



Spielanleitung

Vor Ihnen liegen die Spielsteine, jeder einzelne bestückt mit Diamanten in vier verschiedenen Farben und unterschiedlichen Werten. Legen Sie diese Spielsteine so auf den Spielplan, daß Sie damit viele Punktechips erobern und eine möglichst hohe Punktzahl kassieren. Der Wert der Diamanten entscheidet, wer den Punktechip gewinnt. Wieviele Punkte kassiert werden, hängt davon ab, wie viele Spieler sich um den Chip bemüht haben.

Spielmaterial

• 36 Spielsteine

Jeder Spielstein zeigt 4 Diamanten in verschiedenen Farben und Werten (von 1 bis 6 Carat). Die Werte auf einem Spielstein sind immer gleich, die Farben immer unterschiedlich. Von jedem Wert sind genau 6 Exemplare vorhanden, die Farbverteilung auf jedem dieser 6 Spielsteine ist immer eine andere.

- 49 Punktechips mit Zahlen von 1 bis 5 Punkten; bis auf die 5 ist jede Zahl zehnmal vorhanden, von der 5 gibt es nur neun Chips.
- 1 Schreibblock zum Notieren der Punktzahlen
- 1 Spielplan
- Spielanleitung

Spielziel

Legen Sie die Spielsteine so geschickt auf den Spielplan, daß Sie die höchsten Punktechips erobern und die meisten Punkte gewinnen.



Spielsteine



Punktechips

Autor:Dirk Henn
 Grafik:Jo Hartwig
Christian Bohr
 Spielregel:Knut-Michael Wolf
 Realisation:Bernd Dietrich
 Für 2-4 Spieler ab 10 Jahre

Artikel-Nr. 6009; Printed in Germany
 1. Auflage März 1998
 © Copyright 1998 by Queen-Carroms Spielwaren GmbH,
 53842 Troisdorf. Alle Rechte vorbehalten.
 QUEEN GAMES® ist ein eingetragenes Warenzeichen
 der Queen-Carroms Spielwaren GmbH.



Vor dem ersten Spiel ...

- ➔ Vor dem ersten Spiel trennen Sie bitte vorsichtig die Spielsteine und die Punktechips aus den Stanzbögen.

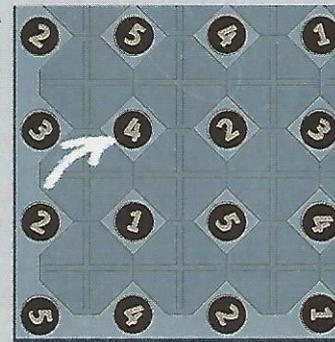
Spielvorbereitung

- ➔ Der Spielplan wird in die Tischmitte gelegt.
- ➔ Alle Spieler verteilen gemeinsam die Punktechips offen (mit der Zahlenseite nach oben) auf die runden Wertungsfelder des Spielplans.
- ➔ Auf jedes Feld wird genau ein Stein gelegt.
- ➔ Jeder Spieler sagt an, welches „seine“ Diamantenfarbe ist. Rot, Gelb, Blau und Grün stehen zur Wahl.
- ➔ Die Spielsteine werden gemischt und verdeckt neben dem Spielplan als Vorrat bereitgelegt. Jeder Spieler greift sich blindlings einen Spielstein und nimmt ihn auf die Hand.
- ➔ Lösen Sie aus, wer anfangen darf. Die übrigen Spieler folgen im Uhrzeigersinn.

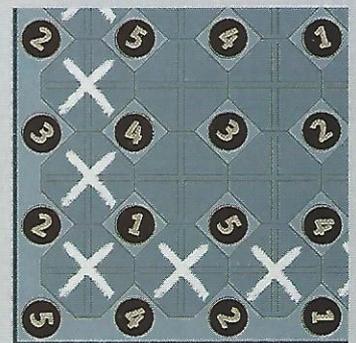
Spielablauf

- ➔ Wer an der Reihe ist, legt seinen Spielstein auf den Spielplan und nimmt sich anschließend einen neuen aus dem Vorrat.
- ➔ Der erste Spieler hat die freie Auswahl: Er darf seinen Spielstein auf ein beliebiges Spielfeld legen, allerdings nicht am Rand oder in der Ecke des Spielplans.
- ➔ Jeder weitere Spielstein muß auf ein freies Feld gelegt werden. Er muß dabei an mindestens einen bereits vorhandenen Spielstein angrenzen. Dabei dürfen ab jetzt auch die Rand- und Eckfelder belegt werden.
- ➔ Richten Sie die Schmuckstücke so aus, daß immer ein einzelner Diamant an einen Wertungsstein angrenzt.

Hinweise und Kommentare



Diese Felder sind im ersten Zug tabu:



„Anlegen“ heißt: Die Schmuckstücke müssen direkt nebeneinander liegen und sich an mindestens einer Kante berühren.



Richtig:



Falsch:



- ➔ Sobald ein Punktechip vollständig von Diamanten umschlossen ist, wird gepunktet. Danach wird der Punktechip umgedreht, so daß die Zahl nicht mehr sichtbar ist.

Wer bekommt die Punkte?

- ➔ Der Wert des Punktechips geht an den Spieler, der in seiner Farbe die meisten Carat um den Punktechip herum gelegt hat.
- ➔ **Beispiele:**
Rot hat mit 5 Carat den wertvollsten Diamanten platziert und damit den Kampf um den Punktechip gewonnen.

Blau konnte insgesamt 6 Carat ablegen, hat damit Rot übertroffen und gewinnt den Punktechip.

- ➔ Haben mehrere Spieler dieselbe höchste Caratzahl, so gewinnt der nächstfolgende Spieler, selbst wenn er gar nicht mit einem Diamanten vertreten ist.

- ➔ **Beispiele:**
Rot und Blau patten sich aus (d.h. sie sind gleich wertvoll). Die Punkte gehen deshalb an den zweithöchsten, in diesem Fall Grün.

Hier haben sogar 3 Spieler dieselbe Caratzahl; die Punkte gehen deshalb an Gelb, obwohl hier gar kein gelber Diamant liegt.

- ➔ Haben 4 Spieler dieselbe Caratzahl, gewinnt niemand den Wertungsstein, ebenso, wenn 2 Spieler die gleiche höchste, die anderen beiden Spieler die gleiche nächstfolgende Caratzahl haben.

- ➔ **Beispiele:**
Rot und Grün haben in beiden Beispielen dieselbe höchste Caratzahl. Da die nächstfolgenden Spieler (Blau und Gelb) ebenfalls gleichauf liegen (im ersten Beispiel mit 3, im zweiten Beispiel mit 0 Carat), gewinnt niemand den Punktechip.

- ➔ Auch in diesem Fall wird der Punktechip umgedreht, weil er nicht mehr erobert werden kann.

Hinweise und Kommentare

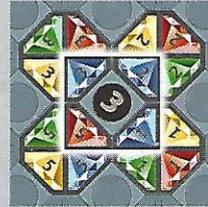
Im Normalfall sind 4 Spielsteine nötig, um einen Punktechip vollständig zu umschliessen; bei den Punktechips am Rand genügen zwei Spielsteine, in der Ecke reicht sogar ein Spielstein.



Gewertet werden nur die Diamanten, die direkt an den Punktechip angrenzen; die anderen 3 Diamanten auf dem Spielstein werden nicht berücksichtigt.



Rot gewinnt diesen Punktechip.



Blau gewinnt diesen Punktechip.



Grün gewinnt diesen Punktechip.



Gelb gewinnt diesen Punktechip.



Niemand gewinnt diese Punktechips.

Wie viele Punkte sind zu gewinnen?

- ➔ Je mehr Diamantenfarben um den Punktechip herumliegen, desto besser: Der Wert des Punktechip wird mit der Anzahl der Farben multipliziert und gutgeschrieben.

Beispiele:

Alle vier Farben sind vertreten;
Rot als Gewinner erhält deshalb:
 $4 \text{ (Farben)} \times 3 \text{ (Punktechip)} = 12 \text{ Punkte.}$

Drei Farben umschließen den Punktechip; Rot und Blau patten sich aus, Grün erhält als Gewinner:
 $3 \text{ (Farben)} \times 3 \text{ (Punktechip)} = 9 \text{ Punkte.}$

- ➔ Bei 2 oder 3 Spielern gibt es Nichtspielerfarben. Punkte, die diese Farben erzielen, werden niemandem gutgeschrieben. Auch wenn keiner die Punkte bei einer Wertung erhält (z.B. Gleichstand), wird der Punktechip nach der Wertung auf jeden Fall umgedreht.

Spielende

- ➔ Das Spiel ist beendet, wenn alle Spielsteine auf dem Brett liegen und alle Punktechips umgedreht sind. Gewonnen hat der Spieler mit der höchsten Gesamtpunktzahl.

Tips zur Taktik

- ➔ Punktechips in der Mitte des Spielplans sind am schwersten zu erobern, aber auch am lukrativsten: Sie bringen maximal die vierfache Punktzahl. Chips am Rand sind leichter zu erobern, bringen dafür aber auch höchstens die doppelte Punktzahl, während Chips in der Ecke nie vervielfacht werden können.

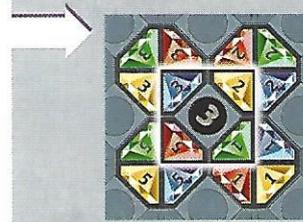
Variante für 2 Spieler

- ➔ Spielen Sie nur zu zweit und haben Spaß an kniffligen Spielen, dann lassen Sie jeden Spieler mit zwei Farben spielen. Die Farben werden getrennt gewertet. Erst am Ende werden die Punkte zusammengezählt.

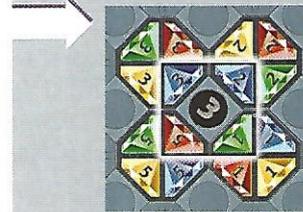
Variante für komplexere Spiele

- ➔ Wer lieber noch taktischer spielen möchte, kann vereinbaren, daß alle Spieler mit drei Spielsteinen anfangen. In dieser Variante spielt, wer am Zug ist, nach wie vor einen Spielstein aus und zieht dann einen Stein vom verdeckten Haufen nach, solange der Vorrat reicht. Ansonsten gibt es keine Änderungen. Diese Variante kann die Spieldauer verlängern. QUEEN GAMES wünscht Ihnen viele Stunden ungetrübten Spielvergnügens.

Hinweise und Kommentare



Rot erhält 12 Punkte gutgeschrieben.



Grün erhält 9 Punkte gutgeschrieben.

