

HALLO UND WILLKOMMEN!

DRUCKEN: Am besten: weisses Papier verwenden, Papierformat DIN A4, Hochformat, Farbdruck
Bei Druck in schwarz/weiss: Nur die Spielfiguren müssen färbig sein!
(eigene Figuren nehmen oder färbig ausdrucken bzw. anmalen).
Die 'roten' Karten unterscheiden sich dann im Grauton von den schwarzen
und die färbigen Eckfelder sind für diesen Fall auch beschriftet (Rot, Blau, Gelb, Grün)

CHECKLISTE 'CINQUO': (Spielmaterial für 4 Spieler)

- Checkliste & Spielregeln (3 Seiten)
- Spielplan (1 Seite)
- Karten 1-3 (1 Seite)
- Karten 3-6 (1 Seite)
- Karten, Listen & Spielfiguren (1 Seite) (Seiten bei Papierformat DinA4, Hochformat)
- **Spielplan, Karten und Listen** ausschneiden
- **Spielfiguren:** wenn ihr keine eigenen Spielfiguren bei der Hand habt, gibt es sie auch zum Ausschneiden.(färbig ausdrucken oder anmalen). Jeder Spieler bekommt 1 Figur.
- Ausserdem braucht ihr noch einen **Schreibstift** zum Punkte notieren.

TIP: das Spielmaterial auf stärkeres Papier / Karton ausdrucken oder kleben!

CINQUO Spielmaterial, Spielziel, Spielvorbereitung

- 1 Spielplan
- 36 Karten: je 2 x WEISS (1-6 Punkte), 2 x ROT (1-6 Punkte), 2 x SCHWARZ (1-6 Punkte)
- 4 verschiedenfarbige Spielfiguren
- CINQUO Listen (Rot, Blau, Gelb, Grün, Mitte) oder selbst Listen schreiben, Schreibstift

Spielziel ist es durch Kartenstiche zum Zug zu kommen. Es gilt 5 bestimmte Spielfelder zu erreichen: Blau, Gelb, Rot, Grün und Mitte. Die eigene 'Startfarbe' muss zuletzt erreicht werden.
Wer's zuerst schafft hat gewonnen!

Spielvorbereitung:

- Jeder erhält eine Spielfigur und stellt sie auf das jeweilige Eckfeld.
- Jeder erhält (bzw. schreibt) eine Liste + Schreibstift und kennzeichnet 'seine' Farbe. Dieses Feld muss zuletzt erreicht werden!
- Ein Startspieler wird bestimmt. (z.B.: wer die höchste Karte hebt)
- Der rechte Nachbar des Startspielers mischt alle Karten und teilt sie aus: jeder erhält 3 Karten. Karten so halten, dass die Mitspieler sie nicht sehen können. Die restlichen Karten als Stoß mit der Rückseite nach oben auf den Tisch legen.

CINQUO SPIELVERLAUF

- 1) **"WEITER" oder "SOLO" ansagen:** Der Startspieler beginnt anzusagen.
"SOLO": der Spieler der zuerst einen SOLO ansagt, muss alle Stiche machen
"WEITER": nächster Spieler (im Uhrzeigersinn) sagt an: Solo oder Weiter,
Der erste Spieler der Solo ansagt, spielt diesen auch!
Sagen alle Spieler Weiter, wird von jedem EINE Karte ausgespielt!

2) STECHEN: STICKKARTEN SIND:

**GLEICHE PUNKTE - ANDERE FARBE und
MEHR PUNKTE - SELBE FARBE !!!**

**3) "WEITER": Jeder spielt eine Karte aus. Startspieler beginnt - weiter im Uhrzeigersinn.
STECHEN:**

2 Spieler: ausgespielte Karte kann gestochen werden.

3, 4 Spieler: wird eine Karte gestochen gilt die STICKKARTE für den nächsten Spieler.

Wird nicht gestochen, gilt weiter die Startspielerkarte.

Kein Stichzwang: man darf eine beliebige Karte ausspielen und aufs Stechen verzichten.

LETZTER STICH - STICHSPIELER ZIEHT:

Wer den letzten Stich gemacht hat zieht mit der Spielfigur DIE PUNKTE SEINER STICKKARTE!

ZIEHEN: EINE RICHTUNG WÄHLEN - BEI KREUZUNG & RANDFELD LINKS ODER RECHTS ZIEHEN

- Man darf fremde Spielfiguren überspringen.

- Zieht man auf eine Gegnerfigur, ist diese geschlagen & man stellt sie auf ein beliebiges freies Spielfeld.

- Der Spieler wählt EINE beliebige Zugrichtung (waagrecht oder senkrecht)!

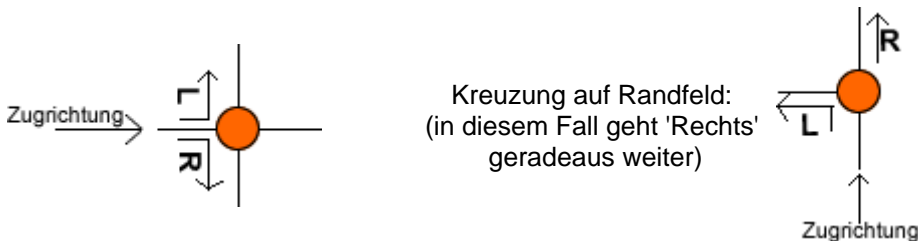
- Nur auf KREUZUNGEN (orange Felder & Mitte)

und RANDFELDERN (äussere schwarze Felder) kann die Richtung gewechselt werden!

RECHTS weiterziehen: wenn die StICKKarte **2,4 oder 6** war

LINKS weiterziehen: wenn die StICKKarte **1,3 oder 5** war

Links/Rechts gilt von der Zugrichtung aus gesehen! Beispiele:



Immer die Punkte der StICKKarte ziehen (nach Kreuzung/Randfeld weiterzählen).

RANDFELDER (schwarz): Richtung wird nur gewechselt, wenn man von 'inneren' Feldern kommt!

MEHRERE KREUZUNGEN IN EINEM ZUG: es gilt immer die StICKKartenrichtung.

MAN MUSS NICHT RICHTUNG WECHSELN! (geradeaus weiterziehen möglich)

(nur wenn man von innen auf die Randfelder kommt, muss man rechts oder links weiter)

4 ECKFELDER: Normal drüberziehen.

FARBFELD ODER MITTE ERREICHT: ist ein Zug auf einem Farbfeld oder am Mittelfeld zu Ende, streicht man das erreichte Feld auf seiner Liste!

(Achtung: das gekennzeichnete 'Start' feld zuletzt erreichen!)

ZUG BEENDET:

Ausgespielte Karten weglegen. Jeder hebt eine neue Karte vom Stoß ab, sodaß man immer 3 Karten hat.

NÄCHSTE RUNDE: Stichspieler = Startspieler, beginnt anzusagen: SOLO oder WEITER

4) "SOLO"

Der Solospieler muss alle Stiche machen! (Es gilt immer seine ausgespielte Karte.)

1 Karte ausspielen - dann alle anderen (im Uhrzeigersinn) 1 Karte.

- Solo-Karte wird gestochen: Ende. Der Solo ist verloren.

- Solospieler sticht: nächste Karte ausspielen ...

Hat der Solospieler alle 3 Stiche gemacht: Solo gewonnen!

- SOLO GEWONNEN: Der Solospieler zieht die Punkte seiner 3 Karten!

- Man darf 3 Züge machen! Endet ein Zug auf einem Feld auf der Liste - erreicht! (streichen).

- Jeder Zug gilt 'extra', d.h. bei einem nachfolgenden Zug darf man wieder über die gleichen Felder ziehen.

- Bei Kreuzungen und Randfeldern: beliebige Richtungen wählen!

- SOLO VERLOREN: Alle anderen ziehen die Punkte der Stichkarte!

- Wer als erster die Solokarte gestochen hat beginnt. (weiter im Uhrzeigersinn, ausser Solospieler)

- Bei Kreuzungen und Randfeldern: beliebige Richtungen wählen!

ZÜGE BEENDET: alle ausgespielten Karten weglegen.

So viele Karten abheben, dass jeder wieder 3 KARTEN hat.

NÄCHSTE RUNDE: Stichspieler = Startspieler, beginnt anzusagen: SOLO oder WEITER,.....

5) SIEGER = Wer zuerst alle Felder auf der Liste erreicht hat!

(Als letzter das markierte 'Start' feld erreichen!)

Anmerkungen:

- Kartenstoss verbraucht: spielen bis ALLE Karten ausgespielt und weggelegt sind.

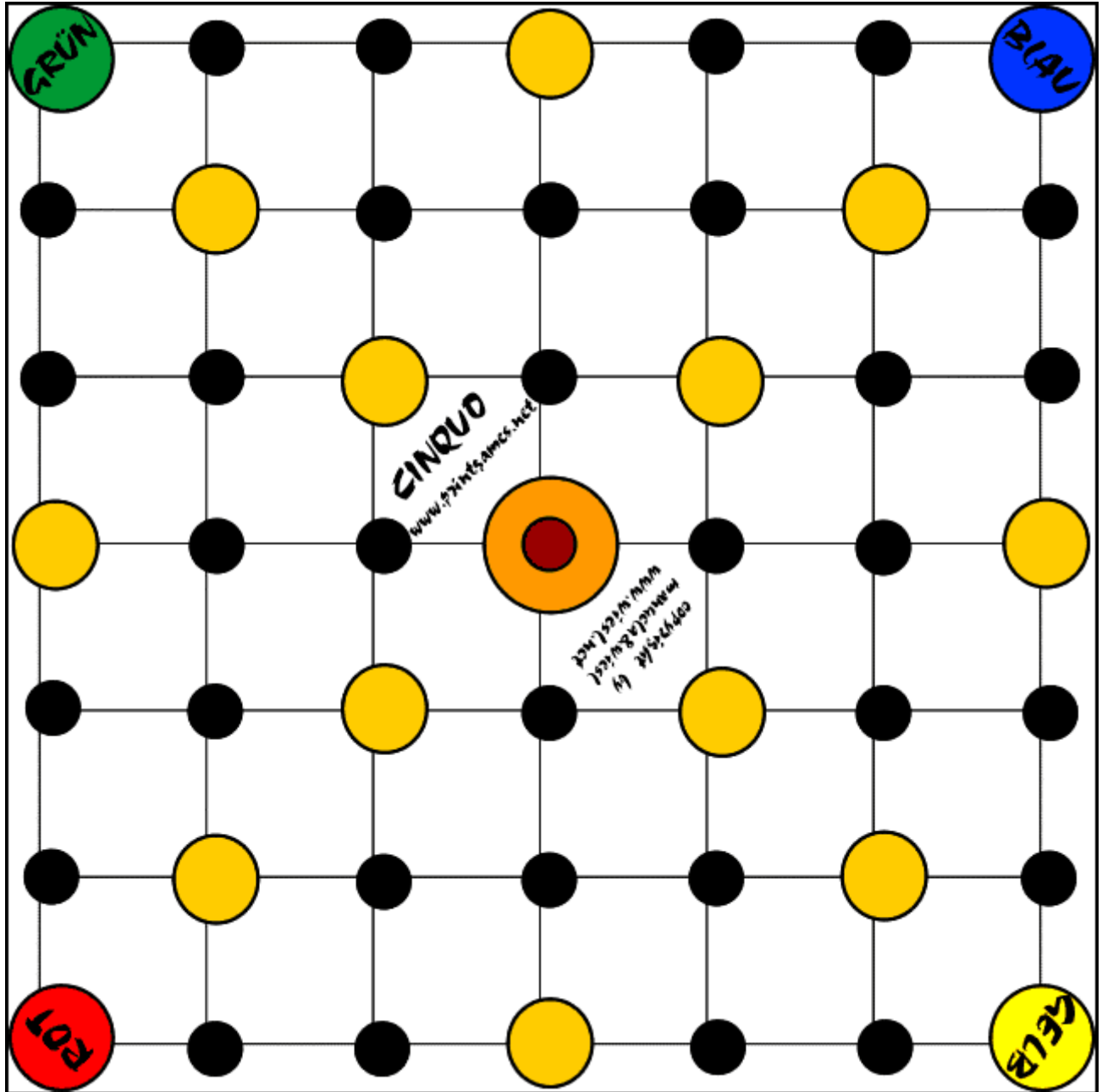
z.B.: Hat jeder nurmehr 2 Karten, kann man nur 'Weiter' ansagen. (Für Solo 3 Karten notwendig!)

Sind alle Karten ausgespielt und weggelegt: alle neu mischen & 3 für jeden austeilen

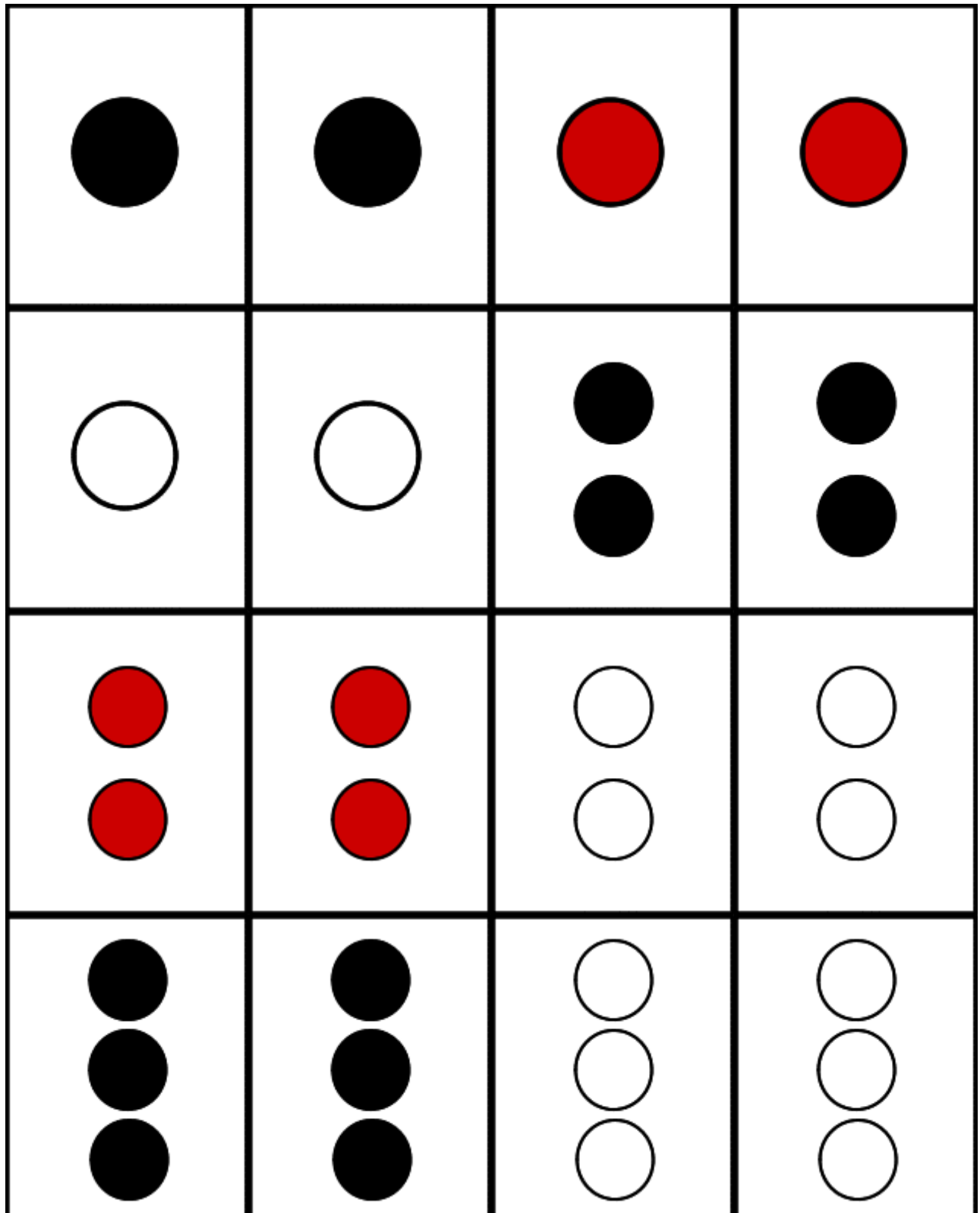
- Man darf mehrmals auf die Farbfelder + Mittelfeld ziehen, muss sie aber nur 1 x erreichen.

- Stellt man eine geschlagene Figur versehentlich auf ein Feld das der Spieler noch braucht - darf er/sie es streichen.

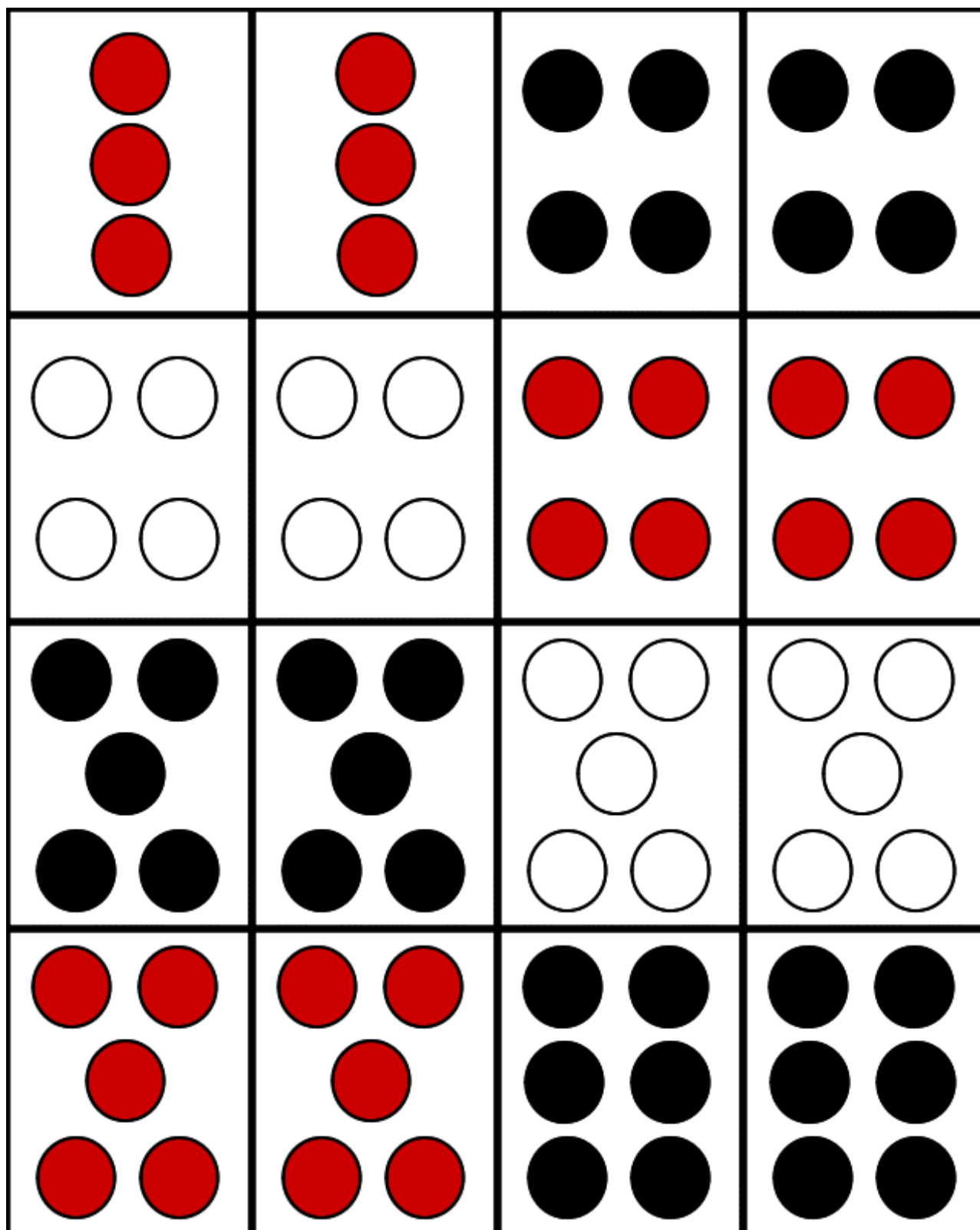
Spielplan:



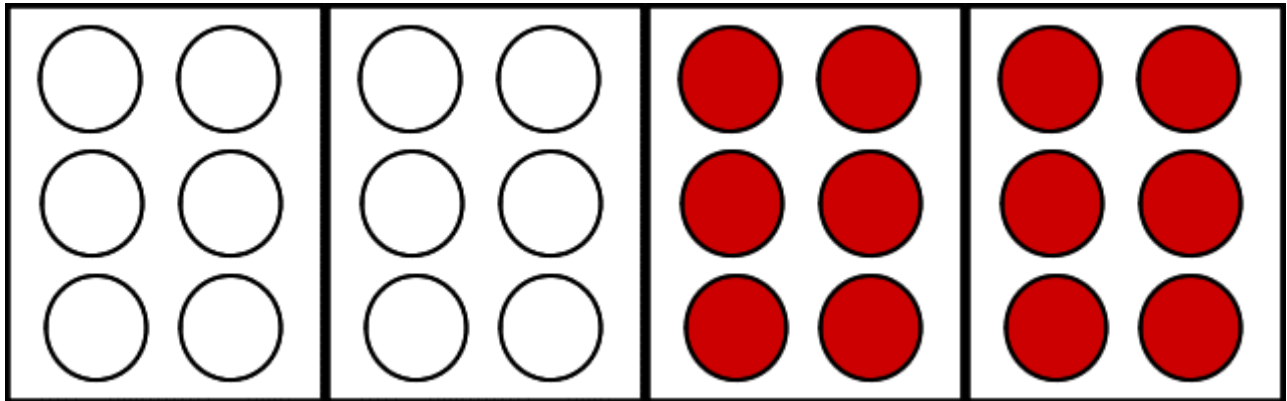
Karten:



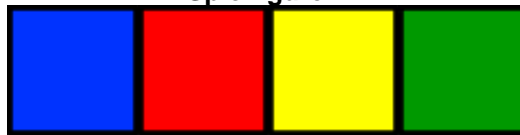
Karten:



Karten:



Spielfiguren:



Listen:

<p><i>Spieler:</i></p> <p>Rot Rot Rot</p> <p>Blau Blau Blau</p> <p>Gelb Gelb Gelb</p> <p>Grün Grün Grün</p> <p>Mitte Mitte Mitte</p>	<p><i>Spieler:</i></p> <p>Rot Rot Rot</p> <p>Blau Blau Blau</p> <p>Gelb Gelb Gelb</p> <p>Grün Grün Grün</p> <p>Mitte Mitte Mitte</p>
<p><i>Spieler:</i></p> <p>Rot Rot Rot</p> <p>Blau Blau Blau</p> <p>Gelb Gelb Gelb</p> <p>Grün Grün Grün</p> <p>Mitte Mitte Mitte</p>	<p><i>Spieler:</i></p> <p>Rot Rot Rot</p> <p>Blau Blau Blau</p> <p>Gelb Gelb Gelb</p> <p>Grün Grün Grün</p> <p>Mitte Mitte Mitte</p>

FERTIG!!! VIEL SPASS!
Vielen Dank für die Benützung unseres Services!