

COLORETTO

Un juego de Michael Schacht para 3 a 5 jugadores de 8 años o más.
Traducido por Fran F G (ffgarea@hotmail.com)

PRESENTACIÓN

Los jugadores roban cartas de una baraja en el centro de la mesa. Durante la partida, los jugadores intentan especializarse en unos pocos colores, ya que al final de la partida un jugador sólo puede conseguir puntos positivos en 3 colores; el resto cuentan como puntos negativos. Cuantas más cartas de un color tenga un jugador, más puntos consigue. Gana el jugador con más puntos.

CONTENIDO

63 cartas de color (9 cartas en cada uno de los 7 colores), 10 cartas "+2", 1 carta "última ronda", 3 comodines, 5 cartas de fila, 5 cartas resumen, y 13 cartas en blanco.



color



+2



última ronda



comodín



fila



resumen

PREPARATIVOS

- En el centro de la mesa se ponen tantas cartas de fila como jugadores. Las cartas de fila sobrantes se devuelven a la caja. No se usarán durante la partida.
- Cada jugador toma una carta de resumen. El resto se ponen en la caja.
- Si juegan 3 jugadores, se retiran las cartas de un color de la partida.
- Cada jugador toma una carta y la pone sobre la mesa en su zona de juego. Cada jugador debe tomar una carta de color diferente al de los otros.
- Se retira la carta de "última ronda" de la baraja y se deja a un lado por el momento.
- Se barajan las cartas restantes y se ponen boca abajo en la mesa formando un mazo.
- Se toman 15 cartas del mazo sin mirarlas. Encima de estas cartas se pone la carta de "última ronda". A continuación, se ponen el resto de cartas encima de éstas.
- Se escoge un jugador inicial a suertes.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada jugador en su turno debe hacer una de las dos acciones siguientes:

- A. tomar y poner una carta o
- B. tomar una carta de fila

A continuación juega su turno el siguiente jugador hacia la izquierda.

Cuando cada jugador ha tomado una carta de fila, la ronda acaba y empieza una ronda nueva.

A. tomar y poner una carta

El jugador toma la carta superior de la baraja y la pone boca arriba al lado de la carta de fila que quiera.

Los jugadores pueden poner hasta 3 cartas al lado de una carta de fila. Cuando ya hay 3 cartas al lado de una carta de fila, no se pueden poner más cartas en esa carta de fila.

Cuando todas las cartas de fila tienen 3 cartas al lado, los jugadores ya no pueden escoger esta acción. El jugador debe entonces tomar una carta de fila.

B. tomar una carta de fila

El jugador toma una cualquiera de las cartas de fila y todas las cartas que haya a su lado y las pone boca arriba en su zona de juego. A continuación el jugador debe ordenar las cartas por color.

Si un jugador ha tomado un comodín, de momento lo deja a un lado. Deberá decidir en qué color ponerlo al final de la partida, pero no antes.

Un jugador puede tomar una carta de fila sólo si tiene al menos una carta a su lado.

Después de que un jugador haya tomado una carta de fila en una ronda, ya no juega más turnos durante esa ronda, pero jugará de nuevo en la siguiente ronda.

Cuando un jugador haya tomado una carta de fila, ésta permanece en su zona de juego, para que el resto de jugadores puedan ver que ya no jugará más turnos durante la ronda actual.

Final de una ronda

Una vez todos y cada uno de los jugadores tienen una carta de fila, la ronda acaba. Se devuelven las cartas de fila al centro de la mesa y el jugador inicial de la siguiente ronda será el jugador que tomó la última carta de fila en la ronda que acaba de terminar.

FINAL DE LA PARTIDA Y PUNTUACIÓN

Cuando se toma la carta de "última ronda", esto indica que la ronda actual será la última. Se deja esta carta al lado de la baraja para recordarlo a todos los jugadores. A continuación el jugador toma la siguiente carta.

Al final de la ronda, los jugadores deben decidir de qué color son sus comodines (cada uno puede ser de un color diferente).

Cada jugador cuenta las cartas que tiene en cada color. La tabla que hay a continuación indica la cantidad de puntos positivos o negativos que consigue el jugador por la cantidad de cartas de ese color.

Un jugador no consigue puntos adicionales por tener más de 6 cartas de un color.

cartas	puntos
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6	21
cada "+2"	+2

Cada jugador elige cuáles de sus 3 colores contarán como puntos positivos. El resto de colores contarán como puntos negativos. Cada carta "+2" vale por 2 positivos.

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 sus 6 cartas verdes, pone el comodín con sus cartas amarillas.

Andreas consigue $2 (+2) + 21 (\text{verdes}) + 15 (\text{amarillas}) + 6 (\text{rojas}) - 3 (\text{azules}) = 41$ puntos.

¡El jugador que tenga más puntos después de cuatro partidas será el ganador!

Las cartas en blanco no se utilizan en este juego. Si tienes el juego "Knatsch" las puedes utilizar en él.

Gráficos: Michael Schacht

© 2002 ABACUSSPIELE Verlags GMBH & Co. KG, D-63303 Dreieich

Todos los derechos reservados

Fabricado en Alemania