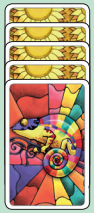
+21 punti


+15 punti

+6 punti

-3 punti

+2 punti

Esempio. Si gioca con il punteggio dal lato marrone. Barbara ha 1 Jolly, 1 carta "+2", 6 camaleonti verdi, 4 camaleonti gialli, 3 camaleonti rossi e 2 camaleonti blu. Poiché con i suoi camaleonti verdi ha già raggiunto il massimo punteggio ottenibile con quel colore, decide di far valere il Jolly come giallo. Sceglie come colori che le fanno guadagnare punti il verde, il giallo e il rosso. Il blu le fa quindi perdere punti. Il suo punteggio finale è perciò 41 (+21 +15 +6 -3 +2).

Regole per 2 giocatori

Quando giocate in 2, si applicano le seguenti modifiche alle regole.

- Durante la preparazione, rimuovi dal gioco tutte le carte di due colori a scelta (ossia un totale di 18 carte Camaleonte, 9 per colore).
- Prima di iniziare il gioco, ognuno prende 2 carte Camaleonte di diverso colore fra quelli disponibili.
- Usa le carte Fila verdi invece di quelle marroni. Il massimo numero di carte che possono essere affiancate a ciascuna carta Fila è raffigurato direttamente sulle carte stesse.

Nota: in una partita a 2 giocatori le carte Fila marroni non vengono utilizzate.

- Quando entrambi i giocatori hanno preso una fila, la rimanente terza fila viene rimossa dal gioco e si comincia quindi un nuovo round.

Autore: Michael Schacht **Illustrazioni:** Oksana Svistun
Pubblicato da daVinci Editrice S.r.l.
Via C. Bozza, 8 - 06073 Corciano (PG)
su licenza ABACUSSPIELE

© 2003 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG - D-63303 Dreieich
Tutti i diritti riservati.
Vietata la riproduzione di regole, materiali o illustrazioni senza previo consenso scritto.
Per domande, commenti o suggerimenti: **info@dvgiochi.com** **www.dvgiochi.com**

Servizio clienti +39.075.6211323 Tariffa ordinaria
Seguici su:

Coloretto

In questo gioco di carte... mimetico, sei un intrepido avventuriero inviato a catturare rarissimi camaleonti. Durante il gioco dovrai cercare di specializzarti nel prendere solo i camaleonti di alcuni tipi perché se avrai troppi colori diversi rischierai di perdere punti invece che guadagnarli!

Contenuto

63 carte Camaleonte (9 carte per ciascuno dei 7 colori)

10 carte +2

2 Jolly 1 Jolly Dorato

1 carta Ultimo Round

5 carte Fila marroni

5 carte Punteggio con una tabella diversa su ogni faccia

3 carte Fila verdi (da usare solo in 2 giocatori)

Preparazione

- Distribuisci 1 carta Punteggio a ogni giocatore. Mettetevi tutti d'accordo se usare il lato marrone (normale) oppure il lato viola (difficile).
  Nota: per le prime partite ti consigliamo di usare il lato marrone.

- Se giocate in 3, 4 o 5, usa le carte Fila marroni: metti 1 carta Fila al centro del tavolo per ciascun giocatore.
  Lascia le rimanenti carte Fila dentro la scatola, poiché non verranno usate.
  Nota: le carte Fila verdi vengono usate solo quando giocate in 2 (vedi *Regole per 2 giocatori*).
- Se giocate in 3, rimuovi dal gioco anche tutte le 9 carte di un colore a tua scelta.

- Ogni giocatore sceglie un diverso colore fra quelli disponibili, prende 1 carta Camaleonte del colore scelto e la posiziona a faccia in su davanti a sé (conterà per i punti a fine partita).
- Rimuovi la carta Ultimo Round e mettila da parte per il momento.
- Mescola le rimanenti carte e posizionale in un mazzo di pesca a faccia in giù al centro del tavolo. Prendi, contandole senza guardarle, 16 carte dal mazzo e posagli sopra la carta Ultimo Round messa da parte in precedenza. Metti ora il mazzetto di 17 carte così ottenuto in fondo al mazzo di pesca (senza rimescolare!).
- Decidete casualmente il primo giocatore.

Le regole che seguono valgono per partite in 3, 4 o 5 giocatori.
Le regole aggiuntive per 2 giocatori si trovano nell'ultima pagina.

Il gioco

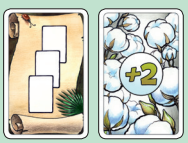
Si gioca a turno in senso orario. Al tuo turno devi eseguire una delle due seguenti azioni:

A. Pescare e piazzare una carta
oppure
B. Prendere una fila

Fatta l'azione, il turno passa al giocatore alla tua sinistra. Quando ogni giocatore ha preso una fila, il round termina e ne inizia uno nuovo.

A. Pescare e piazzare una carta

Pesca la prima carta dal mazzo, guardala, e piazzala a faccia in su accanto a una carta Fila a tua scelta. Ogni fila può avere **un massimo di 3 carte** affiancate (come ricordato nel disegno della carta Fila stessa). Una volta che una fila contiene 3 carte, non vi è più possibile aggiungerne altre: puoi solo aggiungerle a una fila diversa.



Quanto tutte le file hanno 3 carte, non puoi più scegliere l'azione A (devi eseguire invece l'azione B. *Prendere una fila*).

B. Prendere una fila

Scegli e prendi una carta Fila con le relative carte affiancate, e posizionale quindi a faccia in su davanti a te, dividendole per colore. Puoi prendere una carta Fila solo se ha almeno un'altra carta a fianco.
Se hai preso un Jolly, tienilo davanti a te, ma non assegnarlo ad alcun colore per il momento: deciderai a fine partita per quale colore farlo valere. Se hai preso un Jolly Dorato, oltre a quanto visto per il Jolly, devi anche pescare la prima carta del mazzo e aggiungerla a faccia in su a quelle che hai davanti a te.
Dopo che hai preso una fila, non puoi più giocare nel round in corso: tornerai in gioco solo nel round successivo. Lascia la carta Fila che hai preso davanti a te, così che tutti gli altri possano vedere che non stai più giocando in questo round.

Nota: se tutti i giocatori tranne te hanno concluso il round, puoi continuare a pescare e a piazzare carte fino a quando vuoi (o fino a quando puoi) prima di prendere la fila rimasta e finire così il round.

Fine del round

Il round termina quando tutti i giocatori hanno preso una fila. Tutte le carte Fila vengono quindi rimesse al centro del tavolo e si comincia un nuovo round. Inizia il giocatore che ha preso per ultimo una fila.

Fine del gioco

Quando peschi la carta Ultimo Round mettila da parte in modo che sia visibile a tutti. Pesca quindi un'ulteriore carta e continua il tuo turno come al solito. Questo sarà però l'ultimo round che si gioca: una volta terminato (cioè quando ogni giocatore ha preso una fila), prima di contare i punti, devi decidere per quale colore valgono i tuoi Jolly. Ogni Jolly che hai può valere per un colore diverso.

Punteggio

Conta il numero di carte che possiedi di ogni colore, e poi usa la seguente tabella per calcolare il totale di punti guadagnati oppure persi:

N° di carte	Punti (lato marrone)	Punti (lato viola)
1	1	1
2	3	4
3	6	8
4	10	7
5	15	6
6 o più	21	5
Ogni carta "+2"	+2	+2

- Scegli quali dei tuoi colori (fino a 3) ti fanno guadagnare punti.
- Tutti gli altri colori che hai ti fanno invece perdere punti.
- Ogni carta "+2" fa guadagnare sempre 2 punti.

Vince chi ha ottenuto il maggior numero di punti!
In caso di parità tra più giocatori, vince tra loro chi ha il maggior numero di carte di uno stesso colore.