

QUINTO

**Das ungewöhnliche Kartenspiel für 2 bis 4 Taktiker ab 12 Jahren.
Von Sid Sackson.**

Inhalt:

110 Spielkarten
24 Punkte-Karten
1 Spielanleitung

Spielidee:

Das Ziel des Spiels ist es, so viele Punktekarten als möglich zu sammeln – mit Werten von 10 Punkten zu Beginn des Spiels bis zu 100 Punkten am Ende des Spiels – indem man immer eine 5er-Kartenlinie komplettiert und so ein Quinto bildet.

Im Laufe des Spiels ist es sogar möglich, durch die Bildung von Quintos dem Gegner bereits gewonnene Punkte-Karten wieder abzunehmen. Und am Ende können die Strafen für ein unkomplettes Quinto sogar so hoch sein, daß ein sicher gemeinter Sieg noch in letzter Minute gefährdet wird.

Spielerklärung:

1. Die Spielkarten

Es gibt 4 unterschiedliche Kartentypen:

a) Die Kombi-Karten (64 Stück)

Jede dieser Karten ist eine einzigartige Kombination von 3 Elementen.

Das erste Element ist die Farbe: Orange, Rot, Grün oder Blau.

Das zweite Element ist die geometrische Form: Rund, Sechseck, Viereck oder Dreieck.

Und das dritte Element ist die Anzahl: eins, zwei, drei oder vier.

Z. B. gibt es eine „Orange-Rund-Eins“-Karte, oder eine „Blau-Dreieck-Vier“-Karte etc.

b) Die Wort-Karten (32 Stück)

Diese bestehen nur aus einem Element, nämlich einem Wort, wie z. B. „Rot“, „Grün“, „Sechseck“, „Zwei“ etc.

c) Die Brücke-Karten (8 Stück)

d) Die Wort-oder-Brücke-Karte (6 Stück)

Der Spieler kann sich bei dieser Karte entscheiden, ob er die Karte lieber mit dem Symbol „Wort“ oder lieber mit dem Symbol „Brücke“ einsetzen will. Das nicht in Funktion getretene Symbol hat dann keine Bedeutung mehr.

2. Die Quinto-Bildung:

Begriffserklärung: Eine Linie aus 5 passenden Karten wird Quinto genannt.

Jede Karte kann den Anfang eines Quintos bilden, ausgenommen die Brücke-Karte. Danach muß jede nachfolgende Karte einer dieser Regeln entsprechen:

a) An eine Kombi-Karte können angelegt werden:

- jede Kombi-Karte mit mindestens einem identischen Element zur vorliegenden Karte. (Siehe Bsp. 1: Hier sieht man, daß die 2. Karte in dem Element „Drei“ mit der 1. Karte identisch ist – also kann sie angelegt werden. Die 3. Karte wiederum stimmt sogar in 2 Elementen mit der 2. Karte überein: mit Blau und mit dem Viereck!)
- jede Wort-Karte, die das Wort wiederholt, das in der vorliegenden Karte optisch abgebildet ist (siehe Bsp. 2: Hier passen die ersten zwei Karten und die letzten beiden Karten zusammen. Also zu einem abgebildeten Kreis paßt das Wort „Rund“).

b) An eine Wort-Karte können angelegt werden:

- jede Kombi-Karte, die eben das Wort der Karte optisch abbildet bzw. wiederholt. (Bsp. 2, die 2. und 3. Karte).
- die selbe Wort-Karte
(Bsp. 3, hier hat der Spieler von der Wort-oder-Brücke-Karte das Wort gewählt, das wiederum identisch mit der ersten Karte ist).
- eine Brücke-Karte
(Bsp. 4 und 5).

Hinweis: Eine Brücke-Karte verbindet 2 beliebige Wörter miteinander. Aus diesem Grunde kann eine Brücke-Karte niemals am Anfang oder am Ende einer Linie bzw. eines Quintos stehen; und es können auch niemals zwei Brücken hintereinander liegen.

3. Die Spielvorbereitung:

Die drei verschiedenen Punkte-Karten werden jeweils pro Farbe untereinander vermischt. Nun werden sie mit der Zahl nach unten in 3 Häufchen aufeinander auf den Tisch gelegt: Blau kommt an die unterste, Gelb in die mittlere und Rot an die oberste Stelle.

Nun werden auch die Spielkarten sorgfältig gemischt und jeder Spieler bekommt gut sichtbar eine Karte. Der Spieler mit der höchsten Nummer beginnt – egal, ob es die Zahl auf der Kombi-Karte oder auf der Wort-Karte ist. Sollte dies nicht eindeutig entschieden werden können, fährt man solange fort, bis sich ein Spieler mit der höchsten Zahl findet.

Nun werden alle Spielkarten nochmals gemischt. Jeder Spieler bekommt 5 Karten. Die restlichen Karten werden als ein Stapel mit der Abbildung nach unten in die Tischmitte gelegt – neben die Punkte-Karten.

4. Das Spiel:

a) Die erste Runde

Der erste Spieler nimmt die oberste Punkte-Karte, deckt sie auf und legt sie neben den verdeckten Punkte-Karten-Stapel. Nun beginnt er mit einer oder mehreren Karten nach den eben beschriebenen Regeln eine Linie vor sich zu legen – praktisch den Anfang zu einem Quinto zu bilden. Dabei ist es sehr wichtig, daß er die Linie vor sich zu legen beginnt.

Dann nimmt er vom Kartenstapel wieder exakt so viele Karten, wie er abgelegt hat. Jeder Spieler hat immer 5 Karten auf der Hand.

Nun beginnt der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ebenfalls eine Linie usw., bis jeder Spieler eine Linie eröffnet hat.

Hinweis: Sollte der seltene Fall auftreten, daß ein Spieler mit den 5 Karten auf seiner Hand gleich zu Beginn ein Quinto bilden kann, so werden diese 5 Karten nochmal mit dem Stapel vermischt und der Spieler bekommt 5 neue Karten.

b) Die folgenden Runden

Nun spielt jeder Spieler im Uhrzeigersinn weiter, indem er eine oder mehrere Karten an eine beliebige Linie ansetzt – also an die Linie, die er selbst begonnen hat genauso wie an eine der Linien seiner Mitspieler. Aber er darf pro Runde seine Karten nur an eine Linie ansetzen. Sollte ein Spieler keine Karte anlegen können, so muß er eine neue Linie eröffnen. Dasselbe kann er natürlich auch tun, wenn er aus taktischen Gründen eine neue Linie eröffnen will. Es muß auf jedenfall immer mindestens eine Karte abgelegt werden. Nach jedem Spielzug nimmt der Spieler vom Kartenstapel wieder soviel Karten auf, daß er genau 5 Karten auf der Hand hält.

Komplettierung einer Linie – Bildung eines Quintos

Sobald eine Linie aus 5 Karten besteht, ist sie komplett. Der Spieler, der das Quinto gebildet hat, nimmt sodann die aufgedeckte Punkte-Karte und legt sie sichtbar vor sich. Die 5 Karten des Quintos werden auf einem gesonderten Stapel gesammelt und nehmen nicht mehr am Spiel teil. Der Spieler deckt dann die nächste Punkte-Karte auf, legt sie wieder neben den verdeckten Punkte-Karten-Stapel und beginnt mit mindestens einer Karte eine neue Linie vor sich zu bilden – auch wenn das eben komplettierte Quinto vor einem anderen Spieler lag.

Hinweis: Der Spieler, der eine Linie zu einem Quinto komplettieren will, sollte darauf achten, daß ihm nicht eine einzelne Brücke-Karte übrigbleibt, wenn er alle anderen 4 Karten zum Komplettieren verwenden muß. Denn mit einer einzelnen Brücke-Karte kann keine neue Linie eröffnet werden! Und die Karten dürfen erst dann wieder vom Stapel aufgenommen werden, wenn der Spielzug beendet ist. Also aufgepaßt!

Für den Fall, daß mehr offene Linien auf dem Tisch liegen als Spieler teilnehmen, muß der Spieler, der eben ein Quinto gebildet hat, keine neue Linie eröffnen. Dies kann passieren, wenn mehrere Spieler eine neue Linie eröffnet haben, ohne vorher eine Linie zu einem Quinto komplettiert zu haben.



ORANGE



ROT

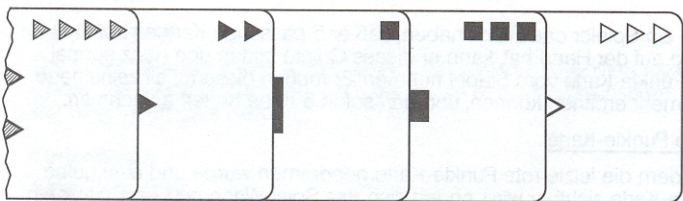


GRÜN

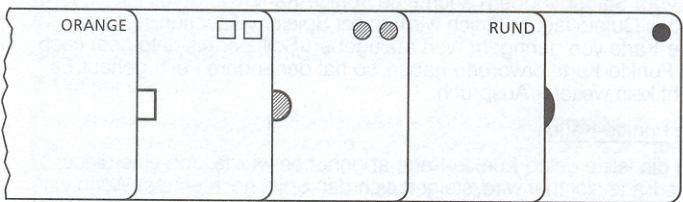


BLAU

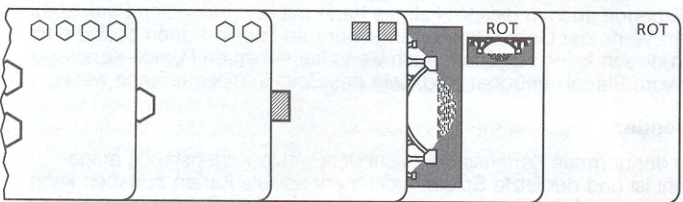
Beispiel 1



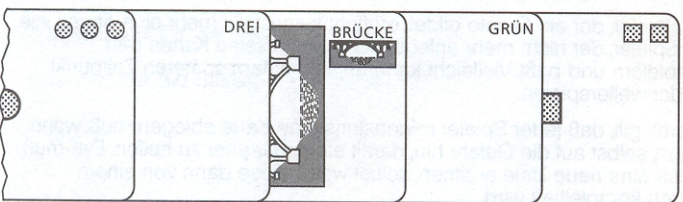
Beispiel 2



Beispiel 3



Beispiel 4



Beispiel 5

