

## COLORETTO

Een kaartspel van Michael Schacht voor 3 tot 5 spelers vanaf 8 jaar.

### HET SPELIDEE

De spelers trekken om beurten een kaart met een kleur van de trekstapel, en leggen die bij een groep naar keuze op tafel. Ze proberen in één van die groepen "hun" kleuren te concentreren, om die op het juiste moment te claimen, opdat ze veel punten verdienen. Aan het einde van het spel, na meerdere ronden, leveren per speler de beste 3 kleuren punten op. De overige kleuren (waar ze er hopelijk minder van hebben) leveren strafpunten op! Hoe meer kaarten men van een kleur heeft, hoe meer punten men ervoor ontvangt. De speler met de meeste punten wint.

### HET SPELMATERIAAL



gekleurde kaart



bonuskaart "+ 2"



"laatste ronde"



joker



groepenkaart



overzichtkaart

63 gekleurde kaarten (van elk van de 7 kleuren 9 stuks), 10 kaarten "+2", 1 kaart "laatste ronde", 3 jokers, 5 groepenkaarten en 5 overzichtkaarten. Eventueel overige kaarten horen niet bij dit spel.

### DE VOORBEREIDING

Leg zoveel groepenkaarten naast elkaar op tafel als er spelers zijn. Overgebleven groepenkaarten worden niet gebruikt en in de doos teruggelegd. Aan deze kaarten worden gekleurde kaarten gelegd. Een groepenkaart plus aangelegde kaarten vormen samen een groep. Elke speler ontvangt een overzichtkaart voor de score.

Bij een spel met 3 spelers worden de kaarten van één kleur niet gebruikt. Deze blijven in de doos.

Elke speler kiest een kaart met een andere kleur en legt deze open voor zich neer. De spelers zijn zo al aan één kleur gebonden.

De kaart "laatste ronde" wordt uit de stapel gezocht en even opzij gelegd.

De resterende kaarten worden goed geschud en als gedekte trekstapel op tafel gelegd.

Leg de kaart "laatste ronde" gedekt

op de 15<sup>e</sup> kaart van anderen.

De jongste speler begint.

### HET SPELVERLOOP

Als een speler aan de beurt is, moet hij één van de onderstaande acties uitvoeren:

- A. Een kaart trekken en open aan een groepenkaart leggen of
- B. Een bestaande groep nemen en passen.

Daarna is de speler links van hem aan de beurt. De speler, die past, komt deze ronde niet meer aan de beurt. Als elke speler een groep kaarten heeft genomen, is de huidige ronde afgelopen en gaat met de volgende speler een nieuwe ronde van start.

#### **A. Een kaart trekken en aanleggen**

De speler trekt de bovenste kaart van de stapel en legt deze open aan een groepenkaart of groep naar keuze.

Er mogen maximaal 3 kaarten naast een groepenkaart liggen. Zodra een groep uit 4 kaarten bestaat (de groepenkaart telt mee), mag een speler hier niet nog een kaart aanleggen.

Als naast alle groepenkaarten 3 kaarten liggen, mag de speler deze actie niet kiezen. Hij moet dan een groep uitkiezen en nemen, en daarna passen.

## B. Een groep nemen en passen

De speler kiest een groepenkaart met alle aangelegde kaarten en neemt deze. Hij sorteert de kaarten naar kleur en legt ze open voor zich neer.

Als zich jokers tussen de kaarten bevinden, mag de speler deze terzijde leggen. Hij hoeft de kleur van de joker(s) pas aan het einde van het spel te bepalen.

De speler mag pas een groep nemen als daaraan tenminste één kaart is gelegd.

Als een speler een groep heeft genomen, eindigt deze ronde voor hem en moet hij passen. Hij speelt in de volgende ronde pas weer mee. Een speler die moet passen is te herkennen aan de groepenkaart die voor hem ligt.

### Het einde van een ronde

Als alle spelers een groep hebben genomen, is de ronde afgelopen. De groepenkaarten worden weer in het midden gelegd en de volgende ronde begint met de speler links van degene die als laatste een groep heeft genomen.

## HET EINDE VAN HET SPEL EN DE SCORE

Als de kaart "laatste ronde" wordt omgedraaid, speelt men de lopende ronde nog uit. De kaart wordt terzijde gelegd en de speler die aan de beurt is, draait ter vervanging de volgende kaart om.

Aan het einde van deze ronde bepaalt iedere speler de kleur van zijn joker(s).

De spelers tellen het aantal kaarten per kleur en berekenen aan de hand van de onderstaande tabel de waarde per kleur. Een serie van meer dan 6 kaarten levert geen extra punten op.

Aantal kaarten	Punten
1	1
2	3
3	6
4	10
5	15
6 of meer	21
Elke kaart „+2”	2

De spelers tellen de waarde van hun drie beste kleuren als overwinningpunten. Alle andere kleuren leveren strafpunten op. Elke kaart "+2" levert 2 punten op.

*Voorbeeld: Esther heeft 1 joker, 1 kaart "+2", 6 groene, 4 gele, 3 rode en 2 blauwe kaarten. Omdat zij voor haar groene kaarten al het maximale aantal punten ontvangt, kent zij de joker aan haar gele serie toe. Esther krijgt dus 2 ("+2") + 21 (groen) + 15 (geel) + 6 (rood) - 3 (blauw) = 41 punten.*

Na een drive van 4 spellen wint de speler met de meeste punten.

Grafische vormgeving: Michael Schacht  
Vertaling: Daniël Hogetoorn  
Eindredactie: Michael Bruinsma

© 2002 ABACUSSPIELE, Dreieich,  
Alle rechten voorbehouden.  
Made in Germany

Uitgever en distributie:  
999 Games B.V.  
Eemmeerlaan 11  
NL 1382 KA Weesp  
Klantenservice: 0900 - 9990000  
[www.999games.nl](http://www.999games.nl)  
[www.spellenspektakel.nl](http://www.spellenspektakel.nl)

