

**Ejemplo (cara marrón):** Sandro tiene 1 comodín, 1 carta "+2", 6 cartas verdes, 4 cartas amarillas, 3 cartas rojas, y 2 cartas azules. Como sus 6 cartas verdes ya le puntúan al máximo, coloca su comodín con sus cartas amarillas.



**Coloretto PARA 2 JUGADORES**

Con dos jugadores, se aplican los siguientes cambios en las reglas:

- Antes de empezar la partida, retira del juego dos grupos de cartas (es decir, dos colores).
- Antes del primer turno, cada jugador coge dos cartas de diferente color.
- Se usan las cartas de hilera verdes, en lugar de las marrones. La cantidad de cartas que se pueden poner en cada hilera depende de lo que indique la correspondiente carta de hilera.



Nota: la cartas de hilera marrones no se usan en las partidas de 2 jugadores.

- Cuando ambos jugadores han recogido una hilera de cartas, la tercera hilera se retira de la partida.

**Autor:** Michael Schacht

**Ilustraciones:** Oksana Svistun

**Créditos de la presente edición**

**Editor:** David Esbrí - **Traducción:** Ángel F. Bueno - **Adaptación gráfica:** Ceci RC



All rights reserved by © 2003 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG Frankfurter Str. 121 63303 Dreieich, Germany Made in Germany



# Coloretto

ESP

**DESCRIPCIÓN**

De 2 a 5 jugadores roban cartas de un mazo dispuesto en el centro de la mesa. Durante la partida, los jugadores tratarán de especializarse en algunos de los colores, ya que, al finalizar la partida, sumarán puntos por solo 3 colores; el resto de colores les restarán puntos. Cuantas más cartas de un mismo color tenga un jugador, más puntos obtendrá. El jugador que sume más puntos ganará la partida.

**CONTENIDOS**

1 reglamento, 90 cartas:



63 cartas de color, 9 cartas por cada uno de los 7 colores



10 cartas «+2»      2 comodines      1 comodín dorado      1 carta de "última ronda"



5 cartas de hilera marrones



5 cartas de resumen a doble cara, con dos tablas de puntuación distintas



3 cartas de hilera verdes para dos jugadores



## PREPARACIÓN

➤ Cada jugador coge una carta de resumen. Los jugadores deciden si jugar con la tabla de puntuación de la cara marrón o de la cara violeta de la carta de resumen.



Nota: se recomienda empezar con la cara marrón.

➤ En partidas de 3 a 5 jugadores, se juega con las cartas de hilera marrones. Cada jugador coloca en el centro de la mesa una carta de hilera. Las cartas de hilera sobrantes se devuelven a la caja, pues no se usarán durante la partida.



Nota: las cartas de hilera verdes solo se usan en partidas con 2 jugadores.

- Con 3 jugadores, se retiran del juego las cartas de un color.
- Separa del mazo la carta de “última ronda” y déjala aparte por el momento.
- Cada jugador coge una carta de un color diferente y la coloca en su zona de juego.
- Las demás cartas se barajan boca abajo y se colocan en el centro de la mesa formando un mazo. De dicho mazo, se reparten 16 cartas boca abajo formando una única pila. Coloca la carta de “última ronda” encima de esta pila de 16 cartas. Seguidamente, coloca el resto del mazo encima de la pila, formando así un único mazo.
- Los jugadores echan a suertes qué jugador empieza la partida.



Las siguientes reglas se aplican en partidas de 3 a 5 jugadores. Las variantes para partidas de 2 jugadores se explican al final de este reglamento.

## DESARROLLO DE LA PARTIDA

Cada jugador, en su turno, debe realizar una de las siguientes acciones:

**A.** Robar y colocar una carta, o **B.** Recoger una hilera de cartas.

Seguidamente, es el turno del jugador que está a su izquierda. Cuando cada jugador ha cogido una hilera de cartas, la ronda finaliza y se inicia una nueva.

### A. Robar y colocar una carta

El jugador roba la carta superior del mazo y la coloca junto a cualquiera de las cartas de hilera.

Los jugadores pueden colocar **un máximo** de 3 cartas junto a una carta de hilera. Cuando hay 3 cartas junto a una carta de hilera, un jugador no puede colocar otra carta en esa hilera.



Cuando todas las cartas de hilera tienen 3 cartas, un jugador no puede realizar esta acción. Así pues, el jugador deberá recoger una hilera de cartas.

## B. Recoger una hilera de cartas

El jugador recoge cualquiera de las cartas de hilera y todas las cartas que haya junto a ella, y las coloca boca arriba en su zona de juego. Seguidamente, ordena las cartas por colores. Si un jugador consigue un comodín, lo pone a un lado, por el momento. Al finalizar la partida –no antes–, deberá decidir el color que le asigna. Si un jugador consigue el comodín dorado, debe también revelar la carta superior del mazo y colocarla en su zona de juego como ha hecho antes. Un jugador puede recoger una carta de hilera solo en el caso de que ésta tenga **como mínimo** una carta junto a ella. Una vez que un jugador recoge una carta de hilera ya no jugará más turnos durante esa ronda. Volverá a jugar en la siguiente ronda. Cuando un jugador recoge una hilera de cartas, tiene en su zona de juego una carta de hilera, de manera que todos los demás jugadores pueden ver que dicho jugador no jugará más turnos durante esa ronda.

Nota: si todos los jugadores excepto uno han recogido cartas, dicho jugador puede seguir robando y colocando cartas mientras pueda y quiera antes de recoger una hilera de cartas y finalizar la ronda!

### Final de una ronda

La ronda finaliza cuando todos los jugadores han recogido una hilera de cartas. Las cartas de hilera se devuelven al centro de la mesa y se inicia una nueva ronda, empezando por el jugador que ha recogido la última hilera de cartas en la ronda recién finalizada.

## FINAL DE LA PARTIDA

Cuando se roba la carta de “última ronda”, quiere decir que esa es la última ronda. Coloca la carta a un lado para que todos los jugadores lo recuerden. El jugador roba la siguiente carta. Al finalizar esta última ronda, los jugadores deciden los colores que asignan a sus comodines (puede asignarse un color distinto a cada comodín).

### Puntuación

Cada jugador cuenta las cartas que tiene de cada color.

➤ La siguiente tabla muestra la cantidad de puntos que un jugador sumará o restará a su puntuación según la cantidad de cartas de cada color. Tener más de 6 cartas del mismo color no proporciona puntos adicionales.

Cartas	Puntos en la cara marrón	Puntos en la cara violeta
1	1	1
2	3	4
3	6	8
4	10	7
5	15	6
6 o más	21	5
Por cada «+2»	+2	+2

➤ Cada jugador elige qué 3 colores de los que dispone sumarán puntos.

➤ Todos los demás colores le restarán puntos.

➤ Cada carta «+2» suma dos puntos.

¡El jugador que consiga la mayor puntuación es el vencedor!