

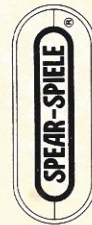
Strategie für QUMERO

In der Anfangsphase des Spieles sollten die Spieler versuchen, so viele Felder ihres Spielplanes zu bedecken, wie es ihre gewürfelten Werte erlauben. Im weiteren Spielverlauf sollte sich das Verhalten der Spieler nach der Situation des Spieles richten: Das heißt, darauf zu achten, welchen Wert die noch offenen Punktespalten haben.

QUMERO

Buchstaben/Zahlen-Kombinationen und Wahlmöglichkeiten

Würfelbild	U	R	2	4	(1) U 2, R 4	(2) R 2, U 4
	M	E	5	4	(3) R 6	(4) U 6
					(1) M 5, E 4	(2) E 5, M 4
Pasch	Q	O	3	3	(1) Q 3, O 3	(2) Q 6
	E	M	5	5	(3) O 6	
	R	R	4	2	(1) E 5	(2) M 5
	U	U	4	3	(1) R 4	(2) R 2
					(3) R 6	
Doppelpasch	Q	Q	1	1	(1) U 3, U 4	(2) U 3
	E	E	6	6	(3) U 4	
					(1) Q 1	(2) Q 2
					(1) E 6	



Art.-Nr. 10-04003
 Alleinvertrieb in Deutschland:
 APEX SPIEL + HOBBY GmbH, Postfach 1043, 8500 Nürnberg 1

QUMERO

*Ein Glücksspiel für Strategen –
 ein Strategiespiel für Glücksspieler*

QUMERO wurde für 2–4 Spieler entworfen und kann sowohl von Erwachsenen als auch von Kindern im Schulanter gespielt werden.

QUMERO verbindet auf ideale Weise die Elemente GLÜCK und STRATEGIE. Der schnelle Spielablauf bietet lebhaftes Unterhaltung für jung und alt. Für den ernsthaften Spieler bietet **QUMERO** neuartige Wege, spielerische Fähigkeiten zu entwickeln.

QUMERO, das neue, internationale Gesellschaftsspiel mit dem herausfordernden „Dreh“!

Zum Spiel gehören

- 4 Spielfelder mit je 50 Abdeckplättchen
- 2 Buchstabenwürfel (Q - U - M - E - R - O)
- 2 Zahlenwürfel (1 – 6)
- 20 QUMERO-Karten
- 10 „DOUBLE-DOUBLE“-Karten
- 1 Satz QUMERO-Spielgeld

Ziel des Spieles

Ziel des Spieles ist es, die höchstmögliche Punktezahl zu erreichen. Um Punkte zu machen, muß man als Erster „Zahlenfolgen“ vervollständigen:

- Eine senkrechte Zahlenfolge 1 – 6 unter einem der 6 Buchstaben.
- Eine waagrechte Zahlenreihe mit jeweils der gleichen Zahl unter den 6 Buchstaben.
- Eine diagonale Zahlenfolge 1 – 6, von links oben nach rechts unten oder von rechts oben nach links unten.

Beispiele für

eine waagrechte
Zahlenreihe

Q	U	M	E	R	O
1					
2					
3	3	3	3	3	3
4					
5					
6					

eine senkrechte
Zahlenfolge

Q	U	M	E	R	O
1	1				
2	2				
3	3				
4	4				
5	5				
6	6				

eine diagonale
Zahlenfolge

Q	U	M	E	R	O
1	1				
2		2			
3			3		
4				4	
5					5
6					6

Vorbereitung des Spielers

Jeder Spieler erhält:

- 1 Spielfeld mit den 50 Abdeckplättchen
- 5000 Wertpunkte (QUMERO-Spielgeld) in folgender Sortierung:
 - 2 Scheine zu 1000 Punkten = 2000 Punkte
 - 3 Scheine zu 500 Punkten = 1500 Punkte
 - 4 Scheine zu 250 Punkten = 1000 Punkte
 - 4 Scheine zu 100 Punkten = 400 Punkte
 - 2 Scheine zu 50 Punkten = 100 Punkte
- Insgesamt 5000 Punkte

Ein Startspieler wird ermittelt. Jeder Spieler würfelt einmal mit dem Zahlenwürfel — der Spieler mit der höchsten Augenzahl beginnt. Die anderen Spieler folgen im Uhrzeigersinn. Das Spiel läuft in Runden ab.

Der Spielablauf

Jeder Spieler, der an die Reihe kommt, würfelt mit allen vier Würfeln (2 Buchstabenwürfel, 2 Zahlenwürfel). Dann besetzt der Spieler die Felder seines Spielplanes mit Plättchen, die seinen gewürfelten Werten entsprechen. Dabei hat der Spieler Wahlmöglichkeiten. Zum Beispiel:

Spieler A würfelt: R Q 2 3

Der Spieler kann nun die Plättchen wie folgt auf sein Spielfeld legen:

- auf R 3 und auf Q 2
- auf Q 5 ($2 + 3 = 5$)

PASCH

Wenn ein Spieler einen Pasch (zwei gleiche Zahlen oder zwei gleiche Buchstaben) würfelt, erhält der Spieler eine QUMERO-Karte. Dann setzt er seine Plättchen und darf jetzt noch einmal würfeln (und ein zweites Mal setzen). Beispiele:

- U M 4 4
- Q Q 1 5

DOPPEL-PASCH

Würfelt ein Spieler einen Doppel-Pasch (gleiche Buchstaben und gleiche Zahlen), so erhält er eine QUMERO-Karte und eine DOUBLE-DOUBLE-Karte. Zum Beispiel:

E E 6 6

Der Spieler setzt dann sein Plättchen auf sein Spielfeld.

Jetzt würfelt er mit einem Zahlenwürfel. Die gewürfelte Augenzahl wird mit 100 multipliziert und der Spieler erhält diese Summe in Wertpunkten von jedem Mitspieler. Zum Beispiel:

Spieler A würfelt eine 3.

3 x 100 ergibt 300.

Jeder Mitspieler zahlt 300 Punkte an A.

Danach darf der Spieler ein zweites Mal mit allen vier Würfeln werfen und Plättchen setzen.

QUMERO-KARTEN

Erhält ein Spieler eine QUMERO-Karte, so darf er sie erst ab dem nächsten Wurf verwenden.

Die QUMERO-Karte wird als Joker verwendet, um einen Buchstaben zu ersetzen, falls die Felder eines Buchstabens bereits abgedeckt sind. Zum Beispiel:

Der Spieler würfelt: Q R 4 6

Q 6 ist auf dem Spielfeld bereits abgedeckt, aber R 4 ist noch frei. Der Spieler besetzt Feld R 4 und kann jetzt anstelle von Q 6 jedes andere Feld der 6er-Reihe besetzen. Dafür muß der Spieler eine QUMERO-Karte zurückgeben.

Falls beide Felder bereits abgedeckt wären, müßte der Spieler zwei QUMERO-Karten einsetzen, um die 4 und die 6 zu besetzen.

Anmerkung: QUMERO-Karten können nur verwendet werden, wenn bereits alle möglichen Kombinationen aus dem Wurf belegt sind.

Falls ein Spieler keine QUMERO-Karte besitzt und er nur einen Teil des Wurfes oder nichts verwenden kann, so darf er ganz oder teilweise passen, ohne Strafpunkte zu erhalten.

DOUBLE-DOUBLE-KARTEN — „Grand Slam“

Sobald ein Spieler zwei DOUBLE-DOUBLE-Karten besitzt, macht er einen „Grand Slam“. Er darf dann die Punktezahlen für alle Spalten, die er jetzt komplettieren kann, verdoppeln.

Jede zusätzliche DOUBLE-DOUBLE-Karte, die er über den „Grand-Slam“ hinaus erhält, berechtigt ihn, die gewonnenen Punkte zu verdreifachen, zu vervierfachen usw.

Wie man Punkte erhält

Jede waagrechte Spalte (hinter den Zahlen), die man komplettiert, bringt 500 Punkte ein.

Jede senkrechte Spalte (unter den Buchstaben), die man komplettiert, bringt 750 Punkte ein.

Jede diagonale Folge, die man komplettiert, bringt 1000 Punkte ein.

Die Punktwerte richten sich nach dem Schwierigkeitsgrad der Aufgabe. Es gibt in jedem Spiel 14 Möglichkeiten, Punkte zu machen (6 x waagrecht, 6 x senkrecht, 2 x diagonal).

Sammeln von Punkten

Der erste Spieler, der eine Punktespalte komplett abdeckt, erhält von jedem anderen Spieler die Anzahl der Punkte, die für diese Spalte vorgesehen sind. Also beispielsweise 500 Punkte mal Anzahl der Mitspieler usw.

Hat ein Spieler eine Punktespalte abgedeckt, erhält ein anderer Spieler, der auf seinem Feld die gleiche Punktespalte abdeckt, dafür keine Punkte mehr. Deshalb markiert jeder Spieler auf seinem Spielfeld alle Spalten, die von ihm oder den Mitspielern komplettiert wurden. So können alle Spieler erkennen, welche Spalten bereits vergeben sind und welche nicht.

Gehen einem Spieler während des Spieles die Scheine die Scheine mit den Wertpunkten aus, so muß er dem Spieler, den er nicht mehr voll bezahlen kann, den Rest seiner Wertpunkte geben und aus dem Spiel ausscheiden.

Ende des Spieles

Das Spiel endet, wenn

- alle möglichen Punktespalten von den Spielern komplettiert wurden oder

- wenn nur noch ein Spieler über Wertpunkte verfügt.

Es gewinnt der Spieler, der die meisten Wertpunkte hat.

Spieldauer

Bei 4 Spielern dürfte ein Spiel etwa 45 Minuten dauern.