

Colorito

Erstmals veröffentlicht 1892. Recherche, Grafik und Regelzusammenstellung: **Daniel Danzer** (2010)

INTRODUCTION

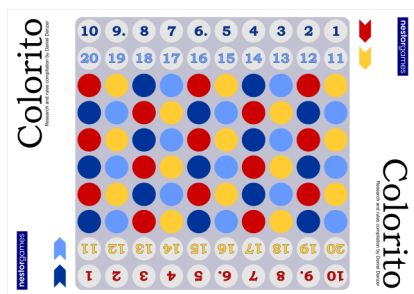
Colorito erschien erstmals 1892 in London. Der unbekannteste Autor fügte dem Genre von Spielen, bei denen Steine die andere Spielfeldseite erreichen müssen (zuerst bei Halma, 1883) zwei entscheidende Elemente hinzu: *Nummerierte Steine* und *zwei Farben pro Spieler*. Colorito wurde populär genug, um 1915 zu den Lieblingsbeschäftigungen der Zarentochter Anastasia zu gehören.

Für diese Neuausgabe wurden die Originalregeln in der British Library recherchiert, und nun können Sie dieses einzigartige abstrakte Spiel wieder spielen - erweitert um zwei Varianten. Colorito wirkt zwar leicht, hat aber genügend Spieltiefe, um auch für erfahrene Spieler eine Herausforderung zu sein.

SPIELMATERIAL

Das Material für ein "Colorito"-Spiel:

- Ein Colorito - Spielplan (2-teilig).



- 10 rote Steine (1 bis 10).
- 10 gelbe Steine (11 bis 20).
- 10 dunkelblaue Steine (1 bis 10).
- 10 hellblaue Steine (11 bis 20).

SPIELVORBEREITUNG

Ein Spieler erhält die dunkelblauen Steine von 1 - 10 und die hellblauen von 11 - 20, der andere Spieler die roten von 1 - 10 und die gelben von 11 - 20.

Der Spielplan wird so auf den Tisch gelegt, dass sich die **Pfeile** der eigenen Farbe vor jedem Spieler befinden. Die Steine werden auf die Zahlenfelder der ersten Reihen gelegt, so dass z.B. rote Steine auf dunkelblauen Feldern starten.

ZIEL DES SPIELES

Die eigenen Steine auf die gegenüberliegenden Felder mit derselben Zahl ziehen (im Grunde diagonal durch die Spielplanmitte). Der Spieler, dem dies in weniger Zügen gelingt, gewinnt. Bei derselben Zuganzahl endet das Spiel unentschieden.

SPIELVERLAUF

Die Spieler vereinbaren, wer beginnt. Die Spieler ziehen abwechselnd. Steine werden nicht geschlagen.

Der Spieler am Zug MUSS genau EINEN seiner Steine nach einer der folgenden Zugregeln bewegen:

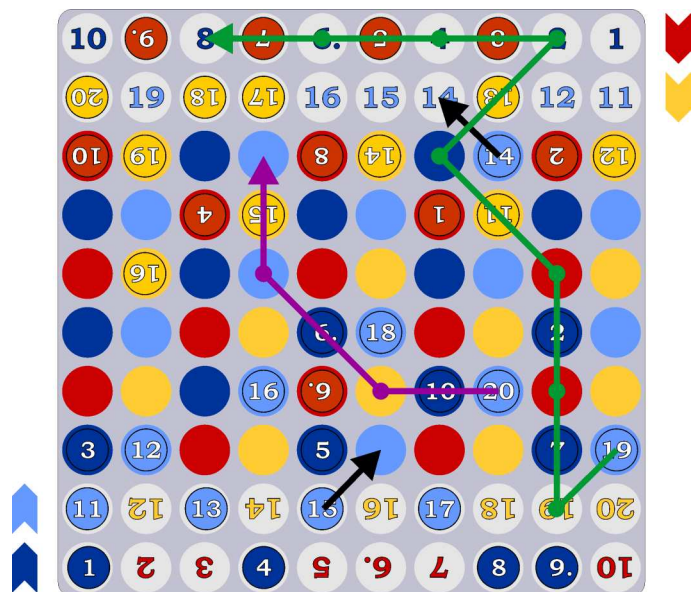
SCHRITT: Der Stein zieht auf ein benachbartes Feld (waagrecht, senkrecht oder diagonal) der eigenen Farbe oder weiß (Zahlenfelder)

Anmerkung: Offensichtlich ist ein SCHRITT ausschließlich auf farbigen Feldern nicht möglich.

SPRUNG: Der Stein springt in gerader Linie über einen eigenen oder gegnerischen benachbarten Stein und landet auf einem freien Feld direkt hinter diesem. Dies kann mehrfach nacheinander erfolgen, auch in unterschiedlichen Richtungen, solange der Stein am Ende des Zuges auf einem Feld der eigenen Farbe oder weiß landet

SCHRITT - SPRUNG: Eine Kombination von *zuerst* einem SCHRITT und *danach* einem SPRUNG.

*Anmerkung: Hierbei ist es **nicht** notwendig, nach dem SCHRITT auf einem Feld der eigenen Farbe oder weiß zu landen, da der Zug noch nicht beendet ist.*



Situation zu Beginn des Mittelspiels, Zugbeispiele für Blau:

Schwarz: SCHRITT
Violett: SPRUNG
Grün: SCHRITT-SPRUNG

SPIELENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinen letzten Stein auf das Zielfeld mit Farbe und Zahl des Steins gezogen hat. Schafft dies der Starspieler zuerst, hat der nachziehende Spieler noch einen weiteren Zug, um ein Unentschieden zu erzielen. Der verlierende Spieler verliert um so viele Punkte, wie er noch Züge benötigt, um ebenfalls das Spielziel zu erreichen.

Spezialfall: Sind die einzigen Zielfelder eines Spielers, die noch nicht von eigenen Steinen besetzt sind, von gegnerischen Steinen besetzt, gilt er umgehend als Sieger.

VARIANTEN

"Nur Farben" (Einfacher und zum Einstieg in das Spiel geeignet): Das Spiel wird nach den normalen Regeln gespielt, **alle Zahlenwerte aber ignoriert**. Für den Sieg genügt es, die Steine auf die Zielreihe der entsprechenden Farbe zu ziehen.

"Strenges Spiel" (schwierig): Auch bei einem "SCHRITT - SPRUNG" muss der Stein nach dem SCHRITT auf einem Feld mit der eigenen Farbe oder weiß landen - und von dort mit dem SPRUNG fortfahren.