

GÜNTHER KRALICEK

CARRÉ

Spieler: 2-4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 30 Minuten

Inhalt

64 Carrés,
je 16 pro Spieler,
mit den Werten
2, 3, 4, 6, 7, 8, 9, 12

4 Spieltafeln,
in den 4 Spielerfarben

8 Bonus-Chips

8 Stopper

3 Würfel

Spielidee

Bei CARRÉ gewinnt, wer als Erster alle eigenen Carrés auf seine Spieltafel gebaut hat. Um zu bauen, erwürfeln sich die Spieler Punkte. Aber leider passen die gewürfelten Punkte nicht immer zu den Carrés, die man als Nächstes bauen möchte. Und dann sind da noch die lieben Mitspieler, die mit den Stoppern für Unruhe sorgen und bereits gebaute Carrés wieder entfernen können!

Baue mit Tücke, aber meide die Lücke!

Spielvorbereitung

Jeder Spieler legt vor sich ab:

- eine **Spieltafel**,
- die 16 **Carrés** in der gleichen Farbe und
- einen **Bonus-Chip**.

Wir empfehlen, dass jeder Spieler seine Carrés den Werten nach sortiert und um seine Spieltafel herum ablegt.

Doppelt so viele **Stopper** wie Mitspieler werden abgezählt und in die Tischmitte gelegt. So viele **Bonus-Chips** wie Mitspieler werden ebenfalls in die Tischmitte gelegt. Übrige Stopper und Bonus-Chips kommen zurück in die Schachtel.

Der jüngste Spieler nimmt sich die Würfel und ist Startspieler.

Spielablauf

Der Startspieler beginnt, danach läuft das Spiel im Uhrzeigersinn reihum. Wer am Zug ist, würfelt einmal mit allen **drei Würfeln** und führt anschließend – in beliebiger Reihenfolge – eine oder mehrere Aktionen aus. Diese Aktionen bezahlt der Spieler mit den gewürfelten Punkten (bzw. zusätzlich mit einem oder mehreren Bonus-Chips). Die Aktionen sind:

- **Bauen**
- **Stopper kaufen**
- **Stopper einsetzen**
- **Bonus-Chips kaufen**

Führt ein Spieler mit gewürfelten Punkten keine Aktion durch (weil er es nicht will oder nicht kann), verfallen diese Punkte.

Danach ist der nächste Spieler an der Reihe.

Bauen

Jedes Carré besteht aus einem bis zwölf Quadraten und zeigt eine Zahl. Diese Zahl gibt die Kosten des Carrés an, d. h. die Anzahl an Würfelpunkten, die der Spieler für das Bauen dieses Carrés aus seinem Würfelwurf aufwenden muss.



Das größte Carré besteht aus zwölf Quadraten und kostet 12 Würfelpunkte.



Das 4er-Carré kostet 4 Würfelpunkte und besteht aus vier Quadraten.



Das 7er-Carré ist eine Ausnahme. Es kostet 7 Würfelpunkte, deckt aber nur ein Quadrat auf der Spielfeld ab.

Um ein Carré zu bauen, muss der Spieler die **exakten** Kosten gewürfelt haben. Der Spieler bezahlt die Kosten eines Carrés jeweils mit den Punkten eines oder mehrerer Würfel seines Wurfes. Die drei gewürfelten Zahlen können entweder:

- einzeln verbraucht werden (dann kann der Spieler mehrere Aktionen durchführen)
- oder durch Zusammenzählen zweier oder dreier Würfel kombiniert werden (dann kann der Spieler höhere Kosten bezahlen).

Beispiel: Ein Spieler würfelt 2, 4 und 6. Damit kann er folgende Carrés bauen:

Entweder:



oder:



oder:



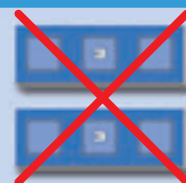
oder:



Der Spieler darf nur Carrés kaufen, die er in seinem Vorrat hat und bauen kann.

Ein Spieler kann jederzeit ohne Verwenden von Würfelpunkten beliebig viele seiner Carrés von seiner Spielfeld nehmen und in seinen Vorrat zurücklegen (z. B. wenn er so gebaut hat, dass er die restlichen Carrés nicht mehr unterbringen kann).

Es ist **nicht erlaubt**, die Punktzahl eines Würfels in niedrigere Zahlen aufzuteilen!



Bauregeln für die Carrés

Der Spieler kann frei wählen, wo er das Carré auf seiner Spielfel baut, solange er folgende Regeln beachtet:

- Baut der Spieler ein Carré **direkt auf der Spielfel**, muss es dort genau auf das Raster passen und darf nicht über das Raster hinausragen.
- Baut der Spieler ein Carré **auf ein oder mehrere bereits gebaute Carrés**, muss es ebenfalls in das Raster passen. Es muss außerdem mit seiner gesamten Fläche auf dem oder den darunter gebauten Carrés aufliegen. Kein Teil des Carrés darf „in der Luft schweben“.

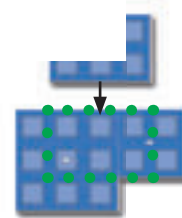


Taktik-Tipp: Beim Bau der Carrés sollte man darauf achten, dass auch alle verbleibenden Carrés noch gebaut werden können. Meist ist es besser, die großen Carrés zu Anfang in die unteren Ebenen zu bauen.

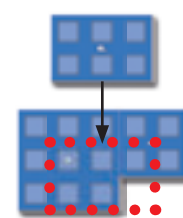
Beispiel: Das Bauen des 9er-Carrés als letztes Carré ist nicht möglich. Dem Spieler bleibt nur der Ausweg, ein oder mehrere bereits gebaute Carrés wieder aufzunehmen.

Beispiel:

Richtig



Falsch



Stopper kaufen

Stopper ermöglichen es, Carrés von der Spielfel eines Mitspielers zu entfernen.

Man darf pro Zug entweder einen oder zwei Stopper kaufen:

- **Ein Stopper kostet 5 Würfelpunkte.**
- **Zwei Stopper kosten 10 Würfelpunkte.**



Der Spieler bezahlt den **exakten** Preis und nimmt den bzw. die Stopper aus der Tischmitte.

Sonderfall: Kein Stopper in der Tischmitte

- Kauft der Spieler **einen Stopper** und es liegt keiner in der Tischmitte, bestimmt der Käufer einen Mitspieler, der einen seiner Stopper in die Tischmitte legen muss. Der Käufer erhält in diesem Fall keinen Stopper für seine fünf Würfelpunkte.
- Kauft der Spieler **zwei Stopper** und es liegt kein Stopper in der Tischmitte, bestimmt der Käufer einen Mitspieler, der einen seiner Stopper in die Tischmitte legen muss. Diesen Stopper erhält der Käufer. Liegt beim Kauf von zwei Stoppern nur einer in der Tischmitte, erhält der Käufer diesen. Dann bestimmt er einen Mitspieler, der einen seiner Stopper in die Tischmitte legen muss.

Stopper einsetzen

Stopper dürfen nicht im gleichen Spielzug eingesetzt werden, in dem sie gekauft wurden.

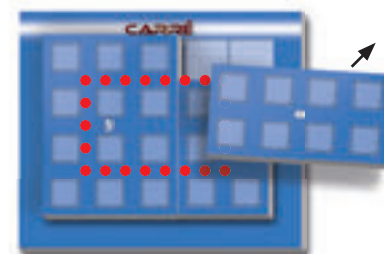
Wer **einen Stopper** einsetzt, darf **ein** gegnerisches Carré seiner Wahl in den Vorrat des Besitzers zurücklegen. Wie beim Bauen muss diese Aktion mit exakt passenden Würfelpunkten bezahlt werden.

Wer **zwei Stopper** einsetzt, darf **zusätzlich** für die bezahlten Punkte ein eigenes Carré dieser Größe auf seine Spielfel bauen.

Das Carré, das entfernt werden soll, muss freiliegen, d. h., kein Teil davon darf von einem anderen Carré überlagert sein.

Beispiel:

Justus hat 3, 4, 5 gewürfelt und gibt als erste Aktion einen Stopper ab, um die in Führung liegende Marianne aufzuhalten. Er bezahlt mit dem 3er- und dem 5er-Würfel (Summe 8) und verlangt von Marianne, dass sie ihr freiliegendes 8er-Carré zurück in ihren Vorrat nimmt. Mariannes 12er-Carré ist blockiert und kann von Justus nicht ausgewählt werden, obwohl er 12 Punkte gewürfelt hat. Würde Justus noch einen zweiten Stopper abgeben, dürfte er zusätzlich ein eigenes 8er-Carré bauen. Justus legt zusätzlich zum verbliebenen 4er-Würfel einen Bonus-Chip (s. u.) ab und kauft einen neuen Stopper.



Der Spieler, gegen den ein Stopper eingesetzt wird, kann sich **nicht** dagegen wehren. Eingesetzte Stopper werden in die Tischmitte gelegt.

Es ist möglich, während eines Zuges mehrere Stopper einzusetzen – auch gegen verschiedene Mitspieler. Für jeden Stopper muss dem Spieler die richtige Würfelzahl zur Verfügung stehen.

Bonus-Chips kaufen

Bonus-Chips können sehr nützlich sein, um größere Carrés zu bauen, als es der Würfelwurf erlaubt.

Man darf pro Zug entweder einen oder zwei Bonus-Chips kaufen, allerdings sind zwei Bonus-Chips viel teurer:

- **Ein Bonus-Chip kostet genau 1 Würfelpunkt.**
- **Zwei Bonus-Chips kosten 11 Würfelpunkte.**

$$\begin{array}{c} \cdot \\ \square \end{array} = \text{Chip} \quad \begin{array}{c} \cdot \cdot \\ \cdot \cdot \end{array} + \begin{array}{c} \cdot \cdot \cdot \cdot \\ \cdot \cdot \end{array} = \text{2 Chips}$$

Der Spieler bezahlt den **exakten** Preis und nimmt den bzw. die Bonus-Chips aus der Tischmitte.

Sonderfall: **Kein Bonus-Chip in der Tischmitte**

Hier gelten die gleichen Regeln wie bei den Stoppern (siehe Kasten auf Seite 3).

Bonus-Chips einsetzen

Bonus-Chips dürfen nicht im gleichen Spielzug eingesetzt werden, in dem sie gekauft wurden. Wer am Zug ist, darf beliebig viele Bonus-Chips aus seinem Vorrat einsetzen, um damit Aktionen zu bezahlen. Dabei gilt: 1 Bonus-Chip = 1 Würfelpunkt. Jeder Bonus-Chip wird also so verwendet wie ein zusätzlicher Würfel mit der Zahl „1“.

Beispiele:

Justus hat 5, 5, 1 gewürfelt und nimmt einen Bonus-Chip aus seinem Vorrat, um ein 12er-Carré zu bauen.

$$\begin{array}{c} \cdot \cdot \cdot \cdot \\ \cdot \cdot \end{array} + \begin{array}{c} \cdot \cdot \cdot \cdot \\ \cdot \cdot \end{array} + \begin{array}{c} \cdot \\ \square \end{array} = \text{1 Chip}$$

Marianne hat 6, 6, 3 gewürfelt und setzt ihre drei Bonus-Chips ein, um ein 8er-Carré zu bauen und zwei Stopper zu kaufen.

$$\begin{array}{c} \cdot \cdot \cdot \cdot \\ \cdot \cdot \end{array} + \text{2 Chips} \quad \begin{array}{c} \cdot \cdot \cdot \cdot \\ \cdot \cdot \end{array} + \begin{array}{c} \cdot \cdot \cdot \cdot \\ \cdot \cdot \end{array} + \begin{array}{c} \cdot \\ \square \end{array} = \text{2 Chips}$$

Hat ein Spieler Bonus-Chips eingesetzt, legt er sie sofort zum allgemeinen Vorrat in die Tischmitte.

Es ist erlaubt, eine Aktion ausschließlich mit Bonus-Chips zu bezahlen.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler sein letztes Carré baut. Dieser Spieler gewinnt.

Hinweis für die Aufbewahrung des Spiels

Nachdem Sie alle Plättchen aus den Stanzbögen gelöst haben, werfen Sie die leeren Stanzbögen bitte nicht weg!

Nehmen Sie einfach den Sortiereinsatz aus der Schachtel und legen Sie die leeren Stanzbögen auf den Boden der Schachtel. Dann legen Sie den Sortiereinsatz auf die Stanzbögen. So fällt das Spielmaterial auch bei senkrechter Lagerung der Schachtel nicht durcheinander.



Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns. Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:
AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de