

Turnier-Regeln

Eine Partie „Cassa Grande“ dauert nur wenige Minuten. Einigen Sie sich vor Spielbeginn über die Anzahl der Durchgänge, die Sie spielen wollen, und ermitteln Sie dann einen Gesamtsieger.

Wir empfehlen folgende Punktwertung:

- Der Spieler mit der höchsten Gesamtzahl erhält 4 Punkte
- Der Spieler mit der zweithöchsten Gesamtzahl erhält 3 Punkte
- Der Spieler mit der dritthöchsten Gesamtzahl erhält 2 Punkte
- Der Spieler mit der niedrigsten Gesamtzahl erhält 1 Punkt

Cassa Grande für 2 Spieler

Der Spielablauf, Spielziel und Spielprinzip sind identisch mit dem Spiel für 4 Personen (bitte genau die Angaben für 4 Spieler durchlesen). Allerdings erhält jeder Spieler 12 Karten:

1 x die Vier, 2 x die Drei, 3 x die Zwei, 2 x die Eins, 3 x die Null und 1 x das Komma.

Gebildet wird ein Rahmen von 5 x 5 Karten (nur 1 Lücke).

Die beiden Spieler sitzen sich gegenüber.

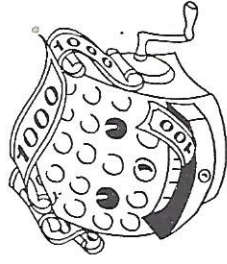
Spiel-Varianten

Bei den folgenden Varianten für Fortgeschrittene bleibt das Grundprinzip des Spiels erhalten. Allerdings ändert sich jeweils ein Punkt:

- A) Die Karten werden beim Ausspielen **offen** ausgelegt.
- B) Jedermal, wenn man eine Karte abgelegt hat, tauscht man mit einem beliebigen Mitspieler eine Karte (verdecktes Tauschen natürlich!)
- C) In der ersten Runde legt jeder eine Karte offen, in der nächsten verdeckt, dann wieder offen usw...
- D) Nicht die höchste, sondern die niedrigste Gesamtzahl gewinnt.
- E) Die Karten werden zu Beginn gemischt und verdeckt gleichmäßig ausgeteilt. Jeder nimmt die Karten verdeckt auf und fächert sie so auseinander, daß nur die Mitspieler die Kartenwerte sehen.

Um das Cassa Grande-Fieber komplett zu machen:

Es sind auch Kombinationen aus verschiedenen Spielvarianten möglich. Und sicher fallen geübten, kreativen Cassa Grande-Könnern weitere Alternativen ein!



CASSA GRANDE

Ein Kartenlegespiel von Roland Siegers
für zwei oder vier Spieler

Spielmaterial

Das Spiel besteht aus 32 Karten: 8 Nullen, 4 Einser, 8 Zweier,
4 Dreier, 4 Vierer, 4 Kommata

Spielziel

Ziel des Spieles ist es, möglichst viele Punkte zu erzielen, wobei es gilt, sich die herkömmliche Sicht- und Leseweise zunutze zu machen.

Dabei müssen – von links nach rechts gelesen – möglichst hohe Zahlen erzielt werden.

Das ist aber nicht ganz so einfach, da die Mitspieler auch ein Wörtchen mitzureden bzw. ein Kärtchen mitzulegen haben.

Wichtig ist, daß die vier Spieler an vier Seiten des Tisches sitzen, denn für jeden wird gezählt, was aus seiner Perspektive waagrecht vor ihm liegt.

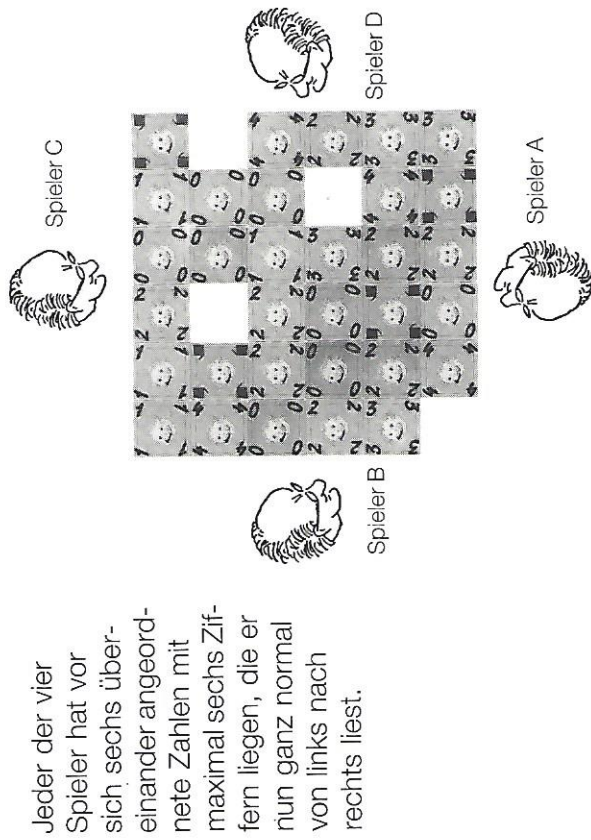
Cassa Grande für 4 Spieler

Spielprinzip

Die Idee des Spieles und seine Methode sind am leichtesten zu verstehen, wenn man beispielhaft das Ende einer Spielrunde betrachtet, bei dem jeder Spieler seine Gesamtzahl ermittelt.

Die vier Spieler haben gemäß des im nächsten Abschnitt beschriebenen Spielverlaufs alle ihre Karten verdeckt abgelegt, so daß ein Rahmen von 6 x 6 Feldern entstanden ist.

Nachdem die Karten nun umgedreht wurden, ergibt sich in unserem Beispiel folgendes Bild:



Jeder der vier Spieler hat vor sich sechs übereinander angeordnete Zahlen mit maximal sechs Ziffern liegen, die er nun ganz normal von links nach rechts liest.

Ein **Komma** oder eine Lücke, in der keine Karte liegt, unterbrechen die Zahl; alle Ziffern, die dahinter liegen werden nicht gezählt.

9. Haben alle Spieler ihre Karten abgelegt, werden diese umgedreht, ohne daß dabei die Positionen verändert werden. Nun liest jeder die sechs Zahlen, die er vor sich liegen hat und addiert diese. Unterbrechen eine oder mehrere Kommata oder Lücken die Zahl, so werden nur die Ziffern links davon berücksichtigt.

Alle Karten abgelegt: Umdrehen

Die 6 „eigenen“ Zahlen ablesen und addieren.

Nur Ziffern links vom Komma oder einer Lücke zählen

zum Beispiel:

4	3	2	,	0	4
---	---	---	---	---	---

$$= 432$$

zum Beispiel:

3	keine Karte	4	0	0	1
---	-------------	---	---	---	---

$$= 3$$

zum Beispiel:

keine Karte	4	3	2	1	0
-------------	---	---	---	---	---

$$= 0$$

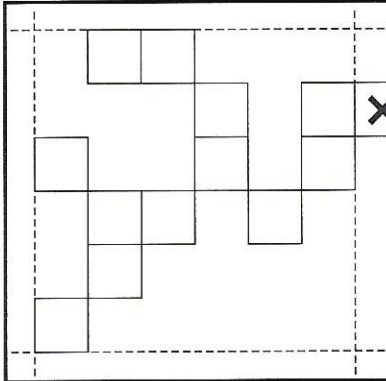
10. Der Spieler, der nach Addition seiner sechs Zahlen die höchste Gesamtzahl hat, hat das Spiel gewonnen und beginnt eine neue Spielrunde.

In der Regel reicht es, grob die sechsstelligen und fünfstelligen Zahlen zu addieren, um den Sieger zu ermitteln.

Höchste Gesamtzahl gewinnt

Meist nur grobe Addition der sechs- und fünfstelligen Zahlen notwendig.

7. Das entstehende Feld darf in der Waagerechten und in der Senkrechten nicht aus mehr als 6 Karten bestehen. Am Ende des Spiels wird ein Feld aus 32 Karten und 4 Lücken in einem 6×6 Rahmen entstanden sein.



falsch angelegt, der bereits fixierte 6×6 Rahmen wird überschritten.

Waagrecht sowie senkrecht max. 6 Karten

Nur innerhalb der Grenzen dieses Rahmens (---) der jetzt in seinen Grenzen feststeht, dürfen die verbleibenden Karten gelegt werden.

Liegt das Feld in seinen Grenzen fest, Komma aufnehmen, irgendwann verdeckt ablegen, wenn man an der Reihe ist.

8. Sowie das Feld in seinen Grenzen feststeht, nehmen alle Spieler ihr Komma auf und können es ab sofort – natürlich ebenfalls verdeckt – ablegen, wenn sie an der Reihe sind.

Spieler A hat folgende Zahlen vor sich:

$11201, = 11.201$ Addiert ergibt dies:
 darunter $4, X00X = . 4$ 35.344
 darunter $022104 = 22.104$ Das ist die Gesamtzahl, die
 darunter $2003X2 = 2.003$ Spieler A in dieser Runde er-
 darunter $32,243 = 32$ reicht hat.
 darunter $X402,3 = 0$

Spieler B hat folgende Zahlen vor sich (am besten das Heft so drehen, daß man den selben Blickwinkel hat wie Spieler B auf der Grafik).

, $X4233 = . 0$ Addiert ergibt dies:
 darunter $100X4, = 100$ 15.448
 darunter $001322 = 1.322$ Das ist die Gesamtzahl, die
 darunter $2X20,0 = 2$ Spieler B in dieser Runde er-
 darunter $1,2024 = 1$ reicht hat.
 darunter $14023X = 14.023$

Spieler C und D ermitteln ebenfalls auf diese Weise ihre Gesamtzahl (Heft entsprechend drehen).

Spieler C erreicht 401.567, Spieler D erreicht 230.626

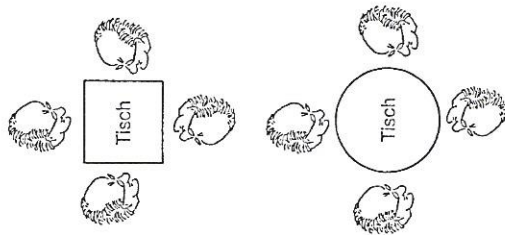
Gewinner des Spiels ist also Spieler C, Zweiter Spieler D, Dritter Spieler A und Vierter Spieler B.

In diesem Beispiel haben wir die Punkte genau errechnet.

In den meisten Fällen reicht es, grob die sechsstelligen und fünfstelligen Zahlen zu addieren, um den Sieger zu ermitteln.

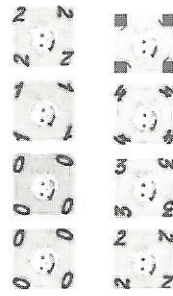
Spielvorbereitung und -ablauf

1. Wichtig ist es, daß sich die vier Spieler gleichmäßig um einen Tisch verteilen, so daß sich immer zwei genau gegenüber sitzen und jeder an einer Seite eines Vierecks sitzt.



Am Tisch ein Viereck bilden

2. An jeden Spieler werden acht Karten verteilt:
 2 x die Null, 1 x die Eins, 2 x die Zwei, 1 x die Drei, 1 x die Vier, 1 x das Komma.



An jeden 8 Karten:

3. Die Karten werden auf die Hand genommen, so daß sie von den anderen Spielern nicht eingesehen werden können. Nur das Komma wird von jedem Spieler zunächst offen vor sich auf den Tisch gelegt.

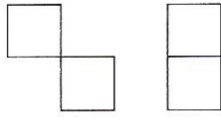
Karten aufnehmen, Komma bleibt liegen

4. Ein Startspieler wird ausgewählt, dieser legt die erste seiner Karten **verdeckt** irgendwo auf den Tisch

Startspieler legt erste Karte verdeckt

5. Der im Uhrzeigersinn nächste Spieler legt nun, **ebenfalls verdeckt**, eine seiner Karten so an, daß entweder Seiten- oder Eckkontakt besteht.

Verdeckt anlegen



6. Nun verfahren reihum nacheinander die Spieler in gleicher Weise, wobei immer darauf geachtet werden muß, daß die gerade abgelegte Karte eine bereits liegende Karte berührt. Auf diese Weise entsteht nach und nach ein größer werdendes Feld, das nicht – wie bei einem festgelegten Spielplan – von vorneherein fixiert ist. Je nachdem, an welcher Stelle die nächste Karte jeweils angelegt wird, wächst das Feld in unterschiedliche Richtungen.

Reihum weiter verdeckt an eine liegende Karte anlegen

