BATTEL-QUARTETT SPIELEIDEE VON EWALD WOLFSGRUBER

Die etwas andere Art mit deinen alten Trumpf-Quartetten zu spielen. Als erster klären wir einmal ab was ein Trumpf-Quartett ist:

Die Karten 1 (Ravensburger) und 3 (Piatnik) sind Trumpf-Quartette mit Werteangaben, diese eignen sich für unser Battel-Quartett. Die Karten 2 (Werbespiel LinzAG) und 4 (Pelikan aus Dalli Klick) sind normale Quartette ohne Werteangaben und eignen sich leider nicht für unser Spiel.

BATTEL-QUARTETT SPIELREGEL:

Du benötigst:

einen sechsseitigen Würfel

drei verschiedenfarbige Spielfiguren,

eine Quartettleiste mit fünf Spalten und neun Zeilen (siehe Foto)

ein Trumpf-Quartett mit Werteangaben (Idealerweise mit 5 Wertangaben, siehe oben Karte 1) mit 32 Karten (8x4 Karten)

Das Spiel kann mit zwei oder drei Spielern gespielt werden. Bei drei Spielern ist der Austauschstapel (nur fünf Karten) dann kleiner.

START:

Die Karten werden gemischt und jeder Spieler erhält neun Karten auf die Hand. Nun legt jeder Spieler reihum fest welches Quartett er sammeln möchte um das Spiel zu gewinnen (z.B. das Quartett 6). Auf diese Zahl setzt nun jeder Spieler, beginnend mit dem Spieler nach dem Geber, wird nun seine Spielfigur gesetzt.

Idealerweise wird auf das Quartett gesetzt wo man die mehreren Karten schon hat.

ACHTUNG: Hat jemand schon vier gleiche auf der Hand, so darf er nicht darauf setzen!

Nun baut sich jeder eine Pyramide vor sich auf.

Reihe A besteht aus einer Karte

Reihe B besteht aus drei Karten

Reihe C besteht aus fünf Karten

Die Reihe A ist die AKTIVE KARTE. Mit ihr werden alle Battels im aktiven Teil des Spielers ausgeführt. Die Werte die auf dieser Karte vermerkt sind gelten für dich. Der Spieler der das Spiel startet würfelt nun mit dem sechseitigen Würfel.

KARTENWERT FESTLEGEN:

Je nach Quartettkarten hast du entweder vier oder fünf Werte auf deinen Karten. Es wird jeweils von oben nach unten zum zählen begonnen.

Würfelauge 1: Sitzplätze

Würfelauge 2: Hubraum

Würfelauge 3: Leistung usw.

KARTENWERT VERGLEICHEN:

Nun sucht er sich eine Pyramide aus bestimmt eine Reihe (A, B oder C) mit der er sich vergleichen möchte.

Der Passive Spieler hat nun die Möglichkeit sich eine Karte aus dieser Reihe auszusuchen, die eventuel höherwertig ist als die vom Aktiven Spieler.

In der Reihe A gibt es nur eine Karte, hier hat der passive Spieler keine Auswahl-möglichkeit und kann nur diese nehmen.

Die Karte welche den niedrigen Wert hat, wird um 90“ nach rechts gedreht. Kann aber immer noch aktiv mitspielen.

Verliert sie noch einmal einen Vergleich, so erhält der Sieger die Karte, aber der Spieler der dieses Quartett sammelt kann seine Figur um ein Feld weiter stellen!

Um verlorene Plätze kann man, Reihe A muss man, von einer der unteren Reihe eine Karte verdeckt nach oben versetzten. Die Anzahl der Karten pro Reihe muss aber eingehalten werden.

AKTION KARTE VERSCHIEBEN oder AUSTAUSCHEN:

Um Karten verschieben oder austauschen zu können verzichtet man einmal auf das Würfeln. Man kann z.B. eine schon gedrehte Karte aus der A Reihe mit einer verdeckten Karte aus der C Reihe austauschen.

EIGENE QUARTETTKARTE AUS DEM SPIEL NEHMEN:

Um eine eigene Karte aus seiner eigenen Pyramide auf den Sammelstapel legen zu können muss man einmal aussetzen. Dies geht nur, wenn mindestens drei Karten in der Pyramide liegen bleiben. Diese Aktion führt man dann aus wenn man selber die letzte Karte eines Quatettes besitzt und dadurch die Endrunde einleiten möchte.

VERGLEICHSWERT BESTIMMEN:

Der Aktive Spieler würfelt mit dem W6 und gibt bekannt welcher Wert vergliechen wird. Trumpf-Quartettkarten mit 5 Werten: 1 bis 5 laut Liste, die 6 ist eine Sonderaktion Trumpf-Quartettkarten mit 4 Werten: 1 bis 4 laut Liste, die 5 u. 6 ist eine Sonderaktion.

WÜRFELWERT 6: (bei vier Werten auch die 5)

Eine gewürfelte 6 erlaubt euch eine Karte aus euerer Pyramide mit einer Karte aus dem Austauschstapel oder Ablagestapel zu tauschen.

Entweder man nimmt die oberste Karte vom verdeckten Austauschstapel und legt seine Karte auf den offenen Ablagestapel oder man sucht sich eine aus dem offenen Ablagestapel heraus und legt dann seine auf den Ablagestapel oben drauf.

Nach dieser Aktion ist dein Zug beendet.

Wenn du keine Karten austauschen möchtest kannst du den 6 als Joker einsetzen und eine andere Zahl bestimmen und kannst deine Aktion wie gewohnt ausführen.

VERLUSTE NACHBESETZEN:

Verliert man eine Karte so kann man sie sofort durch eine eigene aus den unteren Reihen ersetzen. Verluste aus der Reihe A kann von Reihe B und C ergänzt werden. Verluste aus Reihe B kann nur aus Reihe C aufgefüllt werden.

Man muss nur berücksichtigen dass man in jeder Reihe eine Karte besitzt. Ist dies nicht der Fall und man hat nur noch zwei Karten so scheidet der Spieler aus.

SPIELENDE:

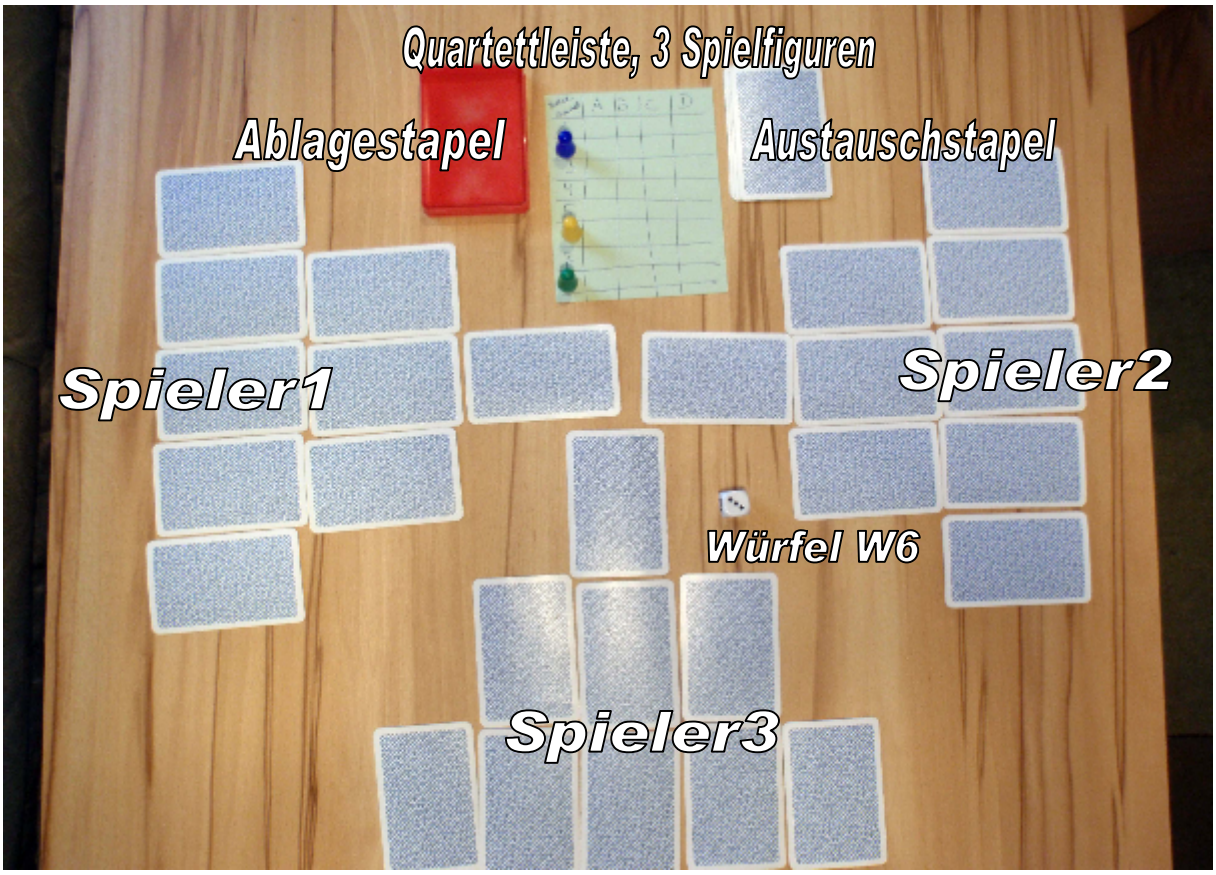
Einer der Spieler landet auf seinem D Feld. Die Spielrunde wird noch fertiggespielt und dann endet das Spiel.

Bei gleichstand gewinnt der Spieler der die meisten Quartettkarten für seinen Sammelstapel gewinnen konnte.

Das Spiel endet auch wenn einer der Spieler weniger als drei Karten besitzt.

ACHTUNG: Weniger als drei Karten in der Pyramide aber meine Figur steht nun auf der Quartettleiste auf Feld D?

Leider auch verloren da man zuwenig Karten in der Pyramide hat!

STARTAUFSTELLUNG ZWEI SPIELER:

STARTAUFSTELLUNG DREI SPIELER: