

Coloretto

Un jeu de Michael Schacht

Pour 3 à 5 joueurs à partir de 8 ans

Principe du jeu

Les joueurs prennent des cartes placées sur la table. Tout au long de la partie, chacun essaie de se spécialiser dans quelques couleurs, jusqu'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

63 cartes couleur; 10 cartes "+2", 1 carte "dernière manche", 3 jokers, 5 cartes "rangée", 5 cartes d'aide de jeu et 13 cartes vierges.

Mise en place

- 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.
- Chaque joueur prend une carte d'aide de jeu. Les cartes non utilisées sont remises dans la boîte.
- **À 3 joueurs**, retirez du jeu toutes les cartes d'une couleur quelconque.
- Chaque joueur prend une carte d'une couleur, qui doit être différente pour chacun, et la place, face visible, devant lui.
- La carte "dernière manche" est retirée du jeu et mise de côté.
- 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 "dernier tour", puis on place le reste de la pioche au dessus.
- Le premier joueur est tiré au sort.

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 :

- A. piocher et placer une carte
ou bien
- B. 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 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.

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 et score

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.

Chacun compte ensuite le nombre de cartes qu'il a dans chaque couleur. Le tableau ci-dessous 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
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6 ou plus	21
Chaque "+2"	+2



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.

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 ses jokers sont jaunes.

Il marque donc : 2 (+2) + 21 (vert) + 15 (jaune) + 6 (rouge) - 3 (bleu) = 41 points.

Les cartes vierges qui accompagnent ce jeu sont destinées à être utilisées avec un autre excellent petit jeu, Knatsch.

Graphisme: Michael Schacht

© 2002 ABACUSSPIELE verlags GmbH & Co. KG, 63303 DREIEICH, Allemagne

Tous droits réservés

Fabriqué en Allemagne

Traduction française par Bruno Faidutti