

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.



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

Autor: Michael Schacht

Grafik: Oksana Svistun

Distribution in der Schweiz:

Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2003 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121,

D-63303 Dreieich. Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.

www.abacusspiele.de



Coloretto

RESUMO

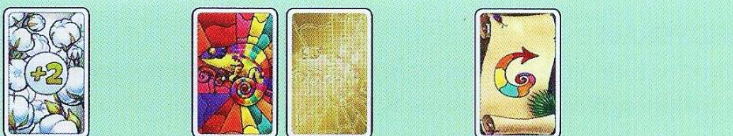
Os jogadores biscam cartas do baralho no centro da mesa. No decorrer da partida, os jogadores procuram especializar-se apenas em algumas cores, porque, no final do jogo, cada jogador pontua apenas por 3 cores; as restantes valem pontos negativos. Quantas mais cartas um jogador tenha da mesma cor, mais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

CONTEÚDO

1 livro de regras, 90 Cartas :



63 cartas de cor, 9 cartas de cada uma das 7 cores

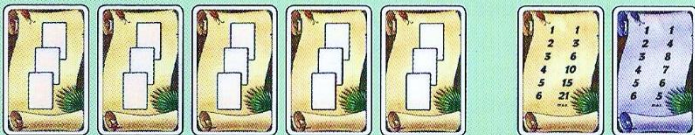


10 cartas +2

2 jokers

1 joker dourado

1 carta de "última rodada"



5 cartas castanhas de fila

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



3 cartas verdes de fila

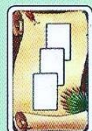
PREPARAÇÃO

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 cinzento 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 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 dos restantes 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 15 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.

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:

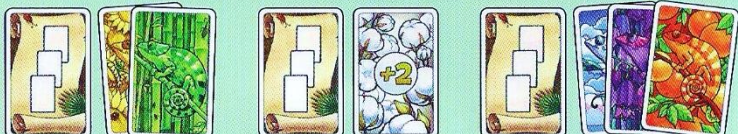
A. biscar e colocar uma carta ou **B.** recolher uma fila de cartas.

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 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.

Apenas se pode recolher uma fila de cartas se esta tiver pelo menos uma carta junto de si. 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.

FIM 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).

PONTUAÇÃO

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.

Cartas	Pontos lado castanho	Pontos lado cinzento
1	1	1
2	3	4
3	6	8
4	10	7
5	15	6
6 ou mais	21	5
Cada “+2”	+2	+2

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

As restantes cores valem pontos negativos.

Cada carta “+2” vale 2 pontos.

O jogador que somar mais pontos é o vencedor!