

Coloretto

Pregled

2-5 igrača vuku karte s kupa karata na sredini stola. Tijekom igre se igrači specijaliziraju na nekoliko boja, zato jer na kraju igre igrač može dobiti bodove samo za 3 boje. Za ostale boje mu se oduzimaju bodovi. Što više karata iste boje ima igrač, više bodova dobiva. Igrač s najviše bodova je pobjednik.

Sadržaj: ova pravila, 90 igračih karata, 63 karte u boji po 9 karata u jednoj od 7 boja (1.), 10 karata "+2" (2.), 3 jokera (3.), 1 karta *zadnjeg kruga* (4.), zelene karte reda (5.), 5 smeđih karata oznake reda (6.), - 5 dvostranih karata sažetka bodovanja (7.)



Priprema



Svaki igrač uzima jednu kartu sažetka bodovanja. Igrači odlučuju da li će igrati sa tablicom bodovanja na smeđoj ili sivoj strani karte bodovanja. Smeđa je lakša, a siva je teža, izazovnija.

<- Napomena: preporučamo da počnete sa smeđom stranom.



<- U igri sa 3 do 5 igrača se igra sa smeđim kartama reda. Postavite jednu kartu reda za svakog igrača u igri na sredinu stola. Neiskorištene karte reda vratite u kutiju.
Napomena: zelene karte reda se koriste samo u igri s 2 igrača.

Ako igra 3 igrača, maknite karte jedne boje iz igre.

Maknite sa strane kartu *zadnjeg kruga* iz kupa. ->



Svaki igrač uzima jednu kartu druge boje (drugačije od ostalih igrača) i stavlja je ispred sebe na svoju igraću površinu. Promiješajte preostale karte i postavite ih licem nadolje na sredinu stola. Uzmite 15 karata licem nadolje iz zalihe na kup. Stavite na vrh ovog kupa od 15 karata kartu *zadnjeg kruga*. Ostale karte iz zalihe stavite na vrh ovog kupa. Sad je kup karata spreman za igru. Početnog igrača izaberite na sreću (ili je prvi igrač sa najviše odjeće u bojama iz igre ili onaj koji ima što više boja od 7 iz igre).

Slijedeći tijek igre vrijedi za igranje 3 do 5 igrača. Promjene u igri s 2 igrača objašnjene su na kraju ovih pravila.

Igranje igre

Kada je igrač na redu za igranje, mora napraviti jednu od ovih dviju akcija:

1. izvući kartu iz kupa i staviti je na jedan red ili
2. uzeti si cijeli red karata

Nakon toga igrač s lijeva nastavlja igru (igra se u smjeru kazaljke na satu). Kad je svaki igrač uzeo jedan red karata, jedan krug igre je gotov i započinje novi.

1. Povlačenje i stavljanje karte

Igrač izvlači kartu s vrha kupa i stavlja je licem prema gore na neki od redova s kartama (do karte reda). Igrači mogu staviti najviše 3 karte u jedan red (do karte reda).

Kad su već 3 karte u jednom redu, igrači ne mogu staviti dodatne karte u taj red. Kad su svi redovi puni, tj. u svim redovima su po 3 karte, igrači ne mogu više odabrati akciju "Uzmi kartu i stavi". Igrači moraju uzeti cijeli red.



2. Uzimanje reda karata

Igrač uzima cijeli red karata (uključujući i kartu reda). Sve te karte stavlja na svoju igraću površinu ispred sebe.

Zatim razvrsta karte po boji i posloži ih. Ako je uzeo jokera, stavlja ga na stranu za sad. Na kraju igre mora odlučiti koje je boje joker, tj koju će mu boju mijenjati. (Za teže, izazovnije igranje igrač mora odmah odlučiti boju jokera i ne može ju više mijenjati).

Igrač može uzeti red karata, samo ako je u redu barem jedna karta (ne može uzeti samo kartu reda). Nakon što je igrač uzeo jedan red karata, ne igra više u ovom krugu, nego čeka ostale igrače da završe. Kad je igrač uzeo red karata, u tim kartama je i karta reda. Nju mora jasno istaknuti da je ostali igrači vide, te kako bi znali da taj igrač ne igra više u tom krugu.

Napomena: Ako je preostao samo jedan igrač koji još nije uzeo red karata, on može i dalje uzimati karte iz kupa i stavljati je u red, toliko dugo dok ne mora uzeti red i završiti krug.

Kraj kruga

Kad su svi igrači uzeli red karata i imaju kartu reda ispred sebe, jedan krug igranja je završio. Karte reda se postavljaju ponovno na sredinu stola. Slijedeći krug započinje igrač koji je posljednji uzeo red karata u završenom krugu.

Kraj igre

Kad igrač otkrije kartu posljednjeg kruga, to je pokazatelj igračima da je ovo zadnji krug igre. Karta se stavlja do kupa kako bi igrače podsjećala na predstojeći kraj igre. Igrač koji je izvukao tu kartu sad izvlači novu. Na kraju zadnjeg kruga igrači odlučuju boje jokera koje imaju. Svaki može biti druge boje. (U težem načinu igranja su već prije odlučili tu boju i više ju ne mogu mijenjati.)

Bodovanje

Svaki igrač prebroji koliko ima karata u svakoj boji. Tablica pokazuje koliko bodova vrijedi koji broj karata iste boje. Više od 6 karata iste boje se ne boduje dodatno. Svaki igrač odabire tri boje koje će mu donijeti pozitivne bodove, tj. koje koje će mu donijeti bodove. Sve ostale boje mu donose negativne bodove, tj. oduzimaju se od pozitivnih bodova. Svaka karta "+2" donosi igraču 2 boda.

br. karata	smeđe bodovanje	sivo bodovanje
1	1	1
2	3	4
3	6	8
4	10	7
5	15	6
6 i više	21	5
svaka karta "+2"	2	2

Igrač sa najviše bodova je pobjednik.

Primjer (smeđa strana karte bodovanja, lakše igranje s jokerom): Andrija ima 1 jokera, 1 kartu "+2", 6 zelenih, 4 žute, 3 crvene i 2 plave karte. Pošto za 6 zelenih karata dobiva najveći mogući broj bodova, stavlja jokera na žute karte.

Ukupno osvaja 41 bod.



Coloretto za 2 igrača

Sa dva igrača vrijede slijedeće promjene pravila:

Prije početka igranja, maknite iz igre 2 seta karata, tj. dvije boje ne igraju.

Prije prvog igranja, svaki igrač uzima 2 karte različitih boja.

Umjesto smeđih karata reda, igra se sa zelenim kartama reda.

Broj karata koje mogu biti u jednom redu je nacrtana na zelenim kartama reda (1, 2 ili 3).

Kad su oba igrača uzeli red karata, treći red (preostali) karata se miče iz igre (karta reda se vraća u igru na početku slijedećeg kruga).



Autor igre i grafike: Michael Schacht

2003 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich, Njemačka

Prijevod na hrvatski i obrada: Marko Dobranić

<- www.cartamagica.hr



www.igranje.org -> **IGRANJE**.ORG

