o negativos que cada jugador consigue por las cartas de cada color. No se consiguen puntos adicionales por tener más de 6 cartas de un color.

Cartas	Puntos cara marrón	Puntos cara violeta
1	1	1
2	3	4
3	6	8
4	10	7
5	15	6
6 o más	21	5
cada "+2"	+2	+2

- Cada jugador elige 3 de sus colores para conseguir puntos positivos.

- El resto de colores puntúa negativo.
- Cada "+2" suma 2 puntos.

¡El jugador con más puntos gana!

Ejemplo (cara marrón): Alberto tiene 1 comodín, 1 carta de "+2", 6 cartas verdes, 4 amarillas, 3 rojas y 2 azules. Como ya ha obtenido el máximo de puntos con sus 6 cartas verdes, pone el comodín con las cartas amarillas.



Coloretto para 2 jugadores

En partidas para 2 jugadores hay que introducir estos cambios:

- Antes de empezar a jugar, quita 2 colores de la baraja (18 cartas).
- Antes del primer turno, cada jugador toma 2 cartas de colores diferentes.
- Usad las cartas verdes de fila en lugar de las marrones. El número de cartas que pueden colocarse junto a cada carta de fila depende del dibujo que tenga.



Nota: las cartas marrones de fila no se usan en partidas de 2 jugadores.

- Cuando ambos jugadores tienen 1 fila de cartas, la fila que queda en la mesa se retira de la partida.

Autor: Michael Schacht

Ilustradora: Oksana Svistun

Traductor: Francisco F. Garea

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

Fabricado en Alemania.



Versión española:

© 2014 Homoludicus Juegos, S.L.

www.homoludicus.org





Coloretto

Resumo

Os jogadores biscam cartas do baralho no centro da mesa. No decorrer da partida, os jogadores procuram especializar-se apenas em algumas cores, porque, no final do jogo, cada jogador pontua apenas por 3 cores; as restantes valem pontos negativos. Quantas mais cartas um jogador tenha da mesma cor, mais pontos ganha. No final, o jogador com mais pontos vence.

Conteúdo

1 Livro de regras
63 Cartas de cor (9 cartas de cada uma das 7 cores)



10 Cartas "+2"



2 Jokers



1 Joker dourado



1 Carta de "última ronda"



5 Cartas castanhas de fila



5 Cartas de resumo, de duas faces, com duas tabelas diferentes de pontuação



3 Cartas de fila verdes para partidas de 2 jogadores



arrumadas na caixa. Não serão utilizadas durante a partida.

Nota: as cartas de fila verdes são utilizadas apenas em partidas de 2 jogadores.

- Em partidas de 3 jogadores, retiram-se do jogo todas as cartas de uma cor.
- Retira-se do baralho a carta de "última ronda", deixando-a, por agora, de parte.
- Cada jogador recebe uma carta de cor diferente da dos adversários e coloca-a virada para cima na mesa, à sua frente.
- Baralham-se as restantes cartas e colocam-se viradas para baixo no centro da mesa, formando um baralho comum. Retiram-se 16 cartas viradas para baixo do topo do baralho, formando um novo monte. Coloca-se a carta de "última ronda" no topo deste monte, acrescentando, de seguida, o resto do baralho.
- Decide-se à sorte quem começa a jogar.

Nota: As regras de jogo que se seguem aplicam-se apenas a partidas com 3 a 5 jogadores. As alterações para partidas com 2 jogadores encontram-se no final da explicação das regras.

Sequência do jogo

Cada jogador, no seu turno, deve optar entre as duas seguintes acções:

A. biscar e colocar uma carta. ou **B.** recolher uma fila de cartas. De seguida, passa a vez ao jogador à sua esquerda.

Quando todos os jogadores tiverem recolhido uma fila de cartas, a ronda acaba e começa uma nova ronda.

A. Biscar e colocar uma carta

O jogador bisca a carta do topo do baralho comum e coloca-a virada para cima junto de qualquer uma das cartas de fila.

Podem-se colocar **no máximo** 3 cartas junto de uma carta de fila. Quando já estiverem 3 cartas junto de uma carta de fila, o jogador não poderá colocar uma nova carta nessa fila.



Quando todas as cartas de fila tiverem 3 cartas junto a si, nenhum jogador poderá escolher esta acção. Assim, deverá recolher uma fila de cartas.

B. Recolher uma fila de cartas

O jogador recolhe uma carta de fila à sua escolha, juntamente com todas as cartas junto

Preparação

- Cada jogador recebe uma carta de resumo. Os jogadores decidem entre si se jogam com a tabela de pontuação do lado castanho ou do lado violeta da carta de resumo.

Nota: para principiantes, recomenda-se começar com a tabela do lado castanho.

- Com 3 a 5 jogadores, utilizam-se as cartas de fila castanhas. Por cada jogador, coloca-se uma carta de fila no centro da mesa. As restantes cartas de fila podem ser

de si, e coloca-as viradas para cima na mesa, à sua frente. Deverá então organizar as cartas por cores. Se recolheu um joker, deixa-o, por agora, de parte. Terá que decidir a que cor o irá juntar, mas só no final da partida. Se na fila recolhida está incluído o joker dourado, o jogador deve biscar também a primeira carta do baralho e colocá-la à sua frente, junto às cartas recolhidas.

Apenas se pode recolher uma fila de cartas se esta contiver pelo menos uma carta. Depois de recolher uma fila de cartas, o jogador não participará mais nessa ronda, reentrando em jogo na próxima ronda. Quando um jogador recolhe uma carta de fila, coloca-a à sua frente, permitindo assim que todos verifiquem que não poderá participar mais na presente ronda.

Nota: se todos os jogadores excepto um tiverem recolhido uma fila de cartas, o jogador que permanece em jogo pode continuar a biscar e a colocar cartas até atingir o limite das filas, antes de recolher uma carta de fila e terminar a ronda

Fim de ronda

Quando todos os jogadores tiverem recolhido uma fila de cartas, a ronda acaba. Devolvem-se as cartas de fila ao centro da mesa e a próxima ronda começa com o jogador que recolheu a última fila de cartas na ronda precedente.

Final do jogo

Quando for biscada a carta de “última ronda”, declara-se que a presente ronda será a última da partida. A carta é posta de lado, mantendo-se visível para lembrar a todos os jogadores que a partida vai terminar.

De seguida, o jogador que biscou a carta de “última ronda” bisca a seguinte. No fim da ronda, cada jogador decide as cores dos seus jokers (podem ser diferentes).

Cada jogador conta o número de cartas que tem de cada cor.

A tabela mostra o número de pontos positivos ou negativos atribuídos pelo número de cartas de cada cor. Não são atribuídos pontos adicionais por mais de 6 cartas de uma cor.

- Cada jogador escolhe as suas 3 cores que irão valer pontos positivos.

Cartas	Pontos lado castanha	Pontos lado violeta
1	1	1
2	3	4
3	6	8
4	10	7
5	15	6
6 ou mais	21	5
cada "+2"	+2	+2

- As restantes cores valem pontos negativos.
 - Cada carta "+2" vale 2 pontos.
- O jogador que somar mais pontos é o vencedor!

Exemplo (lado castanho): o André tem 1 joker, 1 carta "+2", 6 cartas verdes, 4 cartas amarelas, 3 cartas vermelhas e 2 cartas azuis. Como já recebe o máximo de pontuação pelas suas 6 cartas verdes, decide juntar o joker às cartas amarelas.



Coloretto para 2 jogadores

Com 2 jogadores, aplicam-se as seguintes alterações às regras:

- Antes de começar a partida, retiram-se do baralho todas as cartas de duas cores.
- Antes da primeira ronda, cada jogador recebe duas cartas de cores diferentes.
- Usam-se as cartas de fila verdes em vez das cartas de fila castanhas. O número de cartas que pode ser colocado junto às cartas de fila depende da imagem de cada carta de fila.



Nota: as cartas de fila castanhas não se usam em partidas de 2 jogadores.

- Quando ambos os jogadores tiverem recolhido uma fila de cartas, a terceira fila é removida do jogo.

Autor: Michael Schacht

Gráficos: Oksana Svistun

Tradução: Pedro Lisboa

© 2003 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich.
Fabricado em Alemanha.


homoludicus

© 2014 Homoludicus Juegos, S.L.
www.homoludicus.org

