

# Reglement voor Colorito.

---

Dit spel wordt gespeeld op een bord van geheel nieuwe vinding. Het bord is verdeeld in drie velden: een oorlogsveld en twee neutrale velden.

Elke speler neemt twee kleuren, rood en blauw of oranje en geel en plaatst de schijfjes op de corresponderende nummers van zijn veld. De bedoeling is nu om, in den kortst mogelijken tijd, de schijven over het oorlogsveld te brengen naar het tegenover gestelde veld en wel **elk** schijfje op **zijn** nummer.

Er zijn drie manieren om dit te bereiken:

1<sup>e</sup> DE STAP. Op 15 staande kan men b.v. schuiven op 14, 16, 4, 5, 6, of voorwaarts op een corresponderende kleur. Dus op de neutrale velden in **alle** richtingen, op de gekleurde velden alleen op kleur.

2<sup>e</sup> DE SPRONG. Evenals bij het halmaspel kan men springen over elk ander schijfje, ook over zijn eigen schijven, het hindert niet, of men „al springende” geen corresponderende kleur raakt, als men slechts zorg draagt aan te landen op zijn eigen kleur. Dus een oranje schijfje mag zooveel sprongen maken als mogelijk is, doch het moet altijd uitkomen op oranje of wat nog beter is op het neutrale veld van den tegenstander.

3<sup>e</sup> DE STAP & DE SPRONG GECOMBINEERD. Wanneer men een sprong kan maken, doch de schijf staat één veld te ver af, dan mag men deze eerst een ruit verschuiven, onverschillig of het op haar kleur is of niet en dan kan men den sprong maken.

Dit is een manier van zetten, waardoor het spel allerlei verrassingen biedt, waarop men volstrekt niet verdacht is, en dat aan het Coloritospel een bijzondere bekoring verleent.

De spelers spelen beurt om beurt, en er wordt **niet** geslagen, alle schijven blijven in het spel.

Het meest aan te bevelen is in een X-vorm te spelen, dus No. 1 naar No. 1 en No. 10 naar No. 10, zoodoende legt men den weg het snelst af.