

Spielverlauf die fehlenden Legeformen wieder in den Vorrat zurückgegeben werden.

Spielende

Wer sein Quadrat zuerst voll belegt hat, beendet das Spiel.

Punktwertung

Jede im Quadrat gelegte Form zählt 1 Punkt. Die im Reservefeld verbliebenen Legeformen werden als Minuspunkte abgezogen. Der Spieler, der die Spielrunde beendet hat, erhält zusätzlich 5 Punkte. Die erreichten Endpunktzahlen werden notiert.

Gewinner

Wer nach der festgesetzten Anzahl von Spielrunden die höchste Punktzahl erreicht hat, gewinnt.

Spiele in einheitlichem, handlichem Kleinformat. Besonders praktisch für die Reise oder als originelle Mitbringsel. Spielmaterial meist aus stabilem Kunststoff. Auch für kleine Spielerrunden geeignet. Die Serie enthält Spiele, bei denen geschickte Taktik, rasches Erkennen einer Spielsituation und vorausschauende Berechnung zum Sieg führen. Für Leute, die Spaß am Denken haben!

quadrata

Würfelspiel für 2 - 4 Personen

Von Karl Friedrich

Ravensburger Spiele Nr. 602 5 305 6

Spielmaterial: 4 Legetafeln, 45 Legeformen, 1 Würfel

Diese Spielform ist neu; sie erscheint hier erstmals. In einer ungewöhnlichen Mischung von Würfelglück und Strategie verlangt jeder Wurf eine neue Entscheidung.

Spielgedanke

Ziel des Spieles ist, das Quadrat auf der Legetafel mit den durch Würfeln gewonnenen Legeformen ganz auszufüllen und

dabei eine möglichst hohe Punktzahl zu erreichen. Da jede Legeform in der Endwertung – unabhängig von ihrer Augenzahl – nur einen Punkt zählt, müssen die Spieler versuchen, die Quadrate mit möglichst vielen kleinen Legeformen zu füllen.

Vorbereitung

Die Legeformen werden zuerst nach ihrer Augenzahl sortiert und in das Unterteil der Schachtel als Vorrat gelegt. Jeder Mitspieler erhält eine Legetafel, die in ein Quadratfeld mit einem kleineren Innenquadrat und ein schmales Reservefeld geteilt ist. Bei 2 Spielern muß das große Quadrat, bei 3 und 4 Spielern das kleinere Quadrat ausgefüllt werden. Bei 3 Spielern wird außerdem der Vorrat an Legeformen um 1 Einer-, 2 Zweier-, 2 Dreier-, 2 Vierer-, 1 Fünfer- und 2 Sechserformen verringert.

Danach wird die Zahl der Spielrunden festgelegt (z. B. 3, 5 oder 10).

Spielverlauf

Es wird im Uhrzeigersinn gewürfelt.

Wer zuerst eine 6 würfelt, beginnt. Es herrscht Zugzwang. Der Spieler muß nach jedem Wurf eine der gewürfelten Augenzahl entsprechende Legeform bewegen, wobei er unter folgenden Möglichkeiten wählen kann:

- a) Entnahme aus dem Vorrat an einen beliebigen Platz in sein Quadrat oder – sofern die Legeform im Augen-

blick nicht in seinen Plan paßt – in sein Reservefeld.

- b) Entnahme aus seinem Reservefeld in sein Quadrat oder zurück in den Vorrat.
- c) Entnahme aus seinem Quadrat in sein Reservefeld oder zurück in den Vorrat.
- d) Umlegen der Legeform innerhalb des Quadrats an einen anderen Platz.

Es ist jedoch nach einem Wurf nur jeweils einer dieser Züge erlaubt.

Befindet sich eine Legeform mit der gewürfelten Augenzahl weder im Vorrat noch im eigenen Reservefeld, so kann sie der Spieler aus dem Reservefeld eines beliebigen Mitspielers nehmen. Befindet sich die Legeform auch nicht in den Reservefeldern der Mitspieler, so kann sie aus dem Quadrat eines beliebigen Mitspielers „geraubt“ werden.

Wichtig: Das „Raubern“ ist erst erlaubt, wenn die gesuchte Legeform weder aus dem Vorrat noch aus einem Reservefeld genommen werden kann.

6 als Joker

Sind alle Legeformen einer Augenzahl aus dem Vorrat genommen, so gilt die Würfelzahl 6 für den Rest des Spieles als Joker. Der nächste Spieler und alle folgenden Spieler können mit einer gewürfelten 6 eine Legeform beliebiger Augenzahl nach den in a) bis d) gegebenen Möglichkeiten bewegen. Diese Regelung bleibt in dieser Spielrunde auch dann bestehen, wenn im weiteren

Traveller-Serie



602 5 300



602 5 301



602 5 302



602 5 303



602 5 305

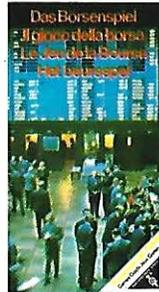


602 5 306

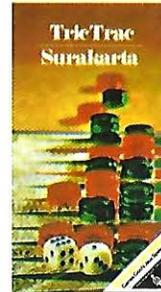


602 5 307

Casino-Serie



602 5 200



602 5 201



602 5 202



602 5 204



602 5 205



602 5 206

Otto Maier Verlag Ravensburg

