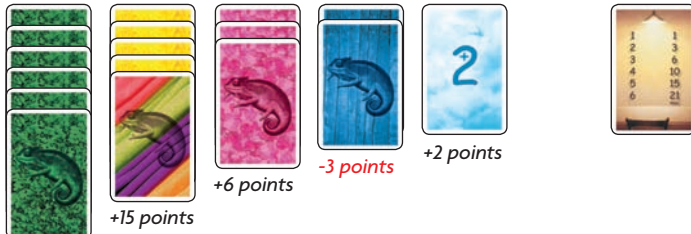




# Coloretto

- All other colors score minus points for the player.
  - Each '+2' card scores 2 plus points.
- The player with the most points is the winner!

Example (brown side): Andy has 1 Joker, 1 '+2' card, 6 green cards, 4 yellow cards, 3 red cards, and 2 blue cards. As he already scores the most he can for his 6 green cards, he places his joker with his yellow cards.



+21 points

Andy scores in total 41 points.

## Coloretto for two players

With 2 players, the following changes to the rule apply:

- Before starting the game, remove two sets of cards (i.e. two colors) from the stack.
- Before the first turn, each player takes two cards in different colors.
- Use the green row cards instead of the brown ones.  
The number of cards that can be placed next to the row cards depends on the picture on the respective row card.



- When both players have taken a card row, the third row is removed from the game.

**Author:** Michael Schacht  
**Graphics:** Michael Schacht

© 2003 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich  
All rights reserved. Made in Germany.



## Overview

The 2-5 players draw cards from a card supply in the middle of the table. During the game, the players try to specialize in a few colors, because at the end of the game, a player can score plus points for only 3 colors; the rest score minus points. The more cards a player has of a color, the more points he scores. The player with the most points wins.

## Contents

1 rule booklet, 90 playing cards:



63 color cards, 9 cards each in 7 colors



10 '+2' cards



3 jokers



1 'last round' card



5 brown row cards



5 summary cards  
double-sided,  
with two different  
scoring tables



3 green row cards

## Preparation

Each player takes one summary card. The players choose whether to play with the scoring table on the brown side or on the gray side of the summary card.



*Note: we recommend beginning with the brown side.*

With 3 to 5 players, play with the brown row cards. Place one row card in the middle of the table for each player in the game. Place the unused row cards back in the box. They will not be used in the game.



*Note: the green row cards are only used with 2 players.*

- With 3 players, remove the cards of one color from the game.
- Remove the 'last round' card from the deck and set it aside for now.
- Each player takes one card of a different color and places it on the table in his play area.
- Shuffle the remaining cards face down and place them face down in the middle of the table as a supply. Deal 15 cards face down from the supply in a stack. Place the 'last round' card on top of this stack of 15 cards. Then, place the rest of the card supply on top of this.
- The players choose a starting player by lot.



The following course of the game applies to the game with 3 to 5 players. The changes in the game for 2 are explained at the end of this instruction.

## Playing the game

On a player's turn, he **must** take one of the two following actions

- A. draw and place a card
- or
- B. take a card row.

Then the player's left neighbor takes a turn.

When each player has taken a card row, the round ends and a new round begins.

### A. Draw and place a card

The player draws the top-most card from the supply and places it face up next to any of the row cards.

Players may place **at most** 3 cards next to a row card. When there are 3 cards next to a row card, a player may not place another card in that row.



When all row cards have 3 cards next to them, a player may not choose this action. The player must then take a card row.

### B. Take a card row

The player takes any of the row cards and all the cards next to it and places them face up in his play area. The player then sorts the cards by color. If a player has taken a joker, he sets it aside for now. He must decide which color to place it with at the end of the game, but not sooner.

A player may only take a row card if it has **at least one** card next to it. After a player has taken a card row in a round, he takes no more turns in this round, but plays again in the next round. When a player has taken a card row, he has a row card in his play area, so that all can see that he can take no more turns in this round.

*Note: if all players but one have passed, this player may continue to draw and place as many cards as he can and chooses before taking a card row and finishing the round!*

### End of a round

When every player has taken a card row, the round ends. Place the row cards back in the middle of the table and begin the next round with the player who took the last card row in the round just ended.

### Game end

When the 'last round' card is drawn, this indicates this is the last round. Place the card to the side to remind all players. Then the player draws the next card. At the end of the round, the players decide which color their jokers are (each may be different).

### Scoring

Each player counts the cards he has in each color.

- The table shows the number of plus or minus points a player scores for the number of cards in each color. A player scores no extra points for more than 6 cards in a color.
- Each player chooses which 3 of his colors score plus points.

cards	points brown side	points grey side
1	1	1
2	3	4
3	6	8
4	10	7
5	15	6
6 and more	21	5
each '+2'	+2	+2



# Coloretto

- 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 à son score.
  - Chaque carte «+2» rapporte 2 points.
- Le joueur qui a le score total le plus élevé est vainqueur.

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 son joker sont jaunes.

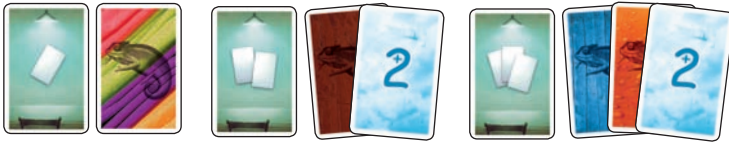


André marque donc 41 points.

## Coloretto à deux joueurs

À 2 joueurs, les règles sont modifiées comme suit:

- Avant le début de la partie, retirez de 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:** Michael Schacht  
**Illustrateur:** Michael Schacht

© 2003 ABACUSSPIELE Verlags GmbH & Co. KG, Dreieich  
Tous droits réservés. Made in Germany.



## Principe du jeu

Les 2 à 5 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 règle de jeu et 90 cartes:



63 cartes couleur, 9 de chacune des 7 couleurs



10 cartes «+2»



3 jokers



1 carte «dernière manche»



5 cartes «rangée» beiges



5 cartes d'aide de jeu, recto-verso, avec deux tables de score différentes



3 cartes «rangée» vertes

## 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.



Note: 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 «dernière manche», puis on place le reste de la pioche au dessus.
- Le premier joueur est tiré au sort.



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 chacun à leur tour, en sens horaire.

À son tour, un joueur **doit** effectuer l'une des actions suivantes:

- piocher et placer une carte **ou bien**
- 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, devant l'une des cartes «rangée».

Il ne peut y avoir, **au maximum**, que 3 cartes devant une carte «rangée». Un joueur ne peut plus ajouter de carte devant une rangée ou se trouve déjà une carte «rangée» et 3 autres 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 devant 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** devant 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.

*Si tous les joueurs sauf un ont pris une rangée de carte, le dernier joueur peut continuer à jouer en piochant et plaçant des cartes jusqu'à ce qu'il décide de prendre une rangée et de terminer ainsi la manche.*

### 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. Le premier joueur de cette nouvelle manche est celui qui a pris la dernière rangée de la manche précédente.

### Fin du jeu

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. Un joueur peut attribuer des couleurs différentes à ses jokers.

### Score

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 ne marque pas de points supplémentaires.

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