

Cuatro

Clever würfeln,
klug setzen ...
4 in eine Reihe bringen,
gewinnen!

Autor: Jürgen P. K. Grunau
Grafik: Johann Rüttinger
© 2013 NORIS-SPIELE, Fürth

2 - 4 Spieler • ab 8 Jahre • 30 - 40 min.

Inhalt:

- ▲ Spielplan (mit 36 Symbolfeldern)
- ▲ 5 Würfel
- ▲ 60 Spielfiguren „Dach“ in 4 Farben
- ▲ 4 Symbolkarten
- ▲ Spielanleitung

Spielziel

Die Spieler versuchen, Zahlenkombinationen zu werfen, die aus dem Würfelspiel „Yatzy“ bekannt sind.

Wer eine solche Kombination mit maximal fünf Versuchen schafft, darf eine eigene Spielfigur (im Folgenden „Dach“ genannt) auf ein Feld mit dem richtigen Symbol stellen.

Es ist auch möglich, ein Dach auf ein oder sogar mehrere andere Dächer zu setzen (überbauen).

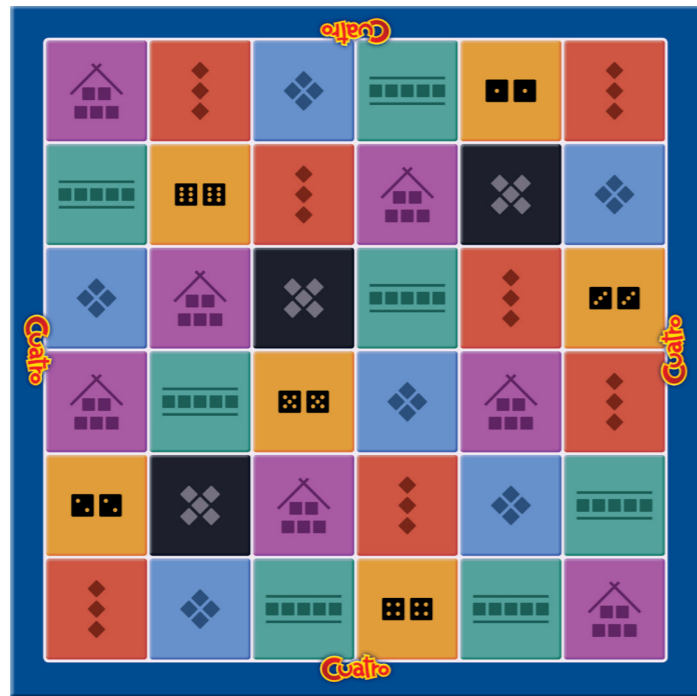
Ziel ist es, auf vier nebeneinander liegenden Feldern vier eigene Dächer in einer Reihe als oberste zu platzieren (waagrecht, senkrecht oder diagonal).

Spielvorbereitung

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält alle 15 Dächer in der von ihm gewählten Farbe und legt sie vor sich ab. Es wird ausgewürfelt, wer beginnt. Der Spieler mit der höchsten Zahl nimmt sich alle 5 Würfel.

Spielverlauf

Er hat nun **maximal 5 Versuche**, eine der möglichen Kombinationen zu würfeln. **Er muss diese nicht vorher ansagen.** Außerdem darf der Spieler wahlweise passende Würfel herauslegen oder auch wieder mitwerfen.



Hier wird das gesamte Spielmaterial abgebildet.

Die 6 Würfelnkombinationen:

Zwilling* =
zwei gleiche Zahlen
z. B.

* **Beachte:** Für jede der Zwillingskombinationen ist ein Feld vorgegeben. Hier besteht keine Wahlmöglichkeit.

Drilling =
drei gleiche Zahlen
z. B.

Vierling =
vier gleiche Zahlen
z. B.

Straße =
 oder

Full House =
2 gleiche Zahlen z. B. +
3 gleiche Zahlen z. B.

Yatzy =
fünf gleiche Zahlen
z. B.

Hat der Spieler eine dieser Kombinationen geschafft, wählt er eines der Felder mit dem passenden Symbol (s. o.) und stellt eines seiner Dächer darauf ab.

Beachte: Es ist auch erlaubt, niedrigere Kombinationen zu nutzen. (z. B.: Der Spieler hat zwar einen Vierling gewürfelt, stellt sein Dach aber aus taktischen Gründen auf ein Drillingsfeld).

Beachte: Wer nach seinem 5. Wurf kein Dach platzieren konnte, verliert ein Dach aus seinem vor ihm liegenden Vorrat. Es wird zur Seite gelegt.

Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe zu würfeln.

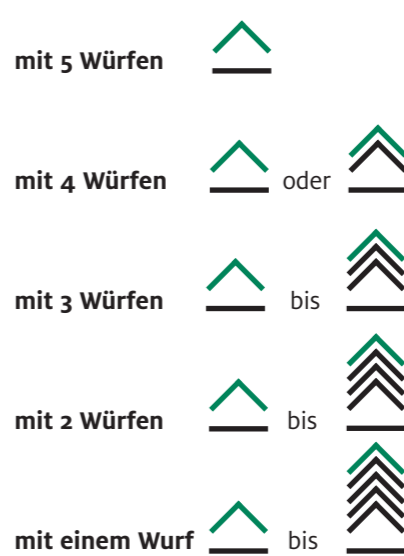
Überbauen

Schafft ein Spieler seine Kombination erst mit dem **5. Wurf**, darf er sein Dach nur **auf ein leeres, passendes Symbolfeld** stellen.

Braucht er **4 Würfel**, darf er sein Dach wahlweise **auf ein leeres Feld stellen oder auf eines, das schon mit einem Dach besetzt ist.** Dann setzt er es einfach oben drauf.

Mit **3 Würfeln** kann er sein Dach auf ein passendes Feld stellen, welches mit höchstens zwei übereinander gebauten Dächern besetzt ist, mit **2 Würfeln** eines mit drei, mit **einem Wurf** sogar eines mit vier.

Übersicht – Kombination erreicht



Beachte: Man kann sein Dach auch auf ein eigenes setzen.

Beachte: Ein Spieler, der vier Dächer unter sich hat, kann nicht mehr überbaut werden. Dieses Feld ist ihm also sicher.

Beachte: Ein Spieler, der seine Kombination mit weniger als 5 Würfeln schafft, muss seine erwürfelte Höhe nicht nutzen. (z. B.: **Drilling mit 2 Würfeln.** Der Spieler muss sein Dach zwar auf einem Drillingsfeld platzieren, kann es aber wahlweise auf ein leeres, auf eines mit einem Dach, mit zwei oder mit drei Dächern stellen.)

Beachte: Ein Spieler muss **seine letzte Würfelnkombination** nehmen – auch wenn er z. B. nach dem 5. Wurf feststellt, dass die vom 3. Wurf besser für ihn gewesen wäre.

Spielende und Sieger

Es gibt 3 Möglichkeiten, zu gewinnen:

1. Wem es gelingt, auf vier nebeneinander liegenden Feldern (waagrecht, senkrecht, diagonal) jeweils das oberste Dach zu platzieren, gewinnt sofort das Spiel!

2. Wem es gelingt, auf jedem der 3 Yatzy-Felder ein Dach zu platzieren, gewinnt ebenfalls sofort. Die Dächer müssen hier nicht (!) die obersten sein!

3. Wird keine der beiden Möglichkeiten erreicht, endet das Spiel nach 15 Runden.

Wer dann die höchste Summe erzielt hat, errechnet aus der Höhe und Menge der Dächer, die zuoberst sitzen, gewinnt das Spiel nach Punkten.

Beispiel:

ein eigenes, oberstes Dach in Höhe 4
zwei eigene, oberste Dächer in Höhe 3
ein eigenes, oberstes Dach in Höhe 2
drei eigene, oberste Dächer in Höhe 1
= 4 + (2x3) 6 + 2 + (3x1) 3 = 15 Punkte

Viel Spaß mit Cuatro!