Quanto

amigo-spiele.de/05903

von Mike Fitzgerald

Spieler: 2–6 Personen **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** ca. 20 Minuten

Spielmaterial

110 Karten: je 9x mit den Zahlen 1-12 inkl. Regenbogenkarten und zwei Joker *8 Quantoplättchen von 5-12*

Spielziel

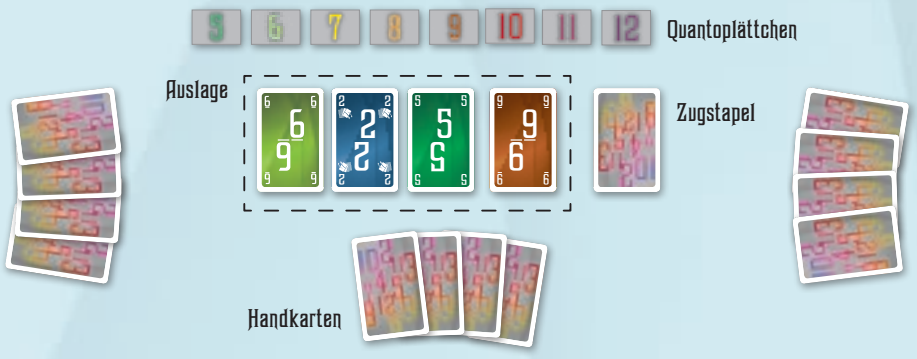
Nacheinander spielt jeder Spieler eine Karte aus seiner Hand. Ziel ist es, in der Auslage liegende Karten oder einen eigenen Quantostapel zu nehmen und in seinem Gewinnstapel zu sammeln. Am Ende des Spiels gewinnt der Spieler mit den meisten Karten.

Spielvorbereitung

Ein Spieler mischt die Karten. Er gibt jedem Spieler verdeckt **vier Karten auf die Hand** und legt **vier Karten als Auslage** offen nebeneinander in die Tischmitte. Die restlichen Karten kommen als verdeckter Zugstapel daneben. Die Zahlenplättchen werden offen für alle gut erreichbar in der Tischmitte bereitgelegt.

Achtung:

- In einem Spiel mit 5–6 Spielern erhält jeder Spieler fünf Karten auf die Hand und die Auslage enthält ebenfalls fünf Karten.
- Sollte der Fall eintreten, dass eine oder mehrere Regenbogenkarten in der Auslage liegen, wird für jede dieser Karten eine Karte zusätzlich in die Auslage gelegt.



Der Zug eines Spielers

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter. Wer am Zug ist,

A) spielt **eine** Karte aus,
B) führt damit **eine** von drei Aktionen (1, 2 oder 3) durch,
C) füllt die Auslage **auf vier Karten** auf (fünf Karten bei 5–6 Spielern),
D) füllt zuletzt seine Hand **auf vier Karten auf** (fünf Karten bei 5–6 Spielern).

Durch Sonderkarten kann der normale Ablauf dieser vier Schritte, wie er oben beschrieben ist, variieren.

Aktion 1: Karte(n) aus der Auslage nehmen

Der Spieler spielt eine Karte aus seiner Hand und legt sie **auf eine Karte in der Auslage**.
Er darf danach eine oder mehrere Karten aus der Auslage nehmen:

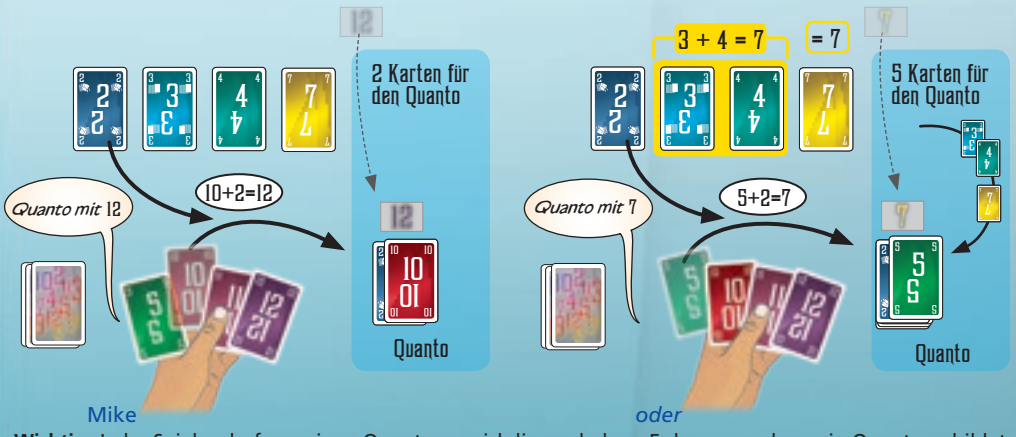
- einzelne Karten, die den gleichen Wert zeigen
- zwei oder mehr Karten, die zusammen den Wert der ausgespielten Karte bilden

Alle auf diese Weise genommenen Karten werden zusammen mit der ausgespielten Handkarte verdeckt auf den eigenen Gewinnstapel gelegt.

Aktion 2: Einen Quanto bilden

Der Spieler spielt eine Karte aus seiner Hand und legt sie **vor sich ab**. Er darf danach eine Karte aus der Auslage nehmen und dazulegen. Aus diesen beiden Karten vor sich bildet er die Summe (einen Quanto) und legt das entsprechende Quantoplättchen vor die Karten.
Er darf danach eine oder mehrere Karten aus der Auslage seinem Quanto hinzufügen:

- einzelne Karten, die den Wert des Quantoplättchens zeigen
- zwei oder mehr Karten, die zusammen den Wert des Quantoplättchens bilden

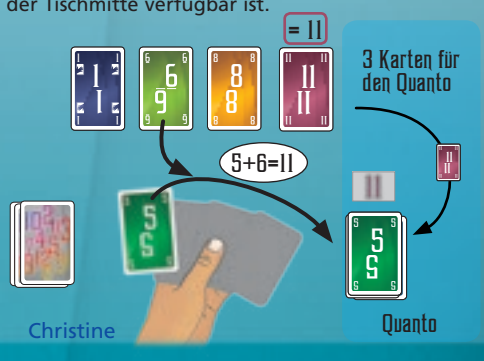


Wichtig: Jeder Spieler darf nur einen Quanto vor sich liegen haben. Es kann nur dann ein Quanto gebildet werden, wenn das entsprechende Quantoplättchen in der Tischmitte verfügbar ist.

Den Quanto ausbauen oder nehmen

Die Karten des Quanto gehören zwar dem Spieler, aber nicht zu seinem Gewinnstapel. Wer einen Quanto vor sich liegen hat, kann als Aktion 2 seinen Quanto im Laufe des Spieles ausbauen oder nehmen.

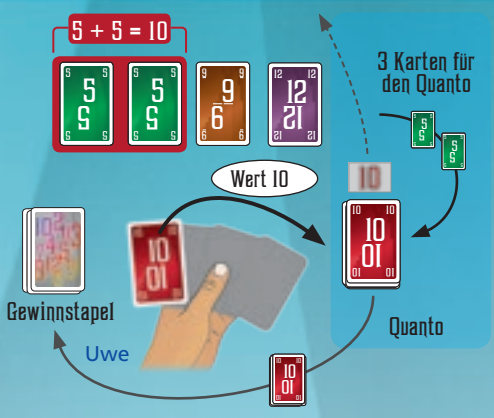
- **Ausbauen** heißt, der Spieler bildet mit einer Handkarte und mit einer oder mehreren Karten aus der Auslage eine Summe, die seinem Quantoplättchen entspricht.



- **Nehmen** heißt, der Spieler legt eine Handkarte, die dem Wert seines Quantoplättchens entspricht, auf seinen Quanto.

Er darf danach eine oder mehrere Karten aus der Auslage seinem Quanto hinzufügen:
- einzelne Karten, die den Wert des Quantoplättchens zeigen
- zwei oder mehr Karten, die zusammen den Wert des Quantoplättchens bilden

Danach legt er die Karten seines Quantos auf seinen Gewinnstapel und das Plättchen wieder in die Tischmitte.



Aktion 3: Eine Handkarte abwerfen

Der Spieler spielt eine Karte aus seiner Hand und legt sie **in die Auslage**, weil er weder Aktion 1 noch Aktion 2 durchführen kann. Sollte der Spieler die Aktion 3 mit einer 1, 2 oder 3 durchführen tritt die Sondereigenschaft der jeweiligen Karte in Kraft.

1: eine Karte von den Mitspielern einfordern

Bei einer 1 **erhält** der Spieler von jedem Mitspieler eine Karte von deren Gewinnstapel und legt sie auf den eigenen Gewinnstapel. Von einem Spieler, der in dem Moment keinen Gewinnstapel hat, erhält er keine Karte.

2: eine zweite Karte ausspielen

Bei einer 2 **muss** der Spieler eine zweite Handkarte ausspielen. Er führt mit dieser Karte wie üblich Aktion 1, 2 oder 3 durch. Spielt er erneut eine 2 aus, kann er wieder eine der drei Aktionen durchführen. Erst am Ende seines Zuges füllt der Spieler seine Kartenhand wieder auf.

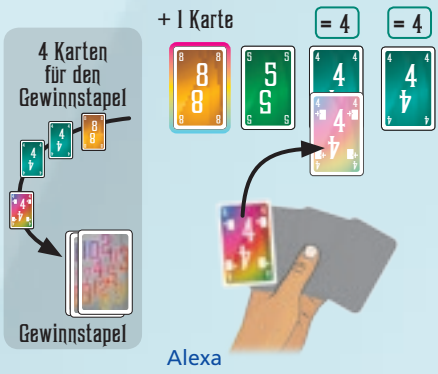
3: drei Karten ziehen

Bei einer 3 deckt der Spieler drei Karten **vom Zugstapel** auf (oder weniger, falls nicht mehr so viele Karten im Zugstapel vorhanden sind) und legt sie offen neben die Auslage. Von diesen drei Karten wählt er eine aus, um eine der drei möglichen Aktionen durchzuführen. Die beiden nicht genutzten Karten kommen aus dem Spiel. Sollte unter den drei aufgedeckten Karten eine 3 sein, kann er wiederum drei Karten aufdecken und mit diesen eine der drei möglichen Aktionen durchführen.

Die Regenbogenkarten

Regenbogenkarten haben zwei unterschiedliche Funktionen.

- Wird eine Regenbogenkarte aus der Hand gespielt, um damit einzelne Karten oder seinen Quanto zu nehmen, darf sich der Spieler eine weitere, beliebige Karte aus der Auslage nehmen und auf seinen Gewinnstapel legen.
- Für jede Regenbogenkarte, die offen in der Auslage liegt, erhöht sich die Kartenanzahl der Auslage um eins (Mindestanzahl der Auslage ist vier, bzw. fünf bei 5–6 Spielern).



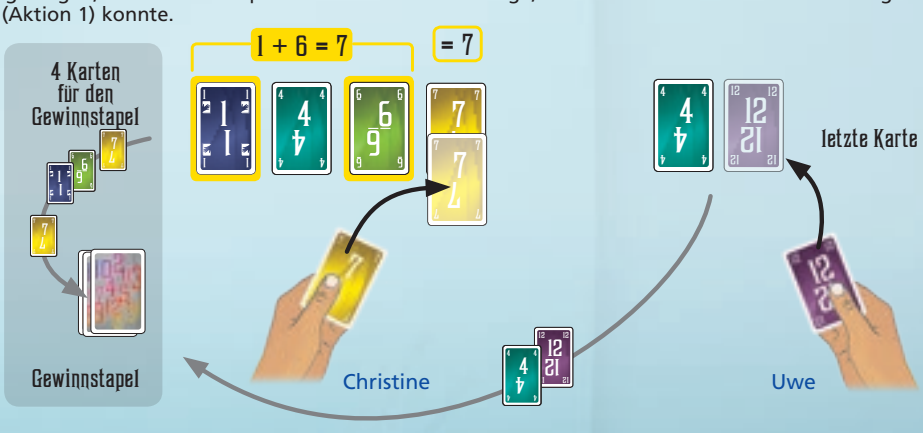
Sollte ein Spieler beim Auffüllen der Auslage weitere Regenbogenkarten aufdecken, erhöht sich auch die Mindestanzahl der Auslage. Die Mindestanzahl der Auslage sinkt wieder auf vier Karten (auf fünf bei 5–6 Spielern), wenn sich dort keine Regenbogenkarte mehr befindet.

Die Joker

Es gibt zwei Joker im Spiel. Ein Joker kann für jede Zahl von 1 bis 12 genutzt werden. Das gilt sowohl für einen Joker beim Ausspielen als auch für einen Joker in der Auslage.
Achtung: Mit einem Joker kann ein Spieler die Aktion 2 (einen Quanto nehmen) auch so durchführen, in dem er **den Quanto eines Mitspielers stiehlt**. Er spielt den Joker aus der Hand, legt ihn auf dessen Quanto und fügt ihn seinem Gewinnstapel hinzu. Das Quantoplättchen kommt wieder in die Tischmitte.

Spielende

Sobald die letzte Karte vom Zugstapel gezogen wurde, entfällt das Auffüllen der Auslage und der Kartenhand. Wird eine 3 ausgespielt, kann die Sondereigenschaft nicht mehr genutzt werden.
Hat kein Spieler mehr Karten auf der Hand, ist das Spiel beendet.
Ein Quanto, der jetzt noch vor einem Spieler liegt, kommt nicht in die Wertung. Sollten Karten in der Auslage liegen, bekommt der Spieler alle Karten der Auslage, der als Letzter Karten aus der Auslage nehmen (Aktion 1) konnte.



Jeder zählt die Karten seines Gewinnstapels. Der Spieler mit den meisten Karten hat gewonnen. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

4 Spieler in 2 Teams

Die Partner sitzen einander gegenüber. Alle Regeln sind die gleichen mit den folgenden Ausnahmen:
- Bei der Sondereigenschaft einer Karte mit der Zahl 1 (eine Karte von den Mitspielern einfordern) erhält der Spieler von seinem Partner keine Karte.
- Ein Partner kann den Quanto des anderen bedienen, er kann ihn aber nicht nehmen.
- Bevor ein Spieler eine Karte ausspielt, kann ihm sein Partner eine Handkarte zum Tausch anbieten. Der Partner legt die Karte verdeckt auf den Tisch und schiebt sie zu dem Spieler. Dieser schaut sie sich geheim an. Er kann sie zurückgeben oder auf die Hand nehmen. Behält er sie, muss er seinem Partner eine andere Handkarte zurückschieben. Danach kann der Spieler eine Karte normal ausspielen.
- Am Ende des Spiels werden die Gewinnstapel der Partner zusammengezählt. Das Team mit den meisten Karten gewinnt, andernfalls endet das Spiel unentschieden.

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

© AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXV

Version 1.0