

Cartino

Brettspiel für 2–4 Personen von D. F. Oudolf
Ravensburger Spiele Nr. 604 5 114 1

Spielmaterial: 1 Spielplan, 2 Sätze mit je 32 Spielsteinen, 2 Joker, 6 Ersatzsteine, 4 Zählsteine, 4 Ablagebänkchen, 25 Chips, 1 Beutel.

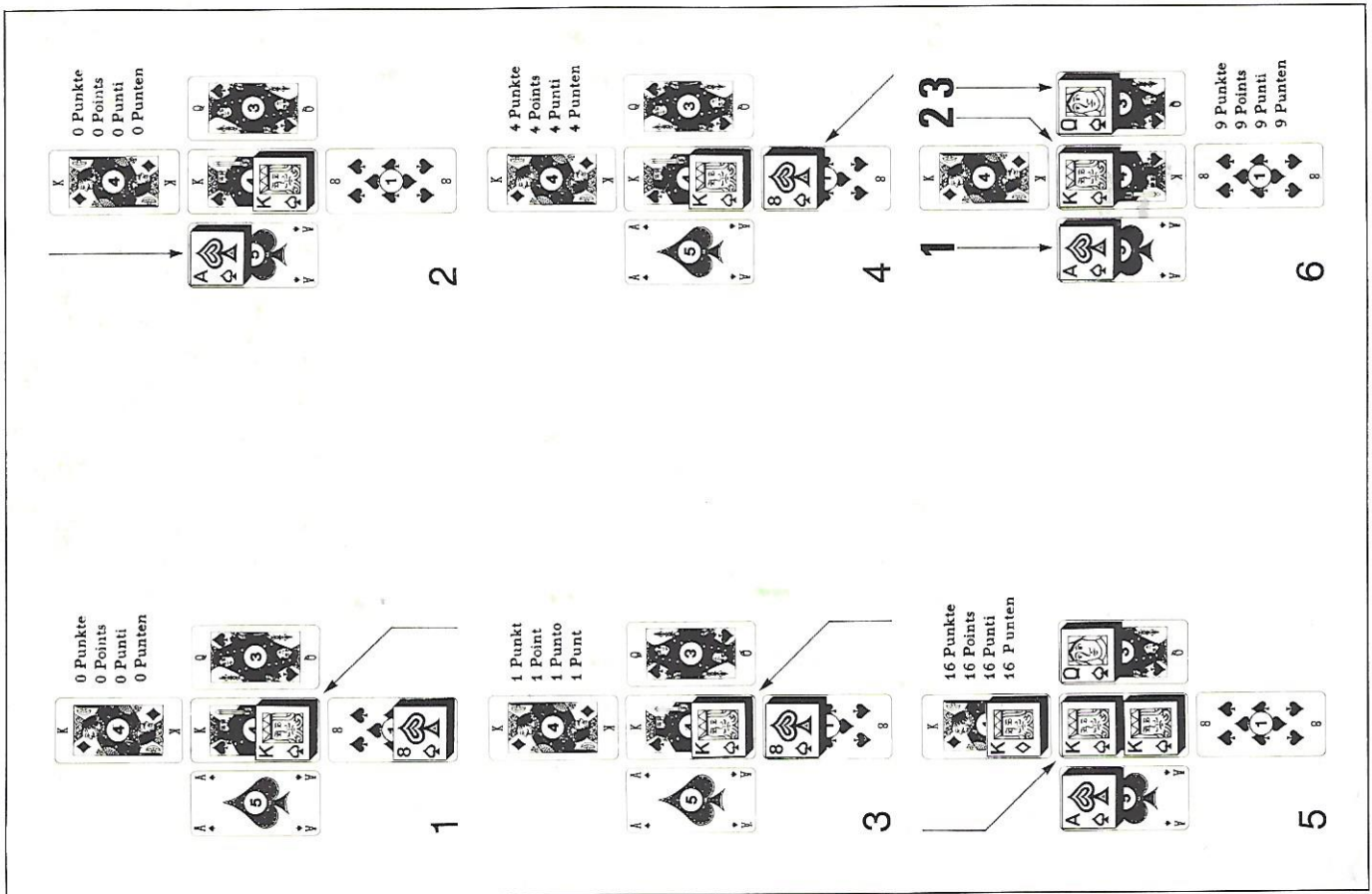
CARTINO zeichnet sich aus durch seinen ungewöhnlichen Reichtum an Spielmöglichkeiten und Spannung. Gespielt wird mit Spielsteinen, die die bekannten Kartensymbole Kreuz, Pik, Herz und Karo tragen. Die Steine müssen auf dem Spielplan in die entsprechend bezeichneten Felder abgelegt werden. Das Spiel erfordert Konzentration und Geschicklichkeit und auch ein bißchen Glück.

Spielgedanke

Auf jedem Feld des Spielplans ist Platz für 2 Spielsteine mit dem entsprechenden Symbol. Jedes Feld hat einen bestimmten Punktwert, den der Spieler durch Ablegen der richtigen Spielsteine für sich verbuchen kann. Die abgelegten Steine erbringen aber nur dann Punkte, wenn sie an einen oder mehrere bereits liegende Steine anschließen. Nicht der abgelegte Stein entscheidet über die gewonnenen Punkte, sondern der Wert der direkt anschließenden Steine wird berechnet. Ziel des Spielers ist es also, die Steine so abzulegen, daß man an möglichst viele bereits liegende Steine von hohem Wert anschließt. Die erzielten Punkte „notiert“ der Spieler jeweils mit seinem Zählstein. Wer am Schluß die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt das Spiel.

Vorbereitung

1. Jeder Spieler erhält ein Ablagebänkchen. Die Spielsteine werden aus der Stanztafel ausgebrochen und – mit Ausnahme der unbedruckten Ersatzsteine – in den Beutel gelegt. Jeder entnimmt – ohne hineinzusehen – 5 Steine und stellt sie so vor sich auf sein Ablagebänkchen, daß die Mitspieler die Symbole nicht sehen können.
Außerdem erhält jeder Spieler einen der runden Zählsteine.



2. Die Werte der Symbole:

As = 5 Punkte Dame = 3 Punkte
König = 4 Punkte Bube = 2 Punkte
alle übrigen Steine = 1 Punkt

Der Wert ist auch jeweils bei den Symbolen auf dem Spielplan vermerkt.

Der Joker ersetzt jeden beliebigen Stein.

Spielverlauf

1. Es wird ausgelost, wer beginnt. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gelegt.
2. Jeder Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, nur Steine einer Farbe (Kreuz, Pik, Herz oder Karo) ablegen. Wenn er eine zweite Farbe ablegen möchte, muß er warten, bis er wieder an die Reihe kommt.
3. Der Spieler muß mindestens einen Stein ablegen, auch wenn er keinen Stein anschließen kann. Einzeln abgelegte Steine, die nirgends anschließen, bringen keine Punkte (siehe „Punktwertung“). Der Spieler **kann** wenn er das für richtig hält, auch mehrere Steine ohne Anschluß ablegen, **sofern sie von einer Farbe sind**. Er kann dadurch vielleicht einen günstigen Zug vorbereiten oder Steine loswerden, die er nicht für wichtig hält.
4. Auf jedem Feld haben zwei Steine der gleichen Farbe und des gleichen Wertes Platz. Die Steine werden mit der Bildseite nach oben auf den Spielplan über das entsprechende Kartenbild gelegt, entweder auf die obere oder die untere Hälfte des Feldes. Abgelegte Steine dürfen auf dem Plan nicht mehr verschoben werden.
5. Für jeden abgelegten Stein muß der Spieler, nachdem er seinen Zug beendet hat, aus dem Beutel – ohne hineinzusehen – einen neuen Stein nehmen, so daß er immer, solange der Vorrat reicht, 5 Steine vor sich hat.

Punktwertung

1. Der Spielstein hat für sich allein auf dem Spielplan noch keinen Punktwert. Der Punktwert eines Steines wird erst dann wirksam, wenn direkt anschließend ein weiterer Stein abgelegt wird. Dabei wird nie der Wert des soeben abgelegten Steines berechnet, sondern der Wert des Anschlußsteines bzw. die Werte der Anschlußsteine.
2. Punkte werden nur dann gewonnen, wenn ein abgelegter Stein mindestens mit einer Seite an einen bereits liegenden Stein anschließt.

Man kann also für einen bis höchstens vier anschließende Steine Punkte bekommen. Die Abb. 1 - 6 zeigen Beispiele.

3. Die Bereiche der vier Farben auf dem Plan berühren sich. Daher werden auch Steine unterschiedlicher Farbe als Anschlußsteine gewertet.
4. Wenn ein Spieler 5 Steine einer Farbe (einen „Satz“) auf einmal ablegen kann, erhält er eine Zusatzprämie von 10 Punkten zu dem Wert der anschließenden Steine. Dies kann man erreichen, wenn man geeignete Steine sammelt. Nach der Ablage nimmt der Spieler fünf neue Steine auf.
5. Der Joker ersetzt jeden Stein. Ein abgelegter Joker kann gegen den richtigen Stein ausgetauscht und an anderer Stelle **beim nächsten Zug** neu eingesetzt werden.

Notierung der Punkte

1. Wenn ein Spieler Punkte gewonnen hat, rückt er seinen Zählstein um die Anzahl der Punkte auf den Zählfeldern weiter. Damit ist zu jedem Zeitpunkt des Spiels der Punktestand jedes Spielers sichtbar.
2. Wenn die Punktezahl eines Spielers über 20 hinausgeht, erhält er einen Chip im Wert von 20 Punkten und zählt von neuem bei Zählfeld 1 weiter. Dies wiederholt sich jedes Mal, wenn der Spieler Feld 20 passiert.

Spielende

1. Wenn keine Steine mehr im Vorrat sind, wird noch weiter gespielt, bis ein Spieler alle seine Steine abgelegt hat. Damit hat er das Spiel beendet und erhält eine Sonderprämie von 10 Punkten.
2. Bei den Mitspielern werden alle Steine, die sie noch besitzen entsprechend ihres Wertes als Minuspunkte gezählt und von ihrem Punktstand abgezogen. Joker zählen 6 Minuspunkte.
3. Gewinner ist, wer die höchste Punktzahl erreicht hat.