

Coloretto

pour 2 à 5 joueurs à partir de 8 ans.

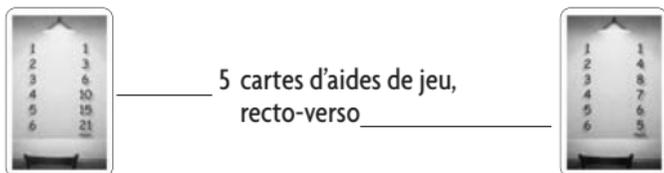
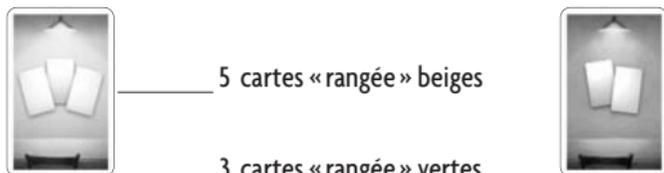
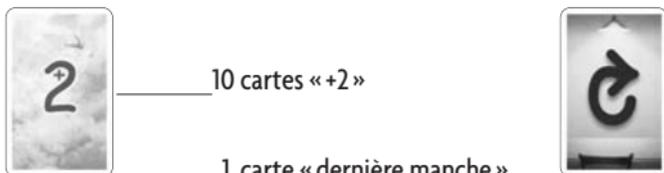
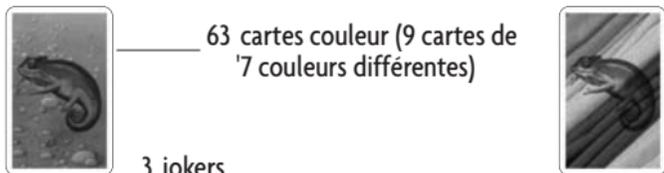


PRINCIPE DU JEU

Les joueurs prennent des cartes placées sur la table. Tout au long de la partie, chacun essaie de se spécialiser dans quelques couleurs, puisqu'à la fin de la partie seules trois couleurs lui feront gagner des points, les autres lui en faisant perdre. Chacun essaie donc d'accumuler les cartes dans trois couleurs, et d'éviter d'en prendre dans les autres - mais ce n'est pas si simple.

MATÉRIEL

1 règles de jeu
90 cartes:

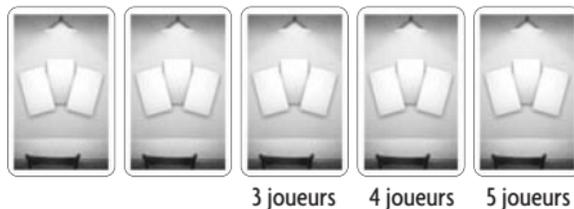


MISE EN PLACE

- Chaque joueur prend une carte d'aide de jeu. Les joueurs décident s'ils utiliseront pour cette partie les tables de score du côté gris ou du côté beige des cartes d'aide de jeu.

Pour la première partie, mieux vaut utiliser le côté beige.

- À 3 à 5 joueurs, jouez avec les cartes « rangée » beiges. Placez sur la table, l'une au dessus de l'autre, une carte « rangée » par joueur. Les cartes « rangée » restantes sont remises dans la boîte et ne seront pas utilisées dans la partie.



Note : Les cartes « rangée » vertes ne sont utilisées qu'à 2 joueurs.

- À 3 joueurs, retirez du jeu toutes les cartes d'une couleur quelconque.
- La carte « dernière manche » est retirée du jeu et mise de côté.
- Chaque joueur prend une carte d'une couleur, qui doit être différente pour chacun, et la place, face visible, devant lui.

- Les cartes restantes sont mélangées et placées en une pioche, face cachée, au centre de la table.
- On prend 15 cartes de la pioche, au dessus desquelles on pose la carte « dernier tour », puis on place le reste de la pioche au dessus.
- L'Oya (le joueur qui commence) est le joueur portant le plus de couleur sur lui.

Les instructions qui suivent s'appliquent au jeu à 3, 4 ou 5 joueurs. Les modifications pour le jeu à 2 joueurs sont décrites à la fin de ces règles.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent à tour de rôle, en sens horaire. À son tour, un joueur doit effectuer l'une des actions suivantes:

- A. piocher et placer une carte
ou bien
- B. prendre une rangée de cartes

C'est ensuite au tour du joueur assis à sa gauche. Lorsque chaque joueur a pris une rangée de cartes, la manche est terminée et on passe à la manche suivante.

A. Piocher et placer une carte

Le joueur prend la première carte de la pioche et la place, face visible, à côté d'une des cartes « rangée ».

Il ne peut y avoir, au maximum, que 3 cartes à côté d'une cartes «rangée»; chaque carte devant rester visible. Un joueur ne peut plus ajouter de carte à côté d'une carte "rangée" ou se trouve déjà 3 cartes.

Lorsqu'il y a trois cartes devant chacune des cartes «rangée», le joueur dont c'est le tour ne peut plus choisir cette action et doit obligatoirement prendre une rangée de cartes.

B. Prendre une rangée de cartes

Le joueur prend l'une des cartes «rangée», ainsi que toutes les cartes se trouvant à côté d'elle, et les pose, faces visibles, devant lui, triées par couleur.

Si un joueur prend un joker, il le met de côté. Il ne choisira en effet la couleur qu'il lui donne qu'à la fin de la partie.

On ne peut pas prendre une rangée dans laquelle ne se trouve que la carte rangée, sans aucune autre carte à côté d'elle.

Un joueur qui a pris une rangée ne participe plus à la manche. Son tour est sauté jusqu'au début de la manche suivante. Afin de le signaler clairement à tous, il garde devant lui, jusqu'à la fin de la manche, la carte «rangée» qu'il a prise.

Fin de la manche

La manche se termine lorsque tous les joueurs ont pris une rangée de cartes.

Les cartes «rangée» sont remises au centre de la table, et une nouvelle manche commence. L'Oya pour cette nouvelle manche est celui qui a pris la dernière rangée de la manche précédente.

FIN DU JEU ET SCORE

Lorsque la carte «dernière manche» est piochée, elle indique que la manche en cours est la dernière. Le joueur qui la pioche la met de côté, bien visible, et en pioche une autre pour la remplacer.

À la fin de la manche, chaque joueur décide quelle sera la couleur de chacun de ses jokers.

Cartes	Points côté beige	Points côté gris
1	1	1
2	3	4
3	6	8
4	10	7
5	15	6
6 ou plus	21	5
chaque «+2»	+2	+2

Un joueur peut attribuer des couleurs différentes à ses jokers.

Chacun compte ensuite le nombre de cartes qu'il a dans chaque couleur. Le tableau indique combien de points en plus ou en moins rapporte chaque couleur, en fonction du nombre de cartes de cette couleur.

Au delà de 6 cartes d'une couleur, un joueur marque comme s'il avait 6 cartes de cette couleur.

Chaque joueur choisit 3 de ses couleurs, dont il compte les points en positif. Les points de ses autres couleurs sont comptés en négatif, c'est à dire ôtés de son score.

Chaque carte «+2» rapporte 2 points.

*Exemple (côté beige): André a 1 joker, 1 «+2», 6 cartes vertes, 4 cartes jaunes, 3 cartes rouges et 2 cartes bleues. Comme il marque déjà le maximum pour ses cartes vertes, il décide que ses jokers sont jaunes. Il marque donc :
 $2 («+2») + 21 (\text{vert}) + 15 (\text{jaune}) + 6 (\text{rouge}) - 3 (\text{bleu}) = 41 \text{ points.}$*

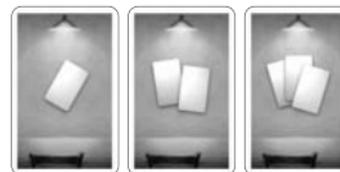
Après quatre parties, le joueur qui a le score total le plus élevé est le vainqueur.

Distribution en France
OYA Jeux a Jouer
25 rue de la Reine Blanche, 75013 Paris,
oya@oya.fr

COLORETTO À DEUX JOUEURS

À 2 joueurs, les règles sont modifiées comme suit :

- Avant le début de la partie, retirez du jeu toutes les cartes de deux couleurs quelconques.
- Avant le premier tour, chacun reçoit 2 cartes de deux couleurs différentes.
- Utilisez les cartes «rangée» vertes et non les beiges.



Le nombre de cartes pouvant être placées dans une rangée est indiqué sur la carte «rangée» correspondante.

Lorsque les deux joueurs ont pris chacun une rangée, toutes les cartes de la troisième rangée sont retirées du jeu.

Auteur & Illustrateur: Michael Schacht

© 2006 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich
Tous droits réservés. Fabriqué en Allemagne.
www.abacusspiele.de