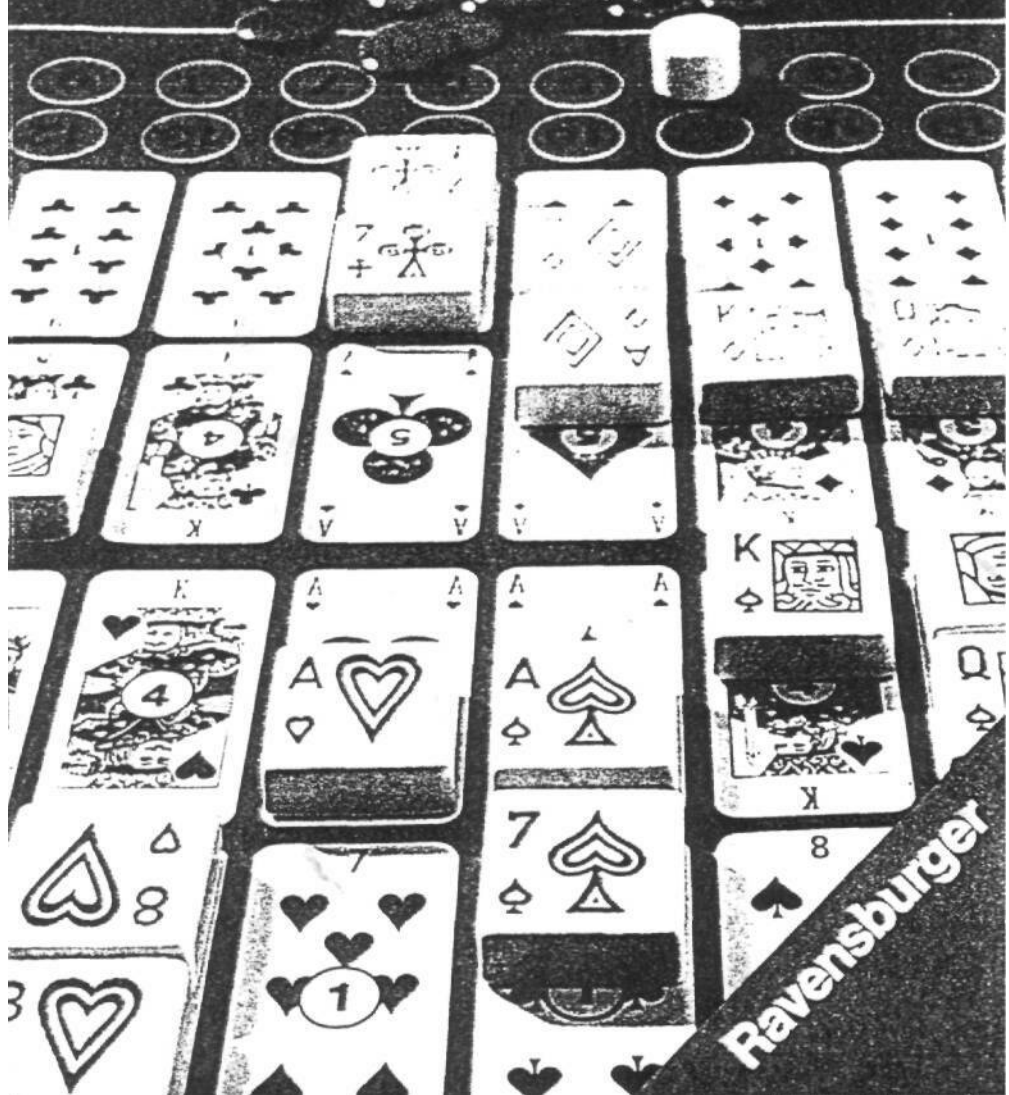


# CARTINO





Besonders repräsentabel ausgestattete Spiele  
in stabilen, mit Leinen überzogenen Packungen, die der  
Besitzer auch gerne in sein Bücherregal stellen wird.

Die exquisite Ausstattung an Spielmaterial  
und die künstlerische Gestaltung  
machen diese Spiele zu idealen Geschenken  
für den anspruchsvollen Spieler.

Die Serie enthält Spiele,  
bei denen nicht allein der Würfelzufall entscheidend ist,  
sondern in erster Linie geschickte Taktik  
und Vorausplanung zum Erfolg führen.  
Für Leute, die Spaß am Denken haben!

# CARTINO

Brettspiel für 2—4 Personen von D. F. Oudolf  
Ravensburger Spiele Nr. 60252084

Spielmaterial: 1 Spielplan, 2 Satze- mit je 52 Steinen, 2 Joker,  
2 Ersatzsteine, 4 Zählsteine, 25 Chips, 1 Beutel.

CARTINO zeichnet sich aus durch seinen ungewöhnlichen Reichtum an Spielmöglichkeiten und Spannung. Gespielt wird mit Holzsteinen, die die bekannten Kartensymbole Kreuz, Pik, Herz und Karo tragen. Die Steine müssen auf dem Spielplan in die bezeichneten Felder abgelegt werden. Das Spiel erfordert Konzentration und Geschicklichkeit und auch ein bißchen Glück.

## Spielgedanke

Auf dem Spielplan mit seinen 52 Feldern müssen Steine mit dem entsprechenden Symbol abgelegt werden, wobei auf jedem Feld 2 Steine mit dem gleichen Symbol untergebracht werden können. Jedes Feld hat einen bestimmten Punktwert. Die abgelegten Steine bekommen aber erst dann ihren Wert, wenn sie auf dem Plan an einen oder mehrere bereits liegende Steine anschließen. Nicht der abgelegte Stein entscheidet über die gewonnenen Punkte, sondern die Anschlußsteine bestimmen den Wert. Ziel des Spielers ist es also, die Steine so abzulegen, daß man an möglichst viele bereits liegende Steine von hohem Wert anschließt. Die erzielten Punkte werden jeweils mit dem Zählstein festgehalten. Am Schluß die höchste Zahl an Punkten erreicht hat, gewinnt das Spiel.

## Vorbereitung

1. Die Spielsteine werden mit Ausnahme der Ersatzsteine in den Beutel gelegt. Jeder entnimmt — ohne hineinzusehen — 5 Steine und stellt sie so vor sich auf, daß die Mitspieler die Symbole nicht sehen können.
2. Außerdem erhält jeder Spieler einen der runden Zählsteine.

### 3. Die Werte der Symbole:

As = 5 Punkte      Dame = 5 Punkte

König = 4 Punkte      Bube = 2 Punkte

alle übrigen Steine = 1 Punkt

Der Wert ist auch jeweils bei den Symbolen auf dem Spielplan vermerkt.

Der Joker ersetzt jeden beliebigen Stein.

Die niedrigste Farbe ist Karo, dann folgen Herz, Pik und Kreuz.

## Spielverlauf

1. Es beginnt der Spieler, der den niedrigsten Stein in der niedrigsten Farbe hat. Danach wird reihum im Uhrzeigersinn gelegt.
2. Jeder Spieler darf, wenn er an der Reihe ist, *nur Steine einer Farbe* (Karo, Herz, Pik oder Kreuz) *ablegen*. Wenn er eine zweite Farbe ablesen möchte, muß er warten, bis er wieder an die Reihe kommt.
3. Ein Spieler *muß mindestens einen Stein ablegen*. Wenn er keinen Stein anschließen kann, darf er einen oder mehrere Steine einer Farbe ablegen, wenn er glaubt, diese Steine seien für ihn weniger wichtig. Einzeln abgelegte Steine, die nirgends anschließen, bringen keine Punkte.
4. Auf jedem Feld haben zwei Steine der gleichen Farbe und des gleichen Wertes Platz. Die Steine werden mit der Bildseite nach oben auf den Spielplan über das entsprechende Kartenbild gelegt, entweder auf die obere oder die untere Hälfte des Feldes. Abgelegte Steine dürfen auf dem Plan nicht mehr verschoben werden.
5. Für jeden abgelegten Stein muß der Spieler, nachdem er seinen Zug beendet hat, aus dem Beutel — ohne hineinzusehen — einen neuen Stein nehmen, so daß er immer, solange der Vorrat reicht, 5 Steine vor sich hat.

## Punktwertung

1. Der Spielstein hat in dem Augenblick, in dem er auf dem Spielplan abgelegt wird, noch keinen Punktwert. Die abgelegten Steine erhalten erst dann ihre Punktwerte, wenn sie auf dem Spielplan an einen oder mehrere bereits liegende Steine anschließen. Es gilt nicht der Wert des abgelegten Steines, sondern der Wert des Anschlußsteines bzw. die Werte der Anschlußsteine.
2. Punkte werden nur dann gewonnen, wenn ein abgelegter Stein mindestens mit einer Seite an einen bereits liegenden Stein anschließt. Man kann also für einen bis höchstens vier anschließende Steine Punkte bekommen. Die Abb. 1—6 zeigen Beispiele.

3. Die **anschließenden** Steine können von **unterschiedlicher** Farbe sein.
4. Wenn ein Spieler 5 Steine einer Farbe (ein Satz) auf einmal ablegen kann, erhält er eine **Zusatzprämie** von 10 Punkten zu dem Wert der **anschließenden** Steine. Dies kann man erreichen, wenn man geeignete Steine sammelt. Nach der Ablage nimmt der **Spieler fünf** neue Steine auf.
5. Der *Joker* ersetzt jeden Stein. Ein abgelegter Joker kann durch den **richtigen** Stein ausgetauscht und an anderer Stelle beim nächsten Zug neu **eingesetzt** werden.

### **Kennzeichnung der Punkte**

1. Wenn ein Spieler Punkte gewonnen hat, wird sein **Zählstein um** die Anzahl der Punkte auf den Zählfeldern bewegt. Damit ist zu jedem **Zeitpunkt** des Spiels der Punktestand jedes Spielers sichtbar.
2. Wenn die Punktezahl eines Spielers über 20 Punkte hinausgeht, erhält er einen Chip im Wert von 20 Punkten und zählt von neuem bei Zahlfeld 1 weiter. Er fährt dann fort, seinen Zählstein auf den Zählfeldern zu bewegen und bekommt jedesmal einen Chip, wenn er Feld 20 passiert.

### **Spielende**

1. Sobald ein Spieler alle Steine abgelegt hat und keine Steine mehr im Vorrat sind, ist das Spiel beendet. Dieser Spieler bekommt eine Sonderprämie von 10 Punkten.
2. Alle Steine, die sich noch im Besitz von Spielern befinden, werden entsprechend ihres Wertes als Minuspunkte gezählt und abgezogen, Joker zählen 6 Minuspunkte.
3. Gewinner ist, wer die höchste Punktzahl erreicht hat.