

COLORETTO

L'espansione

L'espansione, come ovvio, richiede il possesso di Coloretto. Stampate le carte (se volete anche il retro) e ritagliatele con una taglierina. Eccoci quindi pronti per usarle.

VARIANTE 1 – I BONUS MARRONI

Le 8 carte dei bonus vengono mischiate e messe in una pila a parte. Utilizzate le normali regole di gioco, ma in ogni manche (se ne giocano 4 ed alla fine chi ha il totale maggiore vince) scoprite una delle carte marroni, il cui effetto influirà modificando alcune regole, ma solo per quella manche.

Effetto delle carte:

Le carte singole valgono 3 punti

Alla fine del gioco tutte le carte singole valgono 3 punti (sia in bonus che in malus), anziché 1.

I set da 3 carte valgono 2 punti

Alla fine del gioco tutti i set da 3 carte valgono 2 punti (sia in bonus che in malus), anziché 6.

Chi prende la 1^a fila prende anche un carta dal mazzo

La prima persona che in ogni round pesca per prima la sua fila di carte, **deve** prendere anche una carta coperta dal mazzo che si aggiunge alle altre e viene conteggiata normalmente.

I punti malus si moltiplicano x3

Alla fine del gioco tutti i punti negativi vanno moltiplicati per tre.

I Jolly valgono -2 alla fine

Alla fine del gioco i Jolly non hanno la loro funzione, bensì sono dei malus di valore -2.

I Jolly si passano a destra

Se un giocatore prende una fila con uno o più Jolly, deve passarli subito al giocatore alla sua destra.

Le carte +2 si passano a sinistra

Se un giocatore prende una fila con uno o più carte bonus +2, deve passarle subito al giocatore alla sua sinistra.

Alla fine si contano solo 2 colori

Alla fine del gioco si contano in positivo soltanto 2 colori in luogo dei consueti 3.

VARIANTE 2 – LE FILE VERDI

Le due carte verdi vanno a sostituire 2 delle carte marroni che contrassegnano le file. Le file verdi hanno una diversa "capacità": una può contenere massimo 2 carte e l'altra 4.

Il resto delle regole si applica normalmente.

Copyright Michael Schacht
Traduzione ed editing by Valerio Salvi

