



# Quaro

## Casino-Serie

Nr. 602 5 200 9 Das Börsenspiel

Nr. 602 5 201 7 Tric-Trac / Surakarta

Nr. 602 5 202 5 Lingua

Nr. 602 5 204 1 Colomino

Nr. 602 5 205 X Forma

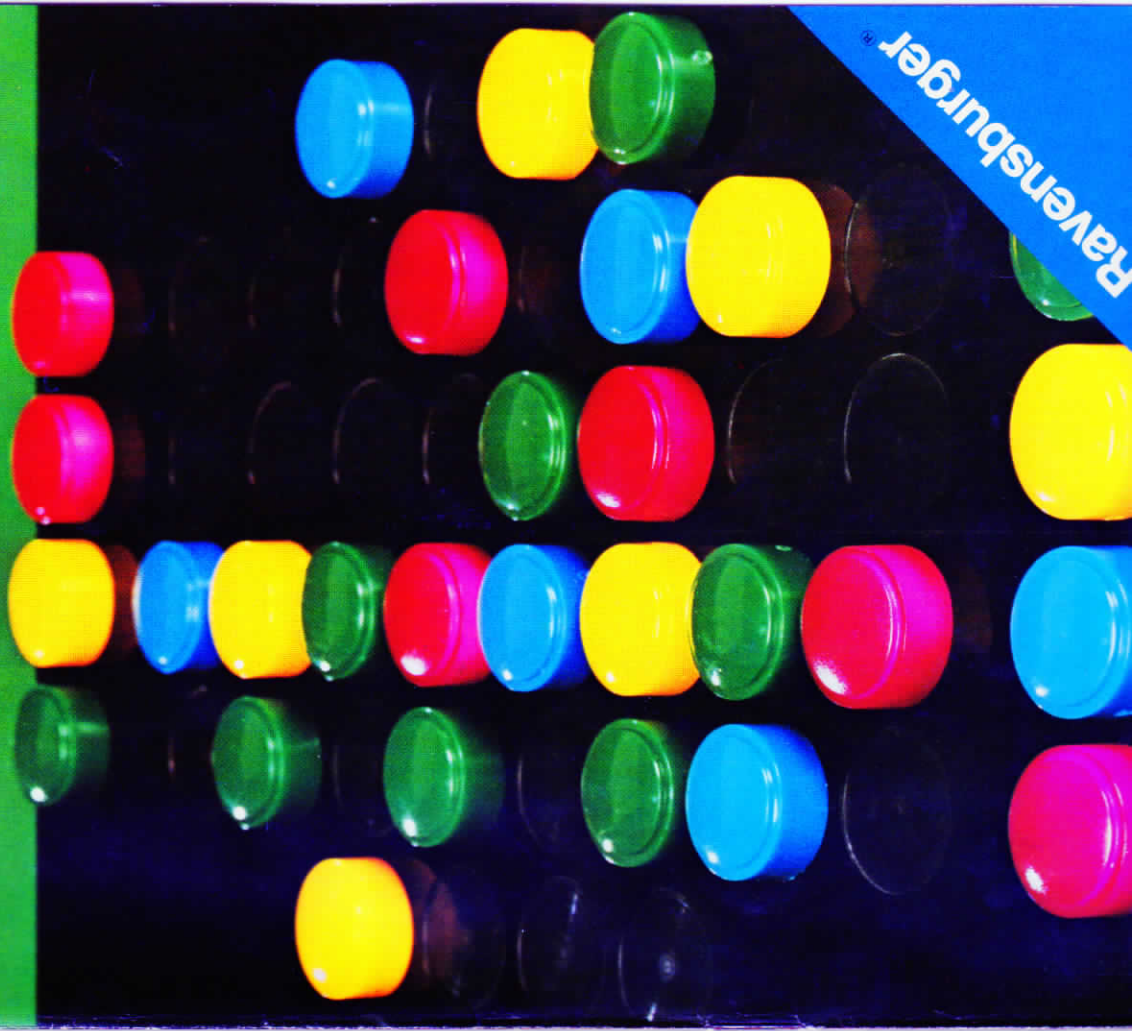
Nr. 602 5 206 8 Jockey

Nr. 602 5 207 6 Schöne alte Spiele

Nr. 602 5 208 4 Cartino

Nr. 602 5 209 2 Corona

Nr. 602 5 210 6 Quaro



Ravensburger

Otto Maier Verlag Ravensburg

# CASINO SERIE

Besonders repräsentabel ausgestattete Spiele  
in stabilen, mit Leinen überzogenen Packungen, die der  
Besitzer auch gerne in sein Bücherregal stellen wird.

Die exquisite Ausstattung an Spielmaterial  
und die künstlerische Gestaltung  
machen diese Spiele zu idealen Geschenken  
für den anspruchsvollen Spieler.

Die Serie enthält Spiele,  
bei denen nicht allein der Würfelzufall entscheidend ist,  
sondern in erster Linie geschickte Taktik  
und Vorausplanung zum Erfolg führen.  
Für Leute, die Spaß am Denken haben!

# Quaro

Brettspiel für 2—4 Personen von L. W. Bones  
Ravensburger Spiele Nr. 60252106

Spielmaterial: 1 Spielplan, je 12 Steine in 4 Farben, 1 Beutel

Dieses Spiel bietet bei jedem Zug eine Vielzahl von Setzmöglichkeiten, wobei es gilt, die Steine strategisch so geschickt zu setzen, daß man mit den entscheidenden Steinen nicht nur jeweils einen, sondern gleichzeitig mehrere Punkte gewinnt. Dies erfordert Konzentration, Überblick und Taktik. Da jeder Spieler zu jedem Zeitpunkt des Spieles die Farben der Steine seiner Mitspieler kennt, kann er die Möglichkeiten seiner Gegner erkennen und in seine Überlegungen einbeziehen.

## Spielgedanke

Die Spieler müssen versuchen, Reihen mit 4 Steinen der 4 verschiedenen Farben zu legen. Die Reihe kann waagrecht, senkrecht und diagonal verlaufen. Wenn es einem Spieler gelingt, den letzten Stein einer solchen Reihe zu legen, gewinnt er jeweils einen Punkt. Man kann aber durch geschicktes Setzen mit einem Stein auch mehrere Punkte bekommen. Wer dann die meisten Punkte erzielt hat, gewinnt das Spiel.

## Vorbereitung

Zu Beginn des Spiels werden alle Steine in den Beutel gelegt. Jeder Spieler entnimmt dem Beutel — ohne hineinzusehen — 4 Steine, die er auf seine 4 Ablagefelder, die sich am Spielfeldrand jeder Seite des Planes befinden, legt.

## Spielverlauf

### 1. Setzen

Die Spieler lösen aus, wer beginnt. Es wird abwechselnd im Uhrzeigersinn gespielt, wobei immer der Spieler, der an der Reihe ist, einen seiner Steine auf ein beliebiges Feld des Spielplanes setzt. Jedes Mal, wenn ein Spieler einen oder mehrere Punkte mit einem Stein gewonnen hat, legt er einen weiteren Stein. Da man in jeder Spielrunde nur 4 Steine zur Verfügung hat, können von einem Spieler nie mehr als 4 Steine hintereinander gesetzt werden. Abgelegte Steine dürfen nicht mehr verändert werden.

### 2. Nachfüllen

Sofort, nachdem der Spieler gesetzt hat, muß er seine Steine aus dem Vorrat ergänzen. Dies geschieht, indem er, ohne hineinzusehen, in den Beutel greift und die entsprechende Anzahl Steine entnimmt, damit ihm in der nächsten Runde wieder 4 Steine zur Verfügung stehen. Die entnommenen Steine müssen wieder auf die Ablagefelder gesetzt werden.

Wenn gegen Ende des Spieles nicht mehr genügend Steine im Vorrat sind, kann nur soweit ergänzt werden, als Steine vorhanden sind. Es muß immer nachgefüllt werden, bevor der nächste Spieler einen Stein setzt. Wenn ein Spieler das Nachfüllen verweigert, dann darf er beim nächsten Zug nur die Steine verwenden, die aus der vorherigen Runde übriggeblieben sind. Erst danach darf er wieder auffüllen.

### 3. Punktwertung

Um Punkte zu gewinnen, müssen Reihen von 4 Steinen der 4 Farben gelegt werden. Die Reihen können in jeder Richtung gebildet werden: waagrecht, senkrecht oder diagonal. Wenn ein Spieler den 4. Stein einer solchen Reihe gelegt hat, gewinnt er einen Punkt.

Eine Reihe wird dann gewertet, und der Spieler erhält den Punkt, wenn durch das Setzen des 4. Steines 4 Steine verschiedener Farbe, d. h. je 1 Stein der 4 Farben, hintereinander liegen, ohne daß eine bestimmte Reihenfolge der Farben eingehalten werden muß. Eine solche Viererkette kann im weiteren Verlauf durch Ergänzung passender Steine zur Bildung neuer Reihen fortgesetzt werden. In Abb. 1 wurde durch Ansetzen des blauen Steines die ursprüngliche Reihe in einer neuen Kette weitergeführt, die ebenfalls mit einem Punkt bewertet wird. Wird daran ein roter Stein angeschlossen, ist eine weitere Punktwertung

fällig. Auf der rechten Seite muß, wenn man einen Punkt erringen möchte, ein gelber Stein gesetzt werden.

Nach jedem Zug werden die gewonnenen Punkte aufgeschrieben.

**Wichtig:** Die Reihen können, müssen aber nicht, mit Steinen fortgesetzt werden, die sich zu einer neuen Reihe ergänzen. Die Spieler müssen ihre Steine nicht an vorhandene Reihen anschließen; es kann auf jedes Feld des Spielplanes gesetzt werden. Die gewonnenen Punkte werden nach jedem Zug notiert.

#### 4. Strategie

Es ist möglich, durch strategische Überlegungen seine Steine so zu setzen, daß man mit einem Stein noch mehr als nur 1 Punkt gewinnen kann. Wie Abb. 2 zeigt, gewinnt der Spieler, der den grünen Stein gesetzt hat, 2 Punkte, da er durch diesen Stein zwei Reihen gebildet hat: eine waagrechte und eine senkrechte Reihe. In Abb. 3 konnte der Spieler, der den grünen Stein gelegt hat, sogar 3 Punkte erzielen, und zwar 2 Punkte in der waagrechten Reihe, weil 2 verschiedene Reihen entstanden sind, und einen Punkt für die diagonale Reihe.

Mitunter kann man mit einem Stein mehr als 3 Punkte gewinnen. Theoretisch ist es möglich, wie Abb. 4 zeigt, daß mit einem Stein 12 Punkte gewonnen werden können: 4 Punkte waagrecht, 3 Punkte senkrecht und 2 und 3 Punkte diagonal. Es gibt 12 Felder auf dem Spielplan, bei denen eine solche Situation möglich ist. Hierbei handelt es sich um Möglichkeiten, die in der Spielpraxis selten auftreten.

Da jeder Spieler zu jedem Zeitpunkt die Farben der gegnerischen Steine kennt, wird er versuchen, seine Steine so geschickt zu setzen, daß die Mitspieler beim nächsten Zug nicht die Möglichkeit haben, mit ihren Steinen Reihen zu bilden und Punkte zu gewinnen.

### Spielende

Das Spiel ist beendet, wenn sämtliche Felder des Spielplanes belegt sind. Es kann auch zu einem früheren Zeitpunkt beendet werden, wenn erkennbar ist, daß keine Punkte mehr gewonnen werden können.

Gewonnen hat, wer die meisten Punkte erzielt hat.



Jeux de présentation recherchée,  
dans des coffrets tapissés de tissu,  
que le propriétaire aimera ranger dans sa bibliothèque.  
L'élégance des éléments et leurs formes artistiques  
en font le cadeau idéal pour joueur raffiné.

La série comprend des jeux

dans lesquels le hasard ne joue qu'un rôle subalterne.

La victoire ne peut être atteinte que par le calcul  
et l'application de tactiques mûrement réfléchies.

Destinés à ceux pour qui réfléchir est un sport passionnant.