

Coloretto

para 2 a 5 jugadores a partir de 8 años.



RESUMEN

Los jugadores roban cartas de la baraja en el centro de la mesa. Durante la partida intentan especializarse en sólo unos pocos colores, porque, al final del juego, sólo 3 colores 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
90 cartas:



PREPARATIVOS

- Cada jugador toma una carta resumen. Los jugadores deben acordar si juegan con la tabla de puntuación de la cara marrón o con la de la cara gris.
- 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 se devuelven a la caja. No se usarán en la partida.



3 jugadores 4 jugadores 5 jugadores

Nota: Las cartas verdes de fila se usan cuando sólo juegan 2 jugadores.

- Si sólo 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 que los otros y la pone boca arriba frente a él.

- Mezcla las cartas restantes y ponlas boca abajo apiladas en el centro de la mesa.
- Cuenta 15 cartas de la baraja y ponlas en una pila separada. Pon la carta de "última ronda" encima de esta pila de 15 cartas. A continuación, pon encima el resto de cartas de la baraja.
- Se decide al azar el jugador que empieza a jugar.

Las reglas siguientes se aplican a partidas de 3 a 5 jugadores. Los cambios de reglas para sólo 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
-
- 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 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 una cualquiera de las cartas de fila y todas las cartas que haya a su lado, y las pone 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.

Sólo 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.

Fin de 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

El momento en que se roba la carta de “última ronda” indica que ésa 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).

cartas puntos	puntos cara marrón	puntos cara gris
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 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.

Cada jugador elige 3 de sus colores para conseguir puntos positivos. El resto de colores son puntos negativos.

Cada carta “+2” da 2 puntos positivos.

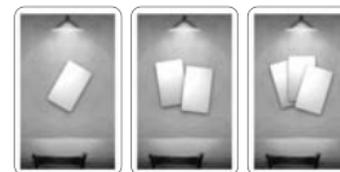
Ejemplo (usando la cara marrón): Andreas tiene 1 comodín, 1 carta “+2”, 6 cartas verdes, 4 cartas amarillas, 3 cartas rojas y 2 cartas azules. Como ya consigue la máxima puntuación por las cartas verdes, decide poner el comodín con las cartas amarillas. Andreas consigue:
 $2 (“+2”) + 21 (\text{verdes}) + 15 (\text{amarillas}) + 6 (\text{rojas}) - 3 (\text{azules}) = 41 \text{ puntos.}$

El jugador que tenga más puntos después de cuatro partidas es el ganador.

COLORETTO PARA 2 JUGADORES

Cuando sólo juegan 2 jugadores, se aplican los siguientes cambios a las reglas:

- Antes de empezar a jugar, retira todas las cartas de dos colores de la partida.
- Antes de la primera ronda, cada jugador toma dos cartas de colores diferentes.
- Se usan las cartas verdes de fila en lugar de las marrones.



La cantidad de cartas que se puede poner al lado de las cartas de fila depende de la imagen de cada carta de fila.

Cuando ambos jugadores han tomado una carta de fila, la tercera fila se descarta.

Autor y Gráficos: Michael Schacht

Traducción: Francisco Franco Garea

© 2006 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
All Rights Reserved. Made in Germany.
www.abacusspiele.de