

Coloretto



Tervezte: Michael Schacht

**Kiadja: ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co.
KG, 63303 Dreieich
info@abacusspiele.de
www.abacusspiele.de**

3-5 játékos részére,
8 éves kortól,
játékidő kb. 30 perc

Összefoglaló

A játékosok kártyákat húznak az asztal közepén elhelyezett húzópakliból. A játék folyamán igyekeznek csak néhány szín gyűjtésére koncentrálni, minthogy a játék végén csak minden játékos csak három szín után kap pluszpontokat, a többi színéért mínuszpontokat kap. Minél több azonos színű kártyával rendelkezik egy játékos, annál több pontot kap. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti össze.

Tartalom



63 színes kártya (mind a 7 színből 9 lap)



10 "+2"-es kártya



3 joker



1 "utolsó forduló"-kártya



5 sorjelzőkártya



5 összefoglaló-kártya



kiadástól függően 1, 13 vagy 23 plusz kártya; ez vagy ezek a tervező és a kiadó egy másik játékához, a "Knatsch"-hoz használhatóak

Játéklőkészületek

Ahány játékos van, annyi sorjelzőkártyát kell kirakni az asztalra. A megmaradt sorjelzőkártyákat vissza kell tenni a dobozba, ezeknek a játék folyamán nem lesz semmi szerepük.

Minden játékos kap egy összefoglaló-kártyát, a megmaradtakat pedig vissza kell tenni a dobozba.

3 játékos esetén egy szín összes (9) kártyáját el kell távolítani a játékból.

Minden játékos kap egy, a többiekétől eltérő színű kártyát, amelyet lerak maga elé az asztalra.

Félre kell tenni az "utolsó forduló"-kártyát, a megmaradt kártyákat össze kell keverni, és húzópakliként, képpel lefelé letenni az asztal közepére. Ezután - továbbra is képpel lefelé - félre kell tenni a húzópakli legfelső 15 lapját, majd ezekre rárakni az "utolsó forduló"-kártyát. Végül mindezek tetejére kerül a megmaradt húzópakli. (Ilyenformán az "utolsó forduló"-kártya a húzópakli aljától számított 16. lap lesz.)

Sorsolással választani kell egy kezdőjátékost.

A játék menete

A játékosnak, amikor rákerül a sor, választania kell **egy**et az alábbi két cselekedet közül:

- 1. Húz és lerak egy kártyát**
- 2. Elvesz egy sort az asztról**

Ezután a köre véget is ért, baloldali szomszédja következik.

Ha már minden játékos elvett egy sort az asztalról, a forduló véget ér, és új forduló következik.

1. kártya húzása és lerakása

A játékos felhúzza a húzópakli legfelső lapját, és képpel felfelé lerakja az asztalon lévő sorok valamelyikébe.

Egy sorba - vagyis egy sorjelzőkártya mellé - legfeljebb 3 kártyát lehet letenni. Ha egy sorban (a sorjelzőkártya mellett) már van 3 kártya, ebbe a sorba már nem lehet kártyát letenni.

Amennyiben már minden sorban van 3 kártya, a játékos nem választhatja ezt a cselekedetet - mindenképp egy sort kell elvennie az asztalról.

2. Sor elvétele az asztalról

A játékos választ el sorjelzőkártyát, és azt, valamint a mellette lévő kártyákat - vagyis az egész sort - elveszi az asztalról; az elvett kártyákat képpel felfelé maga elé kell leraknia. A játékos a most és a korábban elvett kártyáit színek szerint csoportosítva tartja maga előtt.

Ha a játékos jokert vett el, azt egyelőre külön tartja maga előtt az asztalon; csak a játék végén kell eldöntenie, hogy melyik színű kártyáihoz rakja a jokert.

Sor csak akkor vehető el az asztalról, ha abban (a sorjelzőkártya mellett) legalább egy kártya van.

A játékos, aki elvett egy sort az asztalról, a forduló hátralévő részében kikerül a játékból; a következő fordulóban természetesen őrá is rendesen rákerül majd a sor.

A játékos, aki elvesz egy sort az asztalról, a sorjelzőkártyát lerakja maga elé, hogy mindenki láthassa, ő immáron kimarad a forduló hátralévő részéből.

A játék vége, pontozás

A játék abban a fordulóban ér véget, amikor egy játékos felhúzza az "utolsó forduló"-kártyát. A kártyát félre kell tenni - de úgy, hogy mindenki lássa, és így ne feledkezzen meg arról, hogy ez az utolsó forduló -, és a játékosnak helyette újabb kártyát kel húznia.

A forduló végén a játékosoknak el kell dönteniük, melyik színekhez rakják jokereiket (ha egy játékosnak több jokere van, azokat különböző színekhez is rakhatja).

A játékosok külön-külön megszámolják, hány kártyájuk van a különböző színekben. Az alanti táblázat megmutatja, hogy **attól függően, hány azonos színű kártyája van, mennyi (plusz vagy mínusz) pontot kap értük a játékos:**

ha a játékosnak

valamelyik színből egy kártyája van	1 pontot kap
valamelyik színből két kártyája van	3 pontot kap
valamelyik színből három kártyája van	6 pontot kap
valamelyik színből négy kártyája van	10 pontot kap
valamelyik színből öt kártyája van	15 pontot kap
valamelyik színből hat kártyája van	21 pontot kap

Ha egy játékosnak valamelyik színből 6-nál több kártyája van, azért a színért is csak 21 pont jár neki.

Ezután minden játékos kiválasztja három színét, és az ezekért járó pontokat pluszban, a többi színért járó pontokat mínuszban kapja meg.

Minden "+2"-es kártyájáért két plusz pontot kap a játékos.

***Példa:** Andrásnak 1 jokere, 1 "+2"-es kártyája, 6 zöld, 4 sárga, 3 vörös és 2 kék kártyája van. Mindhogy a zöld kártyáiért amúgy is megkapja a maximális pontszámot, jokerét a sárga kártyáihoz rakja. András pontjai: $2 (" +2") + 21 (\text{zöld}) + 15 (\text{sárga}) + 6 (\text{vörös}) - 3 (\text{kék}) = 41$ pont.*

A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte össze.

Ha a játékosoknak több idejük van, megtehetik, hogy több játékot játszanak egymás után - 4-et, vagy még inkább annyit, ahányan vannak -, és az egyes játékok során szerzett pontjaikat összesítik. A végső győztes az lesz, aki a játékok során a legtöbb pontot gyűjtötte össze. Ilyen módon csökkenthető a szerencse szerepe. Minden játékban az előző kezdőjátékos baloldali szomszédja lesz a kezdőjátékos; a kezdőjátékos jelölésére felhasználható a dobozban található plusz kártya/kártyák egyike.

Thaur
2004.10.26.