

Coloretto

Um jogo de Michael Schacht para 2 a 5 jogadores a partir dos 8 anos.

Visão Geral do Jogo

Os jogadores tiram cartas de uma provisão de cartas (baralho de cartas) que está no meio da mesa. Durante o jogo, os jogadores tentam em especializarem-se em poucas cores, uma vez que no fim do jogo, um jogador pode marcar pontos positivos apenas para 3 cores, o resto das cores marcam pontos negativos. Quantas mais cartas, um jogador tiver de uma cor, mais pontos marca. O jogador com o maior número de pontos é o vencedor.

Conteúdo

63 Cartas coloridas (9 cartas de cada um das 7 cores), 10 cartas "+2", 1 carta "Última jogada", 3 Jokers, 5 Cartas de Fileira castanhas, 3 Cartas de Fileira verdes e 5 cartas sumário.



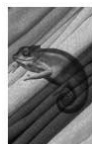
Colorida



+2



Última Jogada



Joker



Fileira



Sumário

Preparação

- ◆ Cada jogador recebe uma carta sumário. Os jogadores decidem por acordo se jogam com a Tabela de Pontuação do lado castanho ou do lado cinzento da carta sumário. Recomendamos que comecem com o lado cinzento.
- ◆ Com 3 a 5 jogadores, joga com as cartas de fileira castanhas. Posiciona no meio da mesa, uma carta de fileira por cada jogador em jogo. Posiciona as cartas de fileira por usar de regresso à caixa do jogo. Elas não irão ser usadas no jogo.
- ◆ Com 3 jogadores, remove do jogo as cartas de uma cor.
- ◆ Remove a carta "última jogada" do baralho e coloca-a de lado por agora.
- ◆ Cada jogador tira uma carta de uma cor, que tem de ser diferente para cada um deles.
- ◆ Baralha as restantes cartas com a face virada para baixo e posiciona-as como uma provisão (baralho de cartas), com a face virada para baixo no meio da mesa.
- ◆ Agora posiciona num monte 15 cartas tiradas da provisão com a face virada para baixo. Posiciona a carta "última jogada" no topo deste monte de 15 cartas. Depois, posiciona o resto da provisão de cartas no topo deste.
- ◆ Os jogadores escolhem à sorte um jogador inicial.

Nota: As cartas de fileira verdes só são usadas para 2 jogadores.

O que se segue aplica-se ao jogo com 3 a 5 jogadores. As alterações para 2 jogadores são explicadas no final destas instruções.

Modo de Jogar

No turno de um jogador, ele tem de fazer uma das seguintes ações:

- A. Tirar e posicionar uma carta
- OU
- B. Tirar uma carta de fileira.

Depois o jogador à esquerda efetua o seu turno.

Quando cada um dos jogadores tiver tirado uma carta de fileira, a ronda termina e uma ronda tem início.

A. Tirar e posicionar uma carta

O jogador tira a carta topo da provisão e posiciona-a com a face virada para cima a seguir às cartas de fileira.

Os jogadores podem posicionar até ao máximo de 3 cartas a seguir a uma carta de fileira.

Quando existam 3 cartas a seguir a uma carta de fileira, um jogador não pode posicionar outra carta a seguir à carta de fileira.

Quando todas as cartas de fileira tiverem 3 cartas a seguir a elas, um jogador não pode escolher esta ação. O jogador tem então de tirar uma carta de fileira.

B. Tirar uma carta de fileira

O jogador tira qualquer das cartas de fileira e todas as cartas a seguir a ela, e posiciona-as com a face virada para cima na sua área de jogo. O jogador separa as cartas por cores.

Se um jogador tiver tirado um Joker, ele coloca-o de lado por agora. Ele tem de decidir no final do jogo e não antes, em que cor das cartas vai associar o seu Joker.

Um jogador só pode tirar uma carta de fileira se tiver pelo menos uma carta junta a ela.

Depois de um jogador ter tirado uma carta de fileira numa ronda, ele não efetua mais turnos nessa ronda, mas volta a jogar na próxima ronda.

Quando um jogador tirar uma carta de fileira, ele guarda-a na sua área de jogo, para que todos os jogadores possam ver que ele não pode efetuar mais turnos nessa ronda.

Fim da Ronda

Quando todos os jogadores tiverem tirado uma carta de fileira, a ronda termina.

Posiciona as cartas de fileira de regresso ao meio da mesa e começa a próxima ronda com o jogador que tirou a última carta de fileira na ronda que acabou de se jogar.

Fim do Jogo e Pontuação

Quando a carta “última jogada” é tirada, isto indica que é a última ronda do jogo. Posiciona a carta de lado como lembrete para todos os jogadores. A seguir, o jogador tira a próxima carta do baralho.

No final da ronda, os jogadores decidem quais vão ser as cores que irão atribuir aos seus jokers (cada joker pode ter uma cor diferente).

Cada jogador conta as cartas que tem de cada cor. A tabela que se segue mostra o número de pontos positivos e negativos que um jogador marca pelo número de cartas de cada cor.

Um jogador não marca nenhum ponto extra por ter mais do que 6 cartas de uma cor.

Cartas	Lado Castanho	Lado Cinzento
1	1	1
2	3	4
3	6	8
4	10	7
5	15	6
6	21	5
Cada “+2”	+2	+2

Cada jogador escolhe 3 das suas cores para pontuar pontos positivos.

Todas as outras cores marcam pontos negativos para o jogador.

Cada carta “+2” marca 2 pontos positivos.

Exemplo (lado castanho):

Adreas tem 1 joker, 1 carta “+2”, 6 cartas verdes, 4 amarelas, 3 vermelhas e 2 azuis. Uma vez que já pontuou o máximo que pode para as suas 6 cartas verdes, ele posiciona o seu Joker com as suas cartas amarelas.

Adreas pontua 2 (+2) + 21 (verde) + 15 (amarelo) + 6 (vermelho) -3 (azul) = 41 pontos.

O jogador com maior número de pontos depois de **quatro jogos** é o vencedor.

Coloretto para 2 jogadores

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

- Antes de começar o jogo, dois conjuntos de cartas (isto é 2 cores) são removidas do baralho;
- Antes do primeiro movimento, cada jogador tira 2 cartas de cores diferentes.
- -As cartas de fileira verde são usadas em vez das castanhas.

O número de cartas que podem ser posicionadas ao lado das cartas de fileira depende do **desenho** da respetiva carta de fileira.

Quando ambos os jogadores tiverem tirado uma carta de fileira, a terceira carta de fileira é removida do jogo.

