Beispiel *(braune Seite): Andreas hat 1 Joker, 1 „+2“-Karte, 6 grüne Karten, 4 gelbe, 3 rote und 2 blaue Karten in seiner Auslage. Da er für seine grünen Karten schon die höchst mögliche Punktzahl bekommt, ordnet er seinen Joker den gelben Karten zu. Andreas erhält also insgesamt 41 Punkte.*

+21 Punkte

+15 Punkte

+6 Punkte

-3 Punkte

+2 Punkte

Coloretto FÜR ZWEI SPIELER

Beim Spiel zu Zweit gelten folgende Änderungen:

- Vor dem Spiel werden die Karten von zwei Farben aus dem Spiel genommen.
- Vor Spielbeginn nimmt sich jeder Spieler zwei verschiedene Farbkarten.
- Es wird mit den grünen Reihenkarten gespielt. An die Reihenkarten werden je nach Abbildung **höchstens** 1, 2 oder 3 Karten angelegt.

Hinweis: Die braunen Reihenkarten werden im Spiel für 2 Spieler nicht benötigt.

- Haben beide Spieler eine Reihe genommen, werden die Karten der dritten Reihe aus dem Spiel genommen.

Autor: Michael Schacht

Grafik: Oksana Svistun

Distribution in der Schweiz:
Carletto AG, Moosacherstr. 14, CH-8820 Wädenswil

© 2003 **ABACUSSPIELE** Verlags GmbH & Co. KG, Frankfurter Str. 121, D-63303 Dreieich. Made in Germany. Alle Rechte vorbehalten.
www.abacusspiele.de

Coloretto

SPIELIDEE

Die 2 - 5 Spieler nehmen Karten aus einer allgemeinen Auslage in der Mitte. Dabei versuchen sie, sich auf einige Farben zu spezialisieren, denn bei Spielende bringen nur drei Farben Pluspunkte und die anderen Minuspunkte. Je mehr Karten einer Farbe man hat, desto mehr Punkte bekommt man am Ende. Der Spieler mit den meisten Pluspunkten gewinnt.

SPIELMATERIAL

1 Spielregel und insgesamt 90 Karten:

63 Farbkarten, je 9 Karten in 7 Farben

10 „+2“-Karten

2 Joker 1 goldener Joker

1 Karte „Letzte Runde“

5 braune Reihenkarten

5 Übersichtskarten doppelseitig, mit zwei unterschiedlichen Wertungstabellen

3 grüne Reihenkarten für das Spiel zu Zweit

SPIELVORBEREITUNG

- Jeder Spieler erhält eine Übersichtskarte. Die Spieler einigen sich, ob sie mit der Wertungstabelle auf der braunen Seite oder auf der violetten Seite spielen.

Hinweis: Wir empfehlen, am Anfang mit der Wertungstabelle auf der braunen Seite zu spielen!

- Bei 3 bis 5 Spielern wird mit den braunen Reihenkarten gespielt. Es werden so viele Reihenkarten nebeneinander in die Mitte gelegt, wie Spieler mitspielen. Übrige Reihenkarten werden nicht benötigt und kommen zurück in die Schachtel.

Hinweis: Die grünen Reihenkarten werden nur im Spiel für zwei Spieler benötigt.

- Bei 3 Spielern kommen zusätzlich die Karten einer Farbe aus dem Spiel.
- Die Karte „Letzte Runde“ wird herausgesucht und erst einmal zur Seite gelegt.
- Jeder Spieler nimmt sich eine Farbkarte einer anderen Farbe und legt sie offen vor sich ab.

- Alle übrigen Karten werden verdeckt gut gemischt und als Stapel in die Mitte gelegt. Nun werden 16 Karten verdeckt vom Stapel gezogen. Oben auf diese Karten wird die Karte „Letzte Runde“ gelegt. Darauf wird dann verdeckt der restliche Stapel gelegt.
- Die Spieler einigen sich wer beginnt.

Der im Folgenden beschriebene Spielverlauf gilt für das Spiel mit 3 bis 5 Spielern.
Die Änderungen für das Spiel zu Zweit werden am Ende der Spielregel beschrieben.

SPIELVERLAUF

Kommt ein Spieler an die Reihe **muss** er eine der beiden folgenden Aktionen ausführen:

A. Eine Karte aufdecken und anlegen oder **B.** Eine Kartenreihe aufnehmen und aussteigen.

Danach folgt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn. Sind alle Spieler ausgestiegen, weil sie eine Kartenreihe aufgenommen haben, endet die laufende Spielrunde und eine neue Runde beginnt.

A. Eine Karte aufdecken und anlegen

Der Spieler deckt die oberste Karte vom Stapel auf und legt sie offen neben eine beliebige Reihenkarte. Damit ist sein Zug zu Ende.

Neben einer Reihenkarte dürfen **höchstens** 3 Karten liegen. Wenn dort schon 3 Karten liegen, darf der Spieler keine weitere Karte neben diese Reihenkarte legen.

Liegen neben allen Reihenkarten bereits 3 Karten aus, darf der Spieler diese Aktion nicht wählen. Er muss dann eine Kartenreihe aufnehmen und aussteigen.

B. Eine Kartenreihe aufnehmen und aussteigen

Der Spieler nimmt sich eine beliebige Reihenkarte, sowie alle dazugehörigen Karten und legt sie offen vor sich ab. Er sortiert die Karten dabei nach Farben. Nimmt der Spieler Joker auf, darf er sie vorerst beiseite legen. Er muss sich erst bei Spielende entscheiden, welcher Farbe er sie zuordnet. Nimmt er den goldenen Joker auf, muss er zusätzlich sofort die oberste Karte vom Stapel aufdecken und wie die zuvor genommenen Karten offen vor sich ablegen. Der Spieler darf nur eine Reihenkarte nehmen, neben der **mindestens eine** Karte liegt. Wenn ein Spieler Karten aufnimmt, steigt er aus der laufenden Runde aus und spielt erst in der nächsten Runde wieder mit. Spieler die ausgestiegen sind, haben eine Reihenkarte vor sich liegen, so dass man sofort sehen kann, wer an der laufenden Runde nicht mehr teilnimmt.

Achtung: Auch wenn alle Spieler bis auf einen ausgestiegen sind, darf dieser Spieler noch weitere Karten aufdecken und anlegen, wenn dies möglich ist, bevor er aussteigt!

Ende einer Runde

Hat jeder Spieler eine Kartenreihe aufgenommen, ist die Runde zu Ende. Die Reihenkarten werden wieder in die Mitte gelegt, und die nächste Runde beginnt bei dem Spieler, der als Letzter eine Kartenreihe aufgenommen hat.

SPIELENDE

Deckt ein Spieler die Karte „Letzte Runde“ auf, wird die laufende Runde noch zu Ende gespielt. Die Karte wird zur Seite gelegt, und der Spieler deckt als Ersatz die nächste Karte auf. Nach Rundenende ordnet jeder Spieler seine Joker noch beliebigen Farben zu.

Wertung

Der Spieler zählt die Karten jeder Farbe, die er vor sich liegen hat.

- Jede Farbreihe zählt entsprechend der Anzahl Karten Plus- oder Minuspunkte. Mehr als 6 Karten einer Farbe bringen keine zusätzlichen Punkte.

Karten	Punkte braune Seite	Punkte violette Seite
1	1	1
2	3	4
3	6	8
4	10	7
5	15	6
6 und mehr	21	5
Jede „+2“	+2	+2

- Drei Farbreihen seiner Wahl darf sich der Spieler als Pluspunkte aufschreiben.
- Alle seine übrigen Farbreihen zählen als Minuspunkte.
- Jede „+2“-Karte zählt 2 Pluspunkte.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Punkte hat.