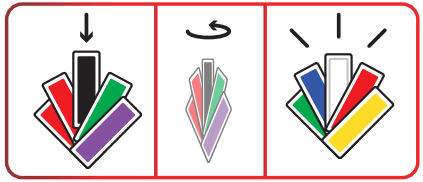
CARTAS NEGRAS:

En el momento que tengas una carta negra en la mano, **debes** darle la vuelta a toda tu mano inmediatamente.



Nota:
si le das la vuelta a tu mano y también hay una o más cartas negras, únicamente dale la vuelta a las nuevas cartas negras.

IMPORTANTE: nunca puedes tener menos de 4 cartas o más de 10 en la mano. Durante la partida, todos los jugadores deben asegurarse que esta regla se cumple en todo momento.

FIN DE LA PARTIDA

La partida acaba **inmediatamente** cuando un jugador tiene una mano completa de un mismo color (pueden incluirse cartas blancas). Esto puede ocurrir durante el turno de ese jugador o el de un oponente. El jugador simplemente muestra su mano y gana la partida.

©2023 Blue Orange Edition. Color Flush y Blue Orange son marcas registradas de Blue Orange Édition, Francia.
Juego publicado y distribuido por Blue Orange, pasaje Jean Lamour 97, 54700 Pont-à-Mousson, Francia.
www.blueorangegames.eu
Distribuido en español por Asmodee Spain, Zurbano 76, Planta 3, Puerta 1B, 28010 Madrid, España y Asmodee Chile, Carlos Antúnez 1934, Providencia, Chile.
Traducción al español: Gloria R. García y Javier Guillén para The Geeky Pen.

blueorangegames.eu/en/games/colorflush/#downloads

REGLAMENTO

7+ | 3 - 6 | 15 min

COLOR FLUSH™

VIVIEN ROELTGEN

CONTENIDO

50 cartas, cada una de un color por delante y otro color diferente por detrás.

En Color Flush, los jugadores intentarán ser los primeros en tener una mano de cartas de un único color. ¡Es más fácil decirlo que hacerlo! Las cartas tienen dos lados y solo puedes ver uno de ellos a la vez.

En tu turno, tendrás que usar estratégicamente las diferentes acciones disponibles para robar, intercambiar y darle la vuelta a tus cartas, creando así ¡una combinación ganadora!

OBJETIVO DEL JUEGO

Sé el primero en tener una mano de cartas de un mismo color. Para ello, usa tus 3 acciones de manera estratégica en cada turno.

PREPARACIÓN

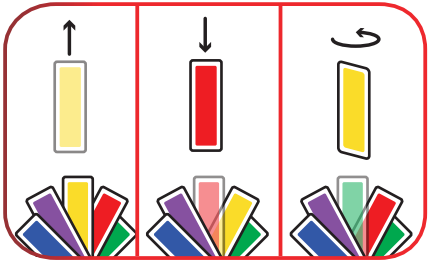
1. Baraja las 50 cartas y forma un mazo de robo con ellas. **Importante**: antes de barajar, asegúrate de que los lados negros de todas las cartas estén bocabajo.
2. Coloca el mazo de robo en el centro de la mesa.
3. Cada jugador roba 7 cartas y las mantiene en la mano. **Importante**: no puedes mirar el color del reverso de tus cartas.

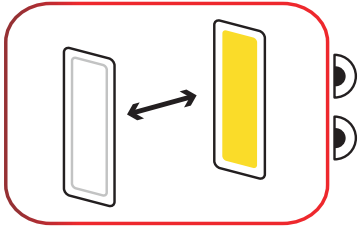
El jugador inicial será aquel que tenga más colores en la mano y la partida se jugará en sentido horario.

CÓMO SE JUEGA

En tu turno, realiza **una vez** cada una de las siguientes 3 acciones, **en el orden que quieras:**

1. Dale 1 de tus cartas a un oponente o colócala en la parte superior del mazo de robo, sin darle la vuelta.
2. Toma 1 carta de otro jugador o de la parte superior del mazo de robo y añádela a tu mano, sin darle la vuelta.
3. Dale la vuelta a 1 de tus cartas.



CARTAS BLANCAS:

- Una carta blanca que mire hacia ti cuenta como un comodín. Puede ser del color que quieras.
- Cuando coloques una carta blanca en el mazo de robo, intercambia inmediatamente toda tu mano con la de un oponente, sin darle la vuelta a ninguna carta.