

QUADRO

Schnelles Kombinieren und geschicktes Jonglieren mit Zahlen werden zum heiteren Spielspaß für die ganze Familie.

Ziel des Spieles ist es als erster alle 18 nummerierten Zahlenkegel seiner Farbecke mit den dazugehörigen Farbringen zu bedecken. Jeder Spieler wählt eine Farbecke und legt die betreffenden Ringe in sein Lagerfach.

Vor Beginn des Spieles wird gewürfelt und der Spieler mit der höchsten Augenzahl fängt an.

Es wird immer mit 3 Würfeln gespielt. Durch geschicktes Kombinieren der gewürfelten Zahlen, sei es durch addieren, subtrahieren, multiplizieren oder dividieren, muß man versuchen, eine der 18 Ziffern auf den Zahlenkegel der eigenen Farbecke zu erreichen (siehe Beispiel 2). Dieser Zahlenkegel wird dann mit dem eigenen Farbring versehen. Man kann auch die gewürfelte Zahl des einzelnen Würfels nehmen, um auf diese Weise einen oder mehrere (maximal 3) Zahlenkegel zu bedecken (siehe Beispiel 1). Zu beachten ist, daß eine Würfelzahl jedoch nur einmal während eines Rechenvorganges verwendet werden darf. Es müssen jedoch immer alle 3 gewürfelten Zahlen verwendet werden. Die Zahlenkombination muß den Mitspielern vorgerechnet werden. Kann kein Zahlenkegel mit einem Ring bedeckt werden, so geht das Spiel an den Nächsten weiter.

Beispiele für Zahlenkombinationen siehe unten:

Beispiel 1

Gewürfelt wurden: \cdot $\cdot\cdot$ $\cdot\cdot\cdot$ = 3 Zahlenkegel

$$2 + 5 = 7 \text{ und die } 6$$

$$6 : 2 = 3 \text{ und die } 5$$

$$6 - 2 = 4 \text{ und die } 5$$

$$6 - 5 = 1 \text{ und die } 2$$

$$2 + 6 = 8 \text{ und die } 5$$

$$6 \times 2 = 12 \text{ und die } 5$$

$$5 - 2 = 3 \text{ und die } 6$$

$$6 + 5 = 11 \text{ und die } 2$$

Beispiel 2

Gewürfelt wurden: \cdot $\cdot\cdot$ $\cdot\cdot\cdot$ = jeweils 1 Zahlenkegel

$$6 + 2 = 8 + 5 = 13$$

$$6 \times 2 = 12 - 5 = 7$$

$$6 \times 5 = 30 : 2 = 15$$

$$5 - 2 = 3 + 6 = 9$$

$$6 - 2 = 4 + 5 = 9$$

$$6 : 2 = 3 + 5 = 8$$

$$6 : 2 = 3 \times 5 = 15$$

$$5 \times 2 = 10 - 6 = 4$$

$$6 + 5 = 11 - 2 = 9$$

$$6 - 5 = 1 \times 2 = 2$$

$$5 - 2 = 3 \times 6 = 18$$

$$5 + 2 = 7 - 6 = 1$$

$$6 \times 2 = 12 + 5 = 17$$

$$6 - 5 = 1 + 2 = 3$$

$$5 \times 2 = 10 + 6 = 16$$

Blockieren

Jeder Spieler kann auch eine Zahl oder eine Kombination von Zahlen auf den Würfel dazu verwenden, einen seiner Ringe auf einen freien Zahlenkegel einer gegnerischen Farbecke zu plazieren. Dies hindert den Gegenspieler daran, diesen Zahlenkegel zu bedecken und gleichzeitig solange am Gewinnen, wie dieser Zahlenkegel blockiert ist. Man muß jedoch dabei berücksichtigen, daß nur 19 Ringe pro Spieler zur Verfügung stehen, und daß es 18 Zahlenkegel sind, die jeder Spieler in seiner Farbecke bedecken muß, um zu gewinnen.

Entfernen der blockierenden Ringe

1. Wenn der blockierende Spieler an der Reihe ist, gewürfelt hat und rechnerisch die Zahl des blockierten Zahlenkegels erreicht hat, so kann er den betreffenden Ring entfernen, kann ihn entweder für einen eigenen Zahlenkegel verwenden oder in sein Lagerfach zurücklegen. Der nächste Spieler ist an der Reihe.
2. Wenn der blockierte Spieler an der Reihe ist, so kann er den Ring des Gegners dadurch entfernen, daß er rechnerisch mit seiner Würfelkombination die blockierte Zahl erreicht. Der Spieler legt diesen Ring in das Mittelfach des Spielbrettes und darf nochmals würfeln. Ein Ring im Mittelfach darf von dem Spieler dieser Farbe erst dann wieder verwendet werden, wenn alle seine Ringe aus dem Lagerfach aufgebraucht sind.

Sieger ist, wer als Erster seine 18 Zahlenkegel mit Ringen belegt hat.

Bei mehreren Spielrunden wird dem Sieger jeweils die Gesamtzahl der freien Zahlenkegel aller Mitspieler gutgeschrieben.

Gesamtsieger wird der Spieler, der nach einer vorher vereinbarten Zahl von Spielrunden die meisten Punkte erreicht hat.

Wir wünschen viel Spaß mit dem Zahlenspiel QUADRO.

Art. Nr. 1030



NÜRNBERGER SPIELEFABRIK L. KLEEFELD & CO.