

Coloretto AMAZONAS

voor 2 tot 4 spelers vanaf 8 jaar, ± 20 minuten

DOEL VAN HET SPEL

De spelers zijn ervaren vorsers die het ondoordringbare Amazonegebied uitkammen op zoek naar nieuwe diersoorten. Gewapend met camera en loep ontspoort de zoektocht zich al snel tot een spannende wedstrijd.

Door het grote aantal nieuwe diersoorten is een succes snel geboekt. Maar bij nader onderzoek blijken verschillende diersoorten al lang geleden ontdekt te zijn. Maar de écht zeldzame dieren leveren voor de natuurvorsers aan het einde van het spel wel roempunten op. De speler met de meeste punten, wint het spel.

SPELMATERIAAL

- ❖ 90 dierenkaarten (18 verschillende dieren, elk dier komt 5x voor)
- ❖ 16 verzamelkaarten
- ❖ 4 bonuskaarten
- ❖ 1 protectiekaart
- ❖ 1 overzichtskaart

De spelregels voor 2 spelers:

VOORBEREIDINGEN

- ❖ Elke speler krijgt een verzamelkaart van elke kleur en legt ze in de volgorde **blauw** – **paars** – **bruin** – **groen** naast elkaar en open voor zich neer.
- ❖ De overige verzamelkaarten en de protectiekaart worden niet gebruikt en in de doos gelegd.
- ❖ De overzichtskaart en de 4 bonuskaarten worden binnen handbereik gelegd.
- ❖ De dierenkaarten worden geschud en als blinde stapel in het midden van de tafel gelegd.
- ❖ Elke speler neemt 3 kaarten van deze stapel; dit zijn de handkaarten.
- ❖ De spelers beslissen wie mag beginnen.

SPELVERLOOP

De spelers zijn afwisselend aan de beurt. Een speler die aan de beurt is, moet één van de volgende twee acties uitvoeren:

- een kaart aanleggen, of
- een kaart aan de tegenstander geven

Daarna neemt hij een kaart van de blinde stapel en vult zodoende zijn handkaarten weer aan tot 3. Daarna is de andere speler aan de beurt.

A. Een kaart aanleggen

De speler legt één van zijn handkaarten open bij zijn verzamelkaart van dezelfde kleur.

Tip: de kaarten in een rij worden best half overlappend gelegd zodat de helften met de dieren steeds goed herkenbaar zijn voor alle spelers.

Op elke verzamelkaart is afgebeeld hoeveel kaarten in de overeenkomstiger rij ten hoogste kunnen liggen.

Voorbeeld: in een groene rij kunnen maximaal 6 kaarten liggen.

De rij is vol

Wanneer onder een verzamelkaart zoveel dierenkaarten liggen als maximaal toegelaten is, is de rij vol. De dierenkaarten in deze rij worden onmiddellijk als verdekt puntenstapelje bij de speler in kwestie gelegd. De verzamelkaart zelf blijft gewoon liggen. Op die manier kunnen de spelers van een zelfde kleur meerdere stapeltjes vormen.

Voorbeeld: Anne legt de vijfde blauwe dierenkaart onder haar blauwe verzamelkaart. Deze rij is nu vol. Ze neemt de 5 blauwe dierenkaarten en maakt daarmee een eigen, verdekt puntenstapelje dat ze voor zich neerlegt.

Bonus:

De speler die als eerste in een bepaalde kleur een rij volledig maakt, neemt de bonuskaart van deze kleur en legt ze open voor zich neer. Is de bonuskaart van deze kleur al in het bezit van een andere speler, kan hij deze kaart niet meer krijgen.

Dubbele dieren

In een rij kan het zelfde dier niet meermaals voorkomen. Legt een speler een dierenkaart in een rij, waarin reeds hetzelfde dier ligt, moet hij beide kaarten op een aflegstapel in het midden van de tafel leggen.

Voorbeeld: Bruno legt een bruine kaart met een schildpad in de bruine rij. In dezelfde rij heeft hij echter reeds een schildpad liggen. Daarom legt Bruno beide schildpadden op de aflegstapel.

Opgelet! Ook wanneer een rij volgemaakt wordt met het aanleggen van een kaart, moeten dubbele kaarten op de aflegstapel gelegd worden.

Voorbeeld: Bruno legt een groene kaart met een mierenbeer als zesde kaart in zijn groene rij. Daarmee zou de rij normaal gesproken vol zijn en opzij gelegd worden. Omdat de mierenbeer echter reeds aanwezig is in Bruno's groene rij, verliest hij beide kaarten en legt ze op de aflegstapel. Hij houdt nu nog 4 kaarten in zijn groene rij over.

B. Een kaart aan de tegenstander geven

In plaats van een kaart in een eigen rij aan te leggen, kan een speler ook één van zijn handkaarten aan de tegenstander geven. Deze kan de kaart aanvaarden of afwijzen.

Kaart aanvaarden

De tegenspeler legt de kaart bij zichzelf in de overeenkomstige rij. Is de rij daardoor vol, legt hij de kaarten zoals hierboven beschreven als verdekt puntenstapeltje opzij. In het voorkomende geval, krijgt hij voor dit stapeltje ook een bonuskaart. Is het echter een dubbele kaart, verliest hij zoals hierboven beschreven beide dierenkaarten.

Kaart afwijzen

De tegenspeler mag de kaart ook weigeren, maar moet daarvoor wel een kaart uit een direct aangrenzende rij wegnemen en samen met de afgewezen kaart op de aflegstapel leggen.

Voorbeeld: Anne geeft Bruno een bruine kaart met een kameleon. Bruno aanvaardt ze liever niet en wijst ze af omdat hij reeds een bruine kameleon voor zich heeft liggen.

In ruil moet hij echter een kaart uit zijn paarse of groene rij nemen (bijv. een paarse toekan) en met de bruine kameleon op de aflegstapel leggen. Hij mag geen blauwe kaart afleggen omdat de blauwe rij niet rechtstreeks aan de bruine grenst.

Heeft een speler in de direct aangrenzende rijen (nog) geen kaarten liggen, kan hij de gekregen kaart ook niet afwijzen.

Voorbeeld: Bruno geeft Anne een groene kikker. Anne neemt de kikker liever niet aan omdat ze deze kaart reeds voor zich heeft liggen. In de direct aangrenzende bruine rij heeft ze echter geen kaarten. In de blauwe en paarse rij heeft ze weliswaar kaarten, maar deze rijen grenzen niet aan de groene. Anne is dus verplicht om de twee groene kikkers op de aflegstapel te leggen.

Tip: De actie “Een kaart aan de tegenstander geven” is dus een goede keuze wanneer men deze kaart zelf niet (meer) kan aanleggen of wanneer men wil verhinderen dat de tegenspeler een bonuskaart kan bemachtigen.

SPELVERLOOP

Het spel eindigt onmiddellijk van zodra aan één van volgende voorwaarden voldaan is:

- ❖ een speler voltooit zijn derde puntenstapeltje ofwel
- ❖ de blinde stapel is opgebruikt

De overgebleven handkaarten worden op de aflegstapel gelegd en de waardering volgt.

WAARDERING

Voor elke rij kaarten die een speler voor zich heeft liggen, krijgt hij evenveel punten als aangegeven op de overzichtskaart.

Voorbeeld: Anne krijgt voor 1 bruine kaart 1 punt en voor 4 groene kaarten 10 punten.

Ook voor elk eigen puntenstapeltje krijgt een speler evenveel punten als aangegeven op de overzichtskaart.

Voorbeeld: Bruno heeft een puntenstapeltje met 6 groene kaarten en krijgt daarvoor 21 punten.

Nu telt elke speler alle punten voor zijn rijen, puntenstapeltjes en bonuskaarten samen. De speler met de meeste punten wint het spel.

WAAR JE NOG OP MOET LETTEN

- ❖ Een speler mag een gekregen dierenkaart slechts afwijzen als hetzelfde dier reeds in de rij van dezelfde kleur ligt. Een kaart die een speler nog niet in zijn rijtje heeft, moet hij dus aanvaarden.
- ❖ Legt een speler bij zichzelf een kaart die in dezelfde rij al aanwezig is, kan hij ze niet afwijzen. Hij moet dan beide kaarten op de aflegstapel leggen.
- ❖ Een verdekt puntenstapeltje blijft liggen tot aan de waardering. De kaarten in dit stapeltje worden voor de

rest van het spel niet meer gebruikt.

- ❖ Heeft een speler drie puntenstapeltjes verzameld, eindigt het spel in elk geval. De stapeltjes moeten niet noodzakelijk van verschillende kleuren zijn.

REGELS VOOR 3 EN 4 SPELERS

Alle regels uit het spel met twee spelers blijven geldig met volgende toevoegingen:

- ❖ Na de beurt van een speler gaat de beurt in wijzerzin verder.
- ❖ Geeft een speler een kaart aan een tegenstander, krijgt deze tegenstander aansluitend de protectiekaart, die hij goed zichtbaar voor zich neerlegt. Zolang hij deze kaart voor zich heeft liggen, kan een andere speler hem niet opnieuw een kaart geven. Krijgt een andere speler in de loop van het spel een kaart van een andere speler, verandert de protectiekaart van eigenaar.
- ❖ Bij 4 spelers eindigt het spel reeds van zodra een speler 2 puntenstapeltjes verzameld heeft.

Vertaling: Sven De Backer voor Forum Federatie, 2005