



COLORIO™

2-5 játékos részére, 8 éves kortól

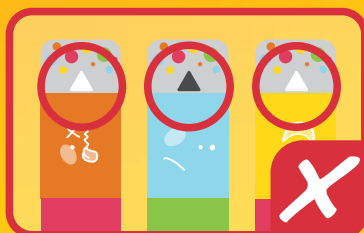
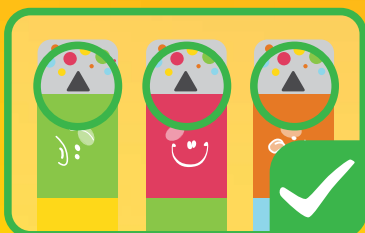
A játék

A COLORIO egy nagyszerű családi játék, amiben a jó memória, a szerencse és a kockázattal való vezethetnek a győzelemhez. Minden lépésben felfordítunk a táblán lévő kupakokból, amiket vagy áthelyezünk, vagy végleg leveszünk a játéktábláról. Minden kupak alatt eltérő színű mező van. Vigyázat: Aki egy színből az ötödik mezőt fedi fel, az kiesik a játékból!

Aki megjegyzi, hogy melyik szín hol van, az lépése során több kupakot is levehet, csapdát állítva így az őt követő játékosnak.

Előkészítés

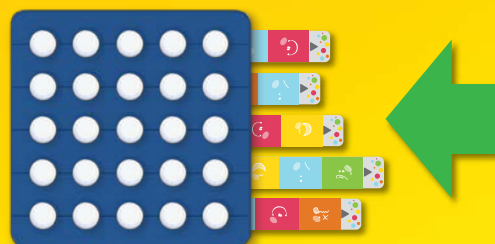
- Takarjuk le a játéktáblát mind a 25 mezőjét egy-egy kupakkal.
- Az 5 színű csíkot forgassuk össze úgy, hogy a végükön lévő háromszögek azonos színűket mutassák (mind sötét, vagy mind világos).



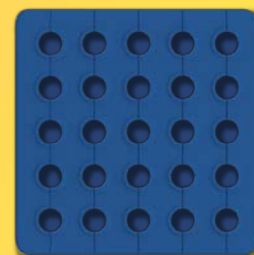
- Megforgatás nélkül keverjük össze a színű csíkokat. Végül csúsztassuk a játéktáblát mind az 5 nyílásába egy-egy színű csíkot.

Ezt lehetőség szerint csináljuk úgy, hogy egyik játékos se láthassa azt, hogy melyik csík hová kerül - még az a játékos se, aki megkeveri és becsúsztatja a színű csíkokat!

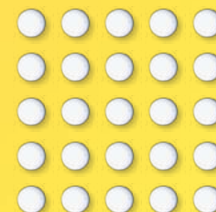
- A legfiatalabb játékos kezd.



Tartalom



1 játéktábla 25 mezővel



25 kupak



5 színű csík

A játék menete

Az óramutató járásával megegyező irányban következünk. Amikor soron vagyunk, közvetlenül **egymás után három kupakot kell felfordítanunk**, és így láthatóvá válnak az alattuk lévő színek.

A **kupakokat egyesével** -egyiket a másik után- **kell felfordítanunk**. Miután felfordítottunk egy kupakot **és mielőtt újabb kupakot fordítunk fel**, döntenünk kell, hogy a levett kupakot...



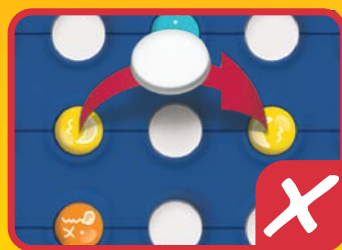
1) végleg **levesszük a** játéktábláról és visszakerül a játék dobozába,



2) vagy **áthelyezzük** egy már üresen álló, **másik színű mezőre**

A következőket kell figyelembe vennünk:

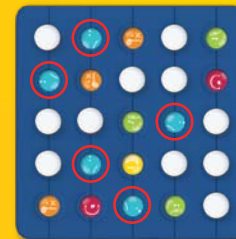
- Csak a játékot **kezdő** játékosra érvényes: **első lépése** során mind a 3 kupakot le kell vennie.
- Ezután: a játékosoknak minden lépésük során a háromból **legalább egy** kupakot le kell venniük a játéktábláról.
- Az éppen levett kupakot csak az alatta feltárttól **eltérő színű** mezőre helyezhetjük át.



- Ha az előttünk lévő játékosunk lépését áthelyezéssel fejezte be, akkor mi nem kezdhetjük lépésünket ugyanannak a kupaknak felemelésével.

Kiesés

Amikor lépésünk során felfordítunk egy kupakot és az éppen felfedett szín ezzel a felfordítással ötször lesz látható a táblán, kiesünk a játékból. Az így felfordított kupakot kivesszük a játékból. A játékot a következő játékos folytatja az eddig megszokottak szerint.



Fontos: Azokat a színeket, melyekből már öt látható volt, később a játékban a játékosok ismét letakarhatják. Ha egy játékos egy ilyen színből ismét felfordítja az ötödiket, akkor ő is kiesik a játékból.

A játék vége és a nyertese

A játéknak akkor van vége, amikor egy kivételével mindenki kiesik a játékból. Ez a játékos lesz a győztes!

Játékvariáció

A Coloriot pontokért is játszhatjuk. Ebben a variációban annyi fordulót játszunk, ahány játékos vesz részt a játékban. Így mindenkire egyszer jut a kezdő játékos szerepe. Minden forduló végén pontokat kapunk a következők szerint: Az elsőként kieső játékos 0 pontot kap, a másodikként kieső játékos 1 pontot kap és így tovább. Az összes forduló lejátszása után a játékot az nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

Tervezte: Jacky Bonnet

Konstrukció: Mindtwister

A játékhoz jó szórakozást kíván a Piatnik Budapest Kft.

Importálja és forgalmazza a
Piatnik Budapest Kft.
1034 Budapest, Bécsi út 100.
Tel: 388-4122
email: piatnik@piatnik.hu
www.piatnikbp.hu
www.piatnik.com
Szarmazási hely: Kína

© Mindtwister AB
Värmdö/Schweden
www.mindtwister.se

