

## 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*

### Játék előkészületek

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 ezeket 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 egyet az alábbi két cselekedet közül:

1. Húz és lerak egy kártyát, 2. Elvesz egy sort az asztalról

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 szín kártyáihoz rakja a jokert.

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

# 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,

játékid.

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 mínusz pontokat kap. Minél több azonos szín kártyával rendelkezik egy játékos, annál több pontot kap. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti össze.

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

A játékos, aki elvesz egy sort az asztalról, a sorjelzőkártyát lerakja maga elé, hogy mindenki láthassa, 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 színhez rakják a jokereiket (ha egy játékosnak több jokere van, azokat különböző színűkhez is rakhatja).

A játékosok külön-külön megszámolják, hány kártyájuk van a különböző színekben. Az alatti táblázat megmutatja, hogy attól függően, hány azonos szín 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:  $2 ("+2") + 21$  (zöld) +  $15$  (sárga) +  $6$  (vörös) -  $3$  (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 -4et, 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 csökkenthet a szerencse szerepe.

Minden játékban az előz. kezdőjátékos baloldali szomszédja lesz a kezdőjátékos; a kezdőjátékos jelölésére felhasználható a dobozban található plusz kártya/kártyák egyike.

## Játék előkészületek

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 ezeket 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 egyet az alábbi két cselekedet közül:

1. Húz és lerak egy kártyát, 2. Elvesz egy sort az asztalról

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 szín. 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 következőfordulóban természetesen rá is rendesen rákerül majd a sor.

A játékos, aki elvesz egy sort az asztalról, a sorjelzőkártyát lerakja maga elé, hogy mindenki láthassa, 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 színnek rakják jokereiket (ha egy játékosnak több jokere van, azokat különböző színűkhez is rakhatja).

A játékosok külön-külön megszámozzák, hány kártyájuk van a különböző színekben. Az alanti táblázat megmutatja, hogy attól függően, hány azonos szín. 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:  $2 \cdot (+2) + 21$  (zöld) + 15 (sárga) + 6 (vörös) - 3 (kék) = 41 pont.

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

Ha a játékosoknak több idejük van, mehetnek, hogy több játékot játszanak

egymás után -4et, 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 csökkenthet. a szerencse szerepe.

Minden játékban az előz. kezdőjátékos baloldali szomszédja lesz a kezdőjátékos; a kezdőjátékos jelölésére felhasználható a dobozban található plusz kártya/kártyák egyike.

## 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

# 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,

játékid.

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

jatékos csak három szín után kap pluszpontokat, a többi színéért mínusz pontokat kap. Minél több azonos szín.

kártyával rendelkezik egy játékos, annál több pontot kap. Az a játékos nyer, aki a legtöbb pontot gyűjti össze.