

Coloretto AMAZONAS

pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans, 20 minutes.

PRINCIPE DU JEU

Les joueurs sont des aventuriers qui explorent le bassin de l'Amazonie à la recherche d'espèces animales inconnues. Ce sont des chasseurs, mais des chasseurs armés d'appareil photos, de loupes et de jumelles.

Si la richesse de la faune amazonienne leur permet de faire de nombreuses découvertes, nombre d'entre elles s'avèreront sans grand intérêt, surtout si d'autres explorateurs les font aussi. En effet, seuls les animaux les plus rares rapporteront des points à la fin de la partie - et bien sûr, le vainqueur sera le joueur ayant le plus de points.

MATÉRIEL

90 cartes animaux (5 chacune de 18 animaux différents)

16 cartes colonnes

4 cartes bonus

1 carte de protection

1 carte de score



Le jeu à deux:

MISE EN PLACE

* Chaque joueur prend une carte colonne de chaque couleur, et les place devant lui, faces visibles, l'une à côté de l'autre, dans l'ordre suivant:

Bleu - Violet - Brun - Vert

- * Les cartes colonnes restantes, ainsi que la carte protection, ne sont pas utilisées dans le jeu et sont rangées dans la boîte.
- * La carte de score et les 4 cartes bonus sont mises de côté, faces visibles.
- * Les cartes animaux sont mélangées et placées en une pioche, faces cachées, au centre de la table.
- * Chaque joueur pioche trois cartes sur la pioche pour constituer sa main de départ.
- * Le premier joueur est désigné d'une manière ou d'une autre.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les joueurs jouent à tour de rôle, en commençant par le premier joueur.

À son tour, un joueur doit effectuer l'une des deux actions suivantes :

A. Jouer une carte
ou bien

B. Donner une carte à son adversaire

Il pioche ensuite la première carte de la pioche pour avoir de nouveau trois cartes en main.

Le tour passe alors à son adversaire.

Détails des deux actions:

A. Jouer une carte

Le joueur joue une carte de sa main, face visible, dans sa colonne de même couleur.

Note: Les cartes jouées dans une même colonne se chevauchent partiellement, de manière à ce que tous les animaux soient bien visibles.

Sur chaque carte colonne est indiqué le nombre maximum de cartes animaux qui peuvent être jouées dans la colonne.

Exemple: On ne peut poser que 6 cartes animaux dans la colonne verte.

Colonne complète

Une colonne est complète lorsqu'elle contient autant de cartes animaux qu'indiqué sur la carte colonne.

Le joueur place alors toutes les cartes animaux de la colonne, faces cachées, en une pile devant lui.

La carte colonne reste en place, et le joueur peut donc de nouveau, aux tours suivants, y jouer d'autres cartes animaux. Un joueur peut donc avoir plusieurs piles d'animaux de la même couleur.

Exemple: Anne joue une cinquième carte animal dans sa colonne bleue, qui est alors complète. Elle prend les cinq cartes animaux de la colonne et les empile faces cachées devant elle.



Bonus: Le premier joueur à compléter une colonne dans une couleur donnée prend la carte Bonus de cette couleur et la place devant lui.



Si un joueur complète une colonne dans une couleur dont la carte Bonus a déjà été prise, il ne reçoit pas de Bonus.

Doubles animaux

Il ne peut pas y avoir plusieurs animaux de la même espèce dans la même colonne. Un joueur peut jouer une seconde carte animale de la même espèce dans une colonne, mais les deux cartes animaux sont alors retirées de la colonne et placées sur la défausse, à côté de la pioche.

Exemple: Bruno joue un crapaud brun dans sa colonne brune, où se trouve déjà un crapaud. Les deux crapauds brunes sont alors défaussés.

Attention: Cela est vrai même si la carte ainsi jouée aurait complété la colonne. Les deux cartes du même animal sont défaussées immédiatement, et la colonne n'est donc pas complétée.

Exemple: Bruno joue un fourmilier, qui est la sixième carte de sa colonne verte. Comme il y avait déjà un fourmilier dans cette colonne, les deux cartes fourmilier sont défaussées, ce qui empêche de compléter la colonne, où ne restent maintenant que 4 cartes.

B. Donner une carte à son adversaire

Au lieu de jouer une carte dans l'une de ses colonnes, le joueur peut donner une carte de sa main à son adversaire, qui peut l'accepter ou la refuser.

Accepter la carte

L'adversaire prend la carte proposée et la place dans sa colonne de la couleur correspondante.

S'il complète ainsi une colonne, l'adversaire fait devant lui une pile des cartes de cette colonne, comme indiqué plus haut. De même, l'adversaire peut éventuellement recevoir une carte bonus, comme indiqué plus haut. Si la carte est identique à une autre carte de la même colonne, les deux cartes sont défaussées, comme indiqué plus haut.

Refuser la carte

Si l'adversaire ne veut pas accepter la carte, il doit la défausser accompagnée d'une carte de son choix prise dans l'une des deux colonnes voisines.

Les deux cartes sont alors placées sur la défausse.

Exemple : Anne donne à Bruno un caméléon brun. Bruno ne souhaite pas le prendre, car il a déjà un caméléon dans sa colonne brune. Il doit donc défausser une carte animal de sa colonne violette ou de sa colonne verte. Il ne peut pas défausser une carte bleue, puisque la colonne bleue n'est pas voisine de la colonne brune. Il choisit un toucan violet, qui est placé sur la défausse avec le caméléon brun.

Si ses deux colonnes voisines sont vides d'animaux, l'adversaire est obligé d'accepter la carte qui lui est proposée.

Exemple: Bruno donne à Anne une grenouille verte. Anne, qui a déjà une grenouille dans sa colonne verte, souhaiterait la refuser, mais ne peut pas, n'ayant aucune carte dans sa colonne brune, voisine de la verte.

Elle a deux cartes dans chacune des colonnes bleue et violette, mais ces colonnes ne sont pas voisines de la colonne verte.

Elle doit donc accepter la grenouille verte, et défausser immédiatement ses deux grenouilles vertes.

Conseil: «Donner une carte à son adversaire» est intéressant lorsque l'on a en main une carte dont on n'a pas l'usage, surtout si cela risque de gêner l'adversaire, par exemple en l'empêchant d'avoir un bonus lorsque viendra son tour.

FIN DU JEU

La partie se termine immédiatement lorsque :

- * Un joueur puce sa troisième pile de cartes animaux faces cachées devant lui ou
- * La pioche est épuisée

Les joueurs défaussent alors leurs cartes en main et calculent leurs scores.

SCORE

Chacune des colonnes d'un joueur lui rapporte autant de points qu'indiqué sur la carte de score.

Exemple: Anne marque 1 point pour 1 carte animal brune et 10 points pour 4 cartes animaux vertes.

Chaque pile de cartes faces cachées devant le joueur lui rapporte également des points, de la même manière.

Exemple: Bruno a une pile de 6 cartes animaux vertes, qui lui rapporte 21 points.

Chaque joueur ajoute les points de ses colonnes, de ses piles faces cachées et de ses cartes bonus. Le joueur ayant le total le plus élevé est vainqueur.

QUELQUES POINTS IMPORTANTS

- * Un joueur ne peut refuser une carte donnée par son adversaire que s'il a déjà une carte du même animal dans cette colonne. S'il n'a pas d'animal de cette espèce et de cette couleur, il doit accepter la carte.
- * On ne peut rejeter qu'une carte proposée par son adversaire, pas une carte que l'on joue soi-même. Un joueur qui joue une carte déjà présente dans sa colonne doit défausser les deux cartes.
- * Les piles de cartes faces cachées ne serviront plus que lors du décompte. On ne peut pas les regarder.
- * La partie se termine dès qu'un joueur a trois piles faces cachées, peu importe qu'elles soient de même couleurs ou de couleurs différentes.

VARIANTE POUR TROIS OU QUATRE JOUEURS

Les règles sont identiques à celles du jeu à deux, excepté sur les points suivants:

Les joueurs jouent à tour de rôle, en sens horaire.

Un joueur à qui l'on donne une carte, peu importe qu'il l'accepte ou non, prend la carte de protection et la place devant lui. Lorsqu'une carte sera donnée à un autre joueur, il prendra à son tour la carte de protection.

On ne peut pas donner une carte au joueur qui a la carte de protection.

À 4 joueurs, la partie se termine lorsque la pioche est épuisée ou lorsqu'un joueur a deux piles de cartes faces cachées.

Informations et variantes sur <http://www.spiele-aus-timbuktu.de>

Auteur et illustrateur: Michael Schacht

© 2005 ABACUSSPIELE

Verlags GmbH & Co. KG, 63303 Dreieich

Tous droits réservés.

Made in Germany.

www.abacusspiele.de