

# SPIELANLEITUNG CARO



- Anzahl der Spieler:** 2 - 4
- Alter:** ab 8 Jahre
- Spieldauer:** 15 - 30 Min.
- Spielmaterial:**
- 48 Caros aus Holz in vier Farben
  - 4 Wertungskarten
  - 1 Wertungsblock, 50 Blatt
  - 1 Spielanleitung

## Ziel des Spiels:

Durch Anlegen eines Caros pro Spieler in jeder Runde sollen so viele Punkte wie möglich erreicht werden. Die Punkte eines jeden Spielers werden addiert. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl ist der Sieger.

## Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält 3 Caros von jeder Farbe und legt sie für alle Spieler sichtbar vor sich ab. Es beginnt der jüngste Spieler, bei weiteren Runden jeweils der Verlierer der letzten Spielrunde.

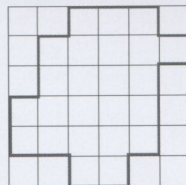
## Begrenzung des Spielfeldes:

Die festgelegte Spielgröße des Spielfeldes darf nicht überschritten werden:

- bei 2 Spielern: maximal 6x6 Caros im Quadrat
- bei 3 Spielern: maximal 7x7 Caros im Quadrat
- bei 4 Spielern: maximal 8x8 Caros im Quadrat

*Beispiel für 6x6 Caros im Quadrat*

Von besonderer Bedeutung für die Spielstrategie ist die Farbauswahl der Caros beim Anlegen. Je nach Farbe der verwendeten Caros werden dem Spieler unterschiedlich hohe Punktegewinne angerechnet.



### Punkteberechnung:

Der erste Spieler beginnt mit einem Caro seiner Wahl und erhält 10 Punkte, da dieses Caro sonst nirgends angelegt werden kann. Durch das Anlegen eines Caros an ein anderes Caro entstehen verschiedene Farbkombinationen.

Die möglichen Farbkombinationen werden wie folgt bewertet:

|                                                                                  |           |                                                                                   |          |
|----------------------------------------------------------------------------------|-----------|-----------------------------------------------------------------------------------|----------|
|  | 10 Punkte |  | 4 Punkte |
|  | 8 Punkte  |  | 2 Punkte |
|  | 6 Punkte  |  | 1 Punkt  |

Es kann beim Anlegen **eine** Farbkombination entstehen oder es besteht die Möglichkeit, dass **zwei, drei** oder **vier** Farbkombinationen entstehen.



angelegtes  
Caro

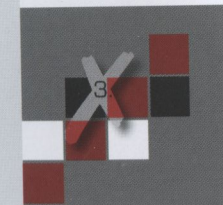
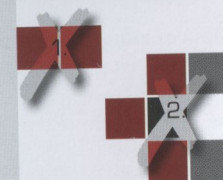
### Beispiel für drei Farbkombinationen:

$$\begin{array}{ccccccc} \text{grau/rot} & + & \text{grau/rot} & + & \text{grau/weiß} & & \\ 8 & + & 8 & + & 1 & = & 17 \end{array}$$

### Legeregeln:

1. Ein Caro darf nicht an ein Caro gleicher Farbe angelegt werden.
2. Es dürfen maximal 2 Caros der gleichen Farbe an ein und dasselbe Caro angelegt werden.
3. Eine Diagonale aus mehr als 3 gleichfarbigen Caros ist nicht erlaubt.
4. Jeder Spieler darf die errechnete Punktezahl seines Zuges verdoppeln, wenn er sein letztes Caro **einer jeden Farbe** anlegt.

caro



### Spielablauf:

1. Der erste Spieler beginnt mit dem Auslegen eines Caros und erhält dafür 10 Punkte (siehe Punkteberechnung).
2. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.
3. Ein Spielleiter notiert nach jedem Spielzug die Punkte des Spielers und addiert sie sofort mit der Punktezahl der vorher gespielten Runden. Damit ist der Spielstand jederzeit erkennbar.
4. Ein Spielzug ist abgeschlossen, wenn der Spieler das Caro losgelassen hat. Ein gelegtes Caro darf nicht umgelegt werden.
5. Bemerkt ein Spieler eine Verletzung der Spielregeln, muss der „Sünder“ das Caro entfernen, dasselbe im gleichen Zug neu anlegen und die neue Punktezahl berechnen. Der Spieler bekommt am Ende dieses Spielzuges 10 Minuspunkte.
6. Wird eine Verletzung der Spielregeln zu spät bemerkt (d.h. nachdem der nächste Spieler sein Caro gelegt hat), wird keine Veränderung vorgenommen und der „Sünder“ hatte Glück.

### Spielende:

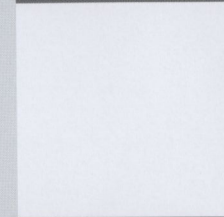
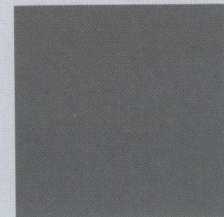
Das Spiel ist beendet, nachdem das letzte Caro gelegt wurde bzw. wenn kein Caro mehr gelegt werden kann.

### NORIS-SPIELE

Georg Reulein GmbH & Co. KG  
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany  
© 2012

[www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)

caro



noris