

Coloretto – Amazonas

2-4 fő részére, 8 éves kortól, 20 perc játékidő

1 A játékról

A játékosok kutatók, akik az amazonasi őserdőkbe utaznak, hogy ott új, egyedülálló állatfajokat keressenek. Az őserdőben sok faj van, így eleinte könnyű új felfedezéseket tenni. De ahogy az idő halad, más példányok is előkerülnek az addig újnak hitt fajból, és értéktelenné válnak.

2 A játék tartalma

- 90 állatkártya (18 fajta állat, mindből 5 darab)
- 16 oszlopkártya
- 4 bónuszkártya
- 1 védőkártya
- 1 pontozó kártya

3 Játék 2 játékosal

3.1 Előkészületek

- Mindkét játékos elvesz mind a 4 színből egy-egy oszlopkártyát, és maga elé helyezi

Kék - Lila - Barna - Zöld

 sorrendben.
- A maradék oszlopkártyák, és a védőkártya visszakerül a dobozba.
- Keverjük meg az állatkártyákat, és az állatokat ábrázoló felével lefele helyezzük el az asztalon (ez lesz a húzópakli).
- Mindkét játékos kap 3 kártyát, ezeket a kezébe veszi.

3.2 A játék menete

A játékosok felváltva követik egymást. Az aktív játékos két dolgot tehet:

- (A) Kijátszik egy kártyát,
- (B) Ad egy kártyát az ellenfélnek.

Ezután húz egy lapot a pakliból, és a másik játékos jön.

A két lehetőség részletesen:

(A) **Kártya kijátszás**

A játékos a kezéből a lerak egy lapot a megfelelő színű oszlopkártya alá.

Megjegyzés: Amikor a játékos lerakja a lapot, úgy tegye le, hogy az oszlopkártyán látható kártyák száma, és az előző állat fajtája is látszódjon. Minden oszlopkártyán fel van tüntetve, hogy maximum hány állatot lehet arra az oszlopra tenni.

Példa: A zöld oszlopra a játékos 6 kártyát rakhat.

Teli oszlop: Ha a játékosnak összegyűlik a maximális állatkártya egy oszlopban, a oszlop tele van. A játékos ezeket a kártyákat azonnal állatos oldalukkal lefele maga elé helyezi. Az oszlopkártya a helyén marad üresen, új kollekciót gyűjthet rajta a játékos. Így egy játékosnak több összegyűjtött kollekciója is lehet ugyanabból a színből.

Példa: Anna lerakta az 5. kék állatot az oszlopkártyájára. A kék oszlop tele, ezeket a kártyákat lefordítva maga elé rakja.

Bónusz: Az a játékos, aki egy színből először gyűjti össze a teljes kollekciót, megkapja a megfelelő színű bónuszkártyát, és az összegyűjtött kollekciója mellé rakja. Ha egy játékos később olyan színből gyűjt össze egy teljes kollekciót, aminek a bónuszkártyáját már valamilyen játékos megkapta, nem kap bónuszpontokat.

Második állat a gyűjteményben: A játékos kijátszhat egy második példányt is egy meglévő fajból. Azonban ilyenkor a mindkét kártyát el kell dobni az oszlopból. Ezeket a lapokat a húzópakli mellé helyezi, ez lesz a dobópakli. *Bob kijátsza a második barna varangy kártyát. Sajnos, mivel már van egy varangy az oszlopban, mindkettőt a dobópaklira kell helyeznie.*

Megjegyzés: Ha a másodikként kijátszott kártya az utolsó lenne a kollekcióban, akkor is el kell dobni mindkét lapot, így az oszlop nem lesz tele. Bob kijátsza a zöld anteatert, ami a második az oszlopban. Így az oszlop tele lenne. Azonban mindkét anteater kártyáját a dobó paklira kell tennie, az oszlop így nincs tele.

(B) **Ad egy kártyát az ellenfélnek**

A játékos adhat az ellenfélnek egy kártyát a kezéből. Ő elfogadhatja, vagy visszautasíthatja az ajándékot.

Elfogadja a kártyát: Ha az ellenfél elfogadja a kártyát, azonnal le kell helyeznie a megfelelő színű oszlopba. Ha ettől a az oszlop tele lesz, összegyűjti a kollekciót, és maga elé teszi lefordítva. Akár bónuszkártyát is kaphat ezért, a fent leírtaknak megfelelően. Ha az ajándékba kapott kártya már szerepel az oszlopban, a fentiek szerint el kell dobni mindket állatkártyát.

Visszautasítja a kártyát: Ha az ellenfélnek nem kell az ajándékba kapott kártya, visszautasíthatja azt. Ekkor a visszautasított kártyát, és annak szomszédos oszlopjából még egy tetszőlegesen választott kártyát a dobó paklira rak.

Anna egy barna kaméleont ad Bobnak. Bob nem akarja lerakni a kaméleont a barna oszlopra, mert már van ott neki egy. Ezért el kell dobni egy lapot vagy a lila, vagy a zöld oszlopról. A kékről nem dobhat, mert az nem szomszédos a barnával. A lila tukánt választja, így azt, illetve a kaméleont a dobópaklira helyezi.

Ha az ellenfélnek nincs kártyája egyik szomszédos oszlopban sem, akkor el kell fogadnia az ajándékba kapott lapot.

Példa: Bob egy zöld békát ad Annának. Anna nem szeretné megtartani a békát, mert már van neki egy. De, mivel nincs egy kártyája sem a szomszédos zöld oszlopban, nem tudja visszautasítani, noha 2-2 kártyája van a kék, és a lila oszlopban is, ezek azonban nem szomszédosak. El kell fogani a békát, majd mindkét béka kártyáját a dobópaklira kell tennie.

3.3 A játék vége

A játéknak azonnal vége, ha

- ha az egyik játékosnak összegyűlik 3 teljes kollekciója vagy
- ha a húzópakli elfogy.

A játékos eldobják a kezükben lévő lapokat, kiszámolják pontjaikat.

3.4 A pontok számolása

A játékos minden összegyűjtött kollekcióért kap pontot a pontozókártyának megfelelően.

Példa: Bob 6 zöld állata 21 pontot ér.

A játékosok az oszlopkártyákon maradt nem teljes kollekciókért is kapnak pontot ugyancsak a pontozókártyának megfelelően.

Anna 1 pontot kap 1 barna állatáért, 10et a 4 zöldjéért.

A játékosok összeadják megszerzett pontjaikat (a bonuszokat is!). Amelyikük a több pontot gyűjtötte, nyer.

3.5 További fontos megjegyzések

- A játékos nem utasíthatja vissza az ajándékba kapott kártyát, az nem lenne dupla. Ha oszlopban még nincs olyan kártya, el kell fogadnia.
- Az összegyűjtött kollekcióknak nincs további szerepük a pontozásig. Az összegyűjtött kollekciókat nem lehet eldobni, még megnézni sem.
- Ha egy játékos összegyűjt 3 kollekciót, a játéknak vége, még akkor is, ha nem 3 különböző színű kollekcióról van szó.

4 Játék 3-4 játékosal

A szabályok hasonlóak a következő változtatásokkal: A játékosok óramutató járásának megfelelően követik egymást. Ha egy játékos lapot ad a másiknak, akkor az ajándéklap mellé a védőkártyát is megkapja függetlenül attól, hogy elfogadta-e a lapot vagy nem. Amíg a védő kártya egy játékosnál van, nem lehet neki lapot ajándékozni.

4 játékos esetén a játéknak akkor vége, ha a húzópakli elfogy, vagy ha egy játékosnak összegyűlik 2 kollekciója.