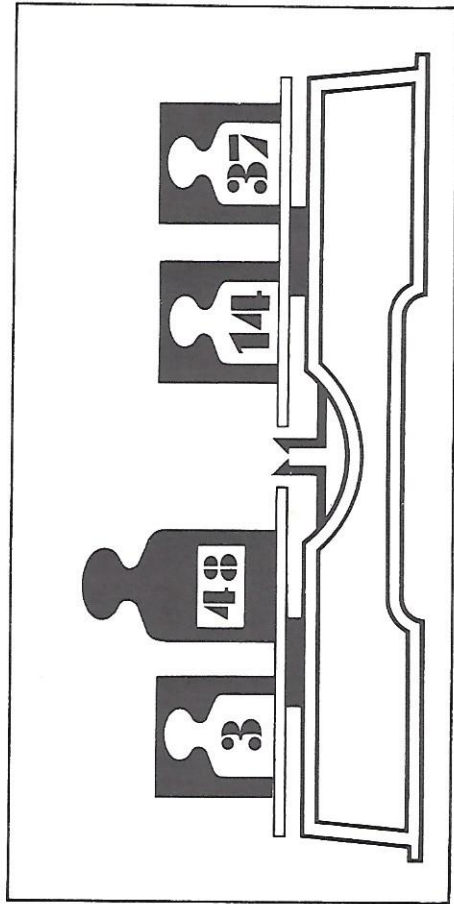
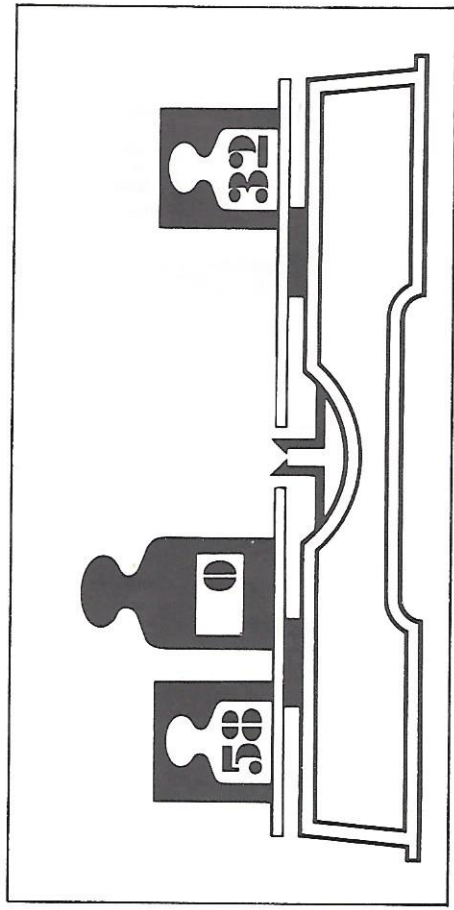


4b



5



16

Quanto

Wer gut wägt, gewinnt

Ein Zahlen- und Kombinationsspiel für 2 - 4 Kinder von 8 - 14 Jahren von Dr. Egon Steinkamp

Ravensburger Spiele Nr. 611 5 204

Inhalt: 4 Spielfiguren, 4 „Waagen“ mit einstellbarer Ziffer, 60 Spielsteine mit den Ziffern 1 - 60, 1 Spielbahn mit 22 Feldern

1. Spielregel

Zu Beginn des Spiels wird ein Spielleiter gewählt. Alle 60 Spielsteine werden verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler erhält eine „Waage“ und eine Spielfigur. Die Spielfigur wird auf das Anfangsfeld der gleichen Farbe auf der Spielbahn gestellt.

Nach diesen Vorbereitungen ruft der Spielleiter: „Null!“ Jeder Spieler stellt seine „Waage“ auf Null (Beispiel 1). Sind alle fertig, ruft der Spielleiter: „Zwei!“ Darauf zieht jeder Spieler 2 von den verdeckt liegenden Spielsteinen, die er nach eigener Wahl rechts und links auf die „Waage“ legt (Beispiel 2). Liegen sie einmal auf der „Waage“, dürfen sie nicht mehr umgelegt werden.

Nun ruft der Spielleiter: „Quanto!“ Jeder Spieler zieht aus den verdeckt liegenden Spielsteinen noch einen Stein und legt diesen wiederum nach freier Wahl links (Beispiel 4 a) oder rechts (Beispiel 4 b) auf die „Waage“. Die bereits gelegten Steine dürfen dabei nicht mehr verändert werden. Durch Drehen der Zahlenscheiben versucht jeder das Gleichgewicht seiner „Waage“ zu erreichen. Die Summe auf beiden Seiten muß gleich sein.

Beispiel 4 a: $14 + 3 + 20 = 37$

Beispiel 4 b: $3 + 48 = 14 + 37$

Wer fertig ist, ruft: „Fertig!“ Der erste erhält 4 Punkte, der zweite 3, der dritte 2 und der vierte erhält 1 Punkt. Entsprechend der Punktzahl wird mit der Spielfigur auf der Spielbahn vorgerückt.

Manchmal kommt es vor, daß ein Spieler passen muß, wenn er ungünstige Steine zog und diese beim ersten Auflegen auch noch ungünstig auf die beiden Seiten der „Waage“ verteilte (Beispiel 5). Die „Waage“ läßt sich dann nicht ins Gleichgewicht bringen.

Gewinner ist, wer zuerst das Zielfeld auf der Spielbahn erreicht hat.

2. Spielregel

Alle 60 Spielsteine („Gewichte“) werden verdeckt in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler zieht 5 Steine. Zu Anfang empfiehlt es sich, mit 6 Steinen zu spielen. Außerdem erhält jeder eine Spielfigur und eine „Waage“. Die Spielfigur wird auf das Anfangsfeld der Spielbahn in der entsprechenden Farbe gesetzt. Wer bei seinen Spielsteinen die höchste Zahl hat, beginnt. Er zieht noch einen Stein aus dem Vorrat, legt ihn für alle sichtbar in die Mitte und ruft die „Gewichtszahl“ sofort aus, z. B. 31. Alle stellen nun auf der Waage diese Zahl ein. Dann versucht jeder, mit seinen 5 „Gewichten“ die Waage wieder ins Gleichgewicht zu bringen, indem er auf eine oder beide „Waagschalen“ Gewichte auflegt.

Beispiel: die aufgerufene und von allen eingestellte Zahl ist 31.

Ein Spieler hat z. B. die Gewichte: 7, 11, 15, 39, 44

Er wiegt: $15 + 31 = 7 + 39$

Angenommen, dieser Spieler hat seine Lösung zuerst gefunden, dann ruft er: „Fertig!“ Die Runde ist damit beendet. Die Mitspieler überprüfen die Lösung. Ist sie richtig, darf der Spieler mit seiner Spielfigur **drei** Felder weiterziehen, weil er **drei** seiner Steine verwendet hat. Ist sie falsch, muß er die gleiche Anzahl von Feldern zurück. Geschieht das gleich am Anfang, so setzt er aus.

Er hätte mit seinen Steinen aber auch eine günstigere Lösung finden können: $39 + 31 = 11 + 15 + 44$

In diesem Fall hätte er mit seiner Spielfigur auf der Spielbahn **vier** Felder weiterziehen können, weil er **vier** seiner Steine verwenden konnte.

Alle schon gesetzten Steine (in unserem Beispiel der Stein 31 und die „verbrauchten“ Steine 15, 7 und 39) werden beiseite gelegt. Der Spieler, der Steine ablegen konnte und die Runde gewann, ergänzt seinen „Gewichtssatz“ aus dem verdeckten Vorrat wieder auf 5 Steine, dann beginnt die nächste Runde. Der linke Nebenmann des vorherigen Ausrufers zieht einen neuen Stein aus dem Vorrat, legt ihn in die Mitte und ruft die Gewichtszahl aus. Wieder stellen alle die Zahl auf der Waage ein und versuchen dann, mit ihren Steinen die Waage ins Gleichgewicht zu bringen. Wer zuerst mit seiner Spielfigur am Ende der Spielbahn angelangt ist, gewinnt. Das Spiel ist beendet, wenn der zweite Spieler am Ziel ist.

Weitere Hinweise und Spielvarianten:

1. Ist der Vorrat an Spielsteinen aufgebraucht, ehe ein Spieler am Ende der Spielbahn angelangt ist, gelten alle Steine wieder als frischer Vorrat.
2. Zur Erleichterung und Abkürzung des Spieles kann man die Gewichtsteine auch auf die Ziffern 1 - 40 oder 1 - 50 beschränken.
3. Alle Spieler haben das Recht, nach drei Runden einen ihrer Steine abzugeben und einen neuen aus dem verdeckten Vorrat zu ziehen, um

neue Kombinationsmöglichkeiten zu erhalten. Der zurückgegebene Stein wird zu den verbrauchten Steinen gelegt.

4. Es kommt manchmal vor, daß bei einer Runde niemand eine Kombination findet. Dann wird diese Runde abgebrochen. Jeder Spieler darf einen Stein austauschen und die nächste Runde beginnt.
5. Eine weitere Spielmöglichkeit ist, daß nicht Einzelspieler gegeneinander spielen, sondern daß sich jeweils zwei oder mehr Spieler zusammenschließen und gemeinsam nach einer Lösung suchen. In diesem Fall können mehr als 5 Kinder am Spiel teilnehmen. Zwei oder mehr Gruppen spielen gegeneinander. Jede Gruppe erhält eine Waage, einen Gewichtssatz und eine Spielfigur.

© 1973 by Otto Maier Verlag Ravensburg

Quanto

Weigh-up well and win!

A computation game for 2 - 4 players from 8 - 14 years

By Dr. Egon Steinkamp

Ravensburg Games No. 611 5 204

Contents: 4 men, 4 boards — each showing a pair of scales with adjustable weight figures, 60 tiles showing weight units from 1 - 60, track with 22 spaces

Variation 1

A Caller is chosen. All 60 tiles are placed face down on the table. Each player is given a “scale” and a man. The men are placed on their “start” (same colour) on the track.

After these preparations the Caller calls out „Zero“. The players adjust their scales accordingly (Example 1). When this has been done the Caller calls out “Two” and the players take two of the tiles and place them on their scales, one left, one right (Example 2). Once the tiles have been placed they may not be changed round.