

COLORETTO

um jogo de Michael Schacht para 3 a 5 jogadores de 10 anos ou mais.

VISÃO GERAL

Os jogadores compram cartas de um baralho no centro da mesa. Durante a partida, os jogadores tentam se especializar em poucas cores, pois ao final da partida, um jogador pode conseguir pontos positivos em apenas 3 cores; o restante conta como pontos negativos. Quantas mais cartas de uma cor um jogador tenha, mais pontos consegue. O jogador com mais pontos ganha.

COMPONENTES

63 cartas de cor (9 cartas para cada uma das 7 cores), 10 cartas "+2", 1 carta de "última rodada", 3 coringas, 5 cartas de fila, 5 cartas de resumo e 1 carta em branco (com castelo, não utilizada).

cor +2 última rodada coringa fila Resumo

PREPARAÇÃO

- Coloque as cartas de fila no centro da mesa no mesmo número de jogadores. Devolva as cartas de fila restantes à caixa. Elas não serão usadas durante a partida.
- Cada jogador recebe uma carta de resumo. Devolva as demais à caixa.
- Com 3 jogadores, remova da partida as cartas de uma cor.
- Cada jogador recebe uma carta de cor **diferente** a dos outros e a coloca sobre a mesa em sua área de jogo.
- Remova a carta de "última rodada" do baralho e a deixe de lado por enquanto.
- Embaralhe as cartas restantes viradas para baixo e coloque-as também viradas para baixo no meio da mesa formando um maço.
- Agora separe 15 cartas do maço sem virá-las, formando uma pilha. Coloque a carta de "última rodada" sobre esta pilha de 15 cartas. Finalmente, coloque as cartas restantes do maço sobre a pilha.
- O jogador inicial é escolhido aleatoriamente.

DESENVOLVIMENTO DA PARTIDA

Em seu turno, cada jogador deve realizar uma das duas ações seguintes:

- A. comprar e colocar uma carta **ou**
- B. pegar uma carta de fila

Em seguida, o jogador à esquerda do jogador atual realiza o seu turno.

Quando cada jogador pegar uma carta de fila, a rodada termina e uma nova rodada começa.

A. Comprar e colocar uma carta

O jogador compra a carta superior do baralho e a coloca virada para cima ao lado das cartas de fila.

Uma carta de fila pode ter até 3 cartas ao seu lado.

Quando já houver 3 cartas ao lado de uma carta de fila, o jogador terá que colocar a carta comprada ao lado de outra carta de fila.

Quando todas as cartas de fila tiverem 3 cartas ao lado, os jogadores não poderão escolher esta ação. O jogador deve então pegar uma carta de fila.

B. pegar uma carta de fila

O jogador pega qualquer carta de fila e todas as cartas ao seu lado e as colocam viradas para cima em sua área de jogo. O jogador deve ordenar as cartas por cor.

Se um jogador ficar com um coringa, deve deixá-lo separado por enquanto. Decidirá em que cor vai colocar ao final da partida, mas não antes.

Um jogador só pode pegar uma carta de fila se houver ao menos uma carta ao seu lado.

Depois de que um jogador pegar uma carta de fila em uma rodada, não jogará outros turnos durante esta rodada, mas jogará de novo na rodada seguinte.

Quando um jogador pegar uma carta de fila, esta deve ficar visível em sua área de jogo, de modo que todos possam ver que este jogador não jogará mais turnos na rodada atual.

Final de uma rodada

Quando todos os jogadores tiverem uma carta de fila, a rodada acaba. Devolvam as cartas de fila ao centro da mesa e comecem o próximo turno com o jogador que pegou a última carta de fila na rodada que acabou de terminar.

FINAL DA PARTIDA E PONTUAÇÃO

Quando a carta de “última rodada” é comprada, isto indica que a rodada atual será a última. Deixe esta carta ao lado do baralho para lembrar a todos os jogadores. Então o jogador compra a carta seguinte.

No final da última rodada, os jogadores decidem que cores seus coringas assumirão (cada um pode ser de uma cor diferente).

Cada jogador conta as cartas que tiver em cada cor. A tabela abaixo mostra o número de pontos positivos ou negativos que o jogador consegue pela quantidade de cartas de cada cor.

Um jogador não obtém pontos adicionais por ter mais de 6 cartas de uma mesma cor.

cartas	pontos
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6 ou mais	21
cada “+2”	+2

Cada jogador escolhe quais 3 de suas cores pontuarão positivamente. Todas as outras cores pontuarão negativamente. Cada carta “+2” vale 2 pontos positivos.

André tem 1 coringa, 1 carta “+2”, 6 cartas verdes, 4 cartas amarelas, 3 cartas vermelhas e 2 cartas azuis. Como ele já conseguiu a pontuação máxima por suas 6 cartas verdes, ele colocar seu coringa em suas cartas amarelas.

André faz $2 (+2) + 21 (\text{verdes}) + 15 (\text{amarelas}) + 6 (\text{vermelhas}) - 3 (\text{azuis}) = 41$ pontos.

O jogador que tiver mais pontos depois de **quatro** partidas será o vencedor!

Gráficos: Michael Schacht

Todos os direitos reservados a

© 2003 ABACUSSPIELE Verlags Gmbh & Co. KG, D-63303 Dreieich

Fabricado na Alemanha

Distribuição nos Estados Unidos: Rio Grande Games

Tradução para o português: Ricardo Stumpf