

Coloretto – Amazonas

2-4 játékos részére,
8 éves kortól
játékidő kb. 20 perc



A békés kutatók fényképezőgépekkel és nagyítókkal felszerelve járják az őserdőt, egymással versenyezve a felfedezett új fajok számaival.

A játék végén csak az igazán különleges, ritka és idáig ismeretlen fajokért kapnak pontokat.

A legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a nyertes.

Importálja: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

A JÁTÉK TARTALMA

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

JÁTÉK 2 JÁTÉKOSSAL

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 visszakérül a dobozba.
- A pontozó és bónusz kártyák a játéktér mellé kerülnek.
- Keverjük meg az állatkártyákat, és az állatokat ábrázoló felével lefelé helyezzzük el az asztalon (ez lesz a húzópakli).
- Mindkét játékos kap 3 kártyát, ezeket a kezébe veszi.
- A játékosok eldöntik egymás között a kezdő játékos szerepét.

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 lerak egy lapot a megfelelő színű oszlopkártya alá.

-2-

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:

miután egy játékos feltöltötte az egyik oszlopát az annak megfelelő színű állatokkal, az oszlop tele van.

A játékos ezeket a kártyákat azonnal az állatos oldalukkal lefelé 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 valamelyik játékos megkapta, nem kap bónuszpontokat.

Második állat a gyűjteményben:

A játékos kijátszhat egy második példányt is egy meglévő fajból. Azonban ilyenkor mindkét kártyát el kell dobni az oszlopból. Ezeket a lapokat a húzópakli mellé kell helyezni, ez lesz a dobópakli.

-3-

Példa: Bob kijátsza a második barna varangy kártyát. Sajnos, mivel már van egy varangy az oszlopban, mindkettőt a dobópakli mellé kell helyezni.

Megjegyzés: ha a másodikként kijátszott kártya az utolsó lenne a kollekcióban, akkor is el kell dobni mindkét lapot, így az oszlop nem lesz tele.

Példa: Bob kijátsza a zöld anteater, ami a hatodik kártya a zöld oszlopban. Így az oszlop tele lenne. Azonban mindkét anteater kártyáját a dobó pakli mellé 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 mindkét 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 pakli mellé rak.

-4-

Példa: 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.

Tipp: a feljárlást akkor érdemes megfontolni, ha olyan állat van a kezünkben, amilyenünk már van az oszlopunkban, valamint a feljárlással hátrányos helyzetbe hozhatjuk az ellenfelünket.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak azonnal vége,

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

A játékos eldobják a kezükben lévő lapokat, megszámlálják pontjaikat.

-5-

A PONTOK SZÁMOLÁSA

A játékos minden összegyűjtött kollekcióért kap pontot a pontozókártyának megfelelően.

Példa: Anna 1 pontot kap 1 barna állatért, 10-et a 4 zöldjéért.

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

Példa: Bob 6 zöld állata 21 pontot ér.

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

TOVÁBBI FONTOS MEGJEGYZÉSEK

• A játékos nem utasíthatja vissza az ajándékba kapott kártyát, ha az nem lenne dupla. Ha oszlopban még nincs olyan kártya, el kell fogadnia.

• Ha bármikor dupla felfedezés történik valamelyik játékosnál, a két kártyát azonnal el kell dobni!

• 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.

-6-

JÁTÉK 3-4 JÁTÉKOSSAL

A szabályok hasonlóak a következő változtatásokkal:

A játékosok óramutató járásának megfelelően követik egymást. Ha egy játékos lapot ad a másiknak, akkor az ajándékba 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 van vége, ha a húzópakli elfogy, vagy ha egy játékosnak összegyűlik 2 kollekciója.

-7-

-8-

Példa: 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.

Tipp: a feljárlást akkor érdemes megfontolni, ha olyan állat van a kezünkben, amilyenünk már van az oszlopunkban, valamint a feljárlással hátrányos helyzetbe hozhatjuk az ellenfelünket.

A JÁTÉK VÉGE

A játéknak azonnal vége,

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

A játékos eldobják a kezükben lévő lapokat, megszámlálják pontjaikat.

-5-

A PONTOK SZÁMOLÁSA

A játékos minden összegyűjtött kollektíváért kap pontot a pontozókártyának megfelelően.

Példa: Anna 1 pontot kap 1 barna állatért, 10-et a 4 zöldjéért.

A játékosok az oszlopokkátyákon maradt nem teljes kollektívákért is kapnak pontot ugyancsak a pontozókártyának megfelelően.

Példa: Bob 6 zöld állata 21 pontot ér.

A játékosok összeadják megszerzett pontjaikat (a bónuszokat is!). Amelyikük több pontot gyűjtött, az a játékos nyer.

TOVÁBBI FONTOS MEGJEGYZÉSEK

• A játékos nem utasíthatja vissza az ajándékba kapott kártyát, ha az nem lenne dupla. Ha oszlopban még nincs olyan kártya, el kell fogadnia.

• Ha bármikor dupla felfedezés történik valamelyik játékosnál, a két kártyát azonnal el kell dobni!

• Az összegyűjtött kollektíváknek nincs további szerepük a pontozásig. Az összegyűjtött kollektívákat nem lehet eldobni, még megnézni sem.

• Ha egy játékos összegyűjt 3 kollektívát, a játéknak vége, még akkor is, ha nem 3 különböző színű kollektíváról van szó.

-6-

JÁTÉK 3-4 JÁTÉKOSSAL

A szabályok hasonlóak a következő változtatásokkal:

A játékosok óramutató járásának megfelelően követik egymást. Ha egy játékos lapot ad a másiknak, akkor az ajándékba 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.

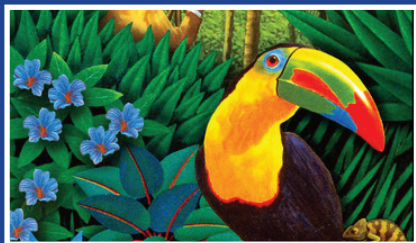
4 játékos esetén a játéknak akkor van vége, ha a húzópakli elfogy, vagy ha egy játékosnak összegyűlik 2 kollektívája.

-7-

-8-

Coloretto – Amazonas

2-4 játékos részére,
8 éves kortól
játékidő kb. 20 perc



A békés kutatók fényképezőgépekkel és nagyítókkal felszerelve járják az őserdőt, egymással versenyezve a felfedezett új fajok számaival.

A játék végén csak az igazán különleges, ritka és idáig ismeretlen fajokért kapnak pontokat. A legtöbb ponttal rendelkező játékos lesz a nyertes.

Importálta: Gém Klub Kft.
1092 Budapest, Ráday u. 30./B
www.gemklub.hu



Nem alkalmas 3 éven aluli gyermekek részére. Fulladásveszély!

-2-

A JÁTÉK TARTALMA

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

JÁTÉK 2 JÁTÉKOSSAL

Előkészületek

- Mindkét játékos elvesz mind a 4 színből egy-egy oszlopokkátyát, és maga elé helyezi
Kék - Lila - Barna - Zöld sorrendben.
- A maradék oszlopokkátyák, és a védőkártya visszakerül a dobozba.
- A pontozó és bónusz kártyák a játéktér mellé kerülnek.
- Keverjük meg az állatkártyákat, és az állatokat ábrázoló felélek lefelé helyezzük el az asztalon (ez lesz a húzópakli).
- Mindkét játékos kap 3 kártyát, ezeket a kezébe veszi.
- A játékosok eldöntik egymás között a kezdő játékos szerepét.

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 kijátszása

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

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

Példa: a zöld oszlopra a játékos 6 kártyát rakhat.

Teli oszlop:

miután egy játékos feltöltötte az egyik oszlopát az annak megfelelő színű állatokkal, az oszlop tele van. A játékos ezeket a kártyákat azonnal az állatos oldalukkal lefelé maga elé helyezi. Az oszlopokkátya a helyén marad üresen, új kollektívát gyűjthet rajta a játékos. Így egy játékosnak több összegyűjtött kollektívája is lehet ugyanabból a színből.

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

Bónusz:

az a játékos, aki egy színből először gyűjti össze a teljes kollektívát, megkapja a megfelelő színű bónuszkártyát, és az összegyűjtött kollektívája mellé rakja. Ha egy játékos később olyan színből gyűjt össze egy teljes kollektívát, aminek a bónuszkártyáját már valamelyik játékos megkapta, nem kap bónuszpontokat.

Második állat a gyűjteményben:

A játékos kijátszhat egy második példányt is egy meglévő fajból. Azonban ilyenkor mindkét kártyát el kell dobni az oszlopokból. Ezeket a lapokat a húzópakli mellé kell helyezni, ez lesz a dobópakli.

-3-

Példa: 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 kollektívában, akkor is el kell dobni mindkét lapot, így az oszlop nem lesz tele.

Példa: Bob kijátsza a zöld anteatert, ami a hatodik kártya a zöld oszlopban. Így az oszlop tele lenne. Azonban mindkét anteater kártyáját a dobópaklira 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 kollektívát, 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 mindkét 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 dobópaklira rak.

-4-