

Quantum®

Nach **Qwixx** und **Qwinto** nun der dritte Streich!



Spieler: 2-4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

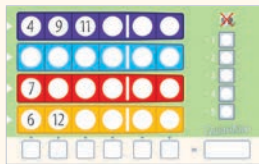
Die Würfel



Es gibt **einen** ganz normalen **weißen Würfel** (mit Zahlen von 1-6) sowie **sechs** besondere **Farbwürfel**. Jeder Farbwürfel zeigt Zahlen von 1 bis maximal 6 in den vier Farben Rot, Gelb, Blau und Violett. Die Zahlen auf den Farbwürfeln gehen jedoch nicht immer von 1 bis 6, sie sind unterschiedlich verteilt.

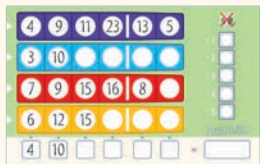
Zahlen eintragen

Im Spielverlauf trägt jeder Spieler auf seinem Zettel Zahlen in den vier waagerechten Farbreihen ein. In jeder Farbreihe müssen die Zahlen grundsätzlich **von links nach rechts** eingetragen werden – Lücken sind hierbei **nicht** erlaubt. Die Zahlen müssen innerhalb jeder Farbreihe von links nach rechts immer **höher** werden, allerdings **nur bis zur dicken Linie** – ab dort müssen sie fortan immer **niedriger** werden. Jeder Spieler kann völlig frei entscheiden, wann er in welcher Farbreihe Zahlen einträgt. Man kann also z.B. zuerst eine Zahl in der gelben Reihe eintragen, dann eine Zahl in der violetten Reihe, dann wieder eine Zahl in der gelben Reihe, dann noch eine Zahl in der gelben Reihe, dann eine Zahl in der roten Reihe, usw.



Tim hat bereits 6 Zahlen auf seinem Zettel eingetragen. In jeder Farbreihe werden die Zahlen von links nach rechts immer höher.

Hat ein Spieler eine senkrechte Spalte komplett gefüllt, erhält er sofort **den zweitniedrigsten Wert** dieser Spalte als Punkte gutgeschrieben und notiert ihn direkt darunter im weißen Feld. **Beachte:** Sollte es in einer senkrechten Spalte mehrere Zahlen mit gleichermaßen dem niedrigsten Wert geben, dann wird der nächsthöhere Wert als Punkte notiert.



In Violett und Rot hat Tim die dicke Linie bereits überschritten. Hinter der dicken Linie müssen die Zahlen immer niedriger werden. Die ersten beiden senkrechten Spalten hat Tim bereits komplett gefüllt. In der ersten Spalte ist der zweitniedrigste Wert eine 4, das gibt also 4 Punkte. In der zweiten Spalte ist der zweitniedrigste Wert eine 10, das gibt 10 Punkte.

Seltener Sonderfall: Sollte ein Spieler in einer senkrechten Spalte **viermal den gleichen Wert** eintragen, dann bekommt er diesen Wert als Punkte gutgeschrieben. Hat ein Spieler also z.B. in der ersten Spalte viermal die Zahl 6 eingetragen, bekommt er für diese Spalte 6 Punkte.

Spielablauf

Jeder Spieler bekommt einen Zettel und einen Stift. Es wird ausgelost, wer zuerst als aktiver Spieler fungiert. Der aktive Spieler führt seine Aktion in drei Schritten wie folgt aus, erst Aktion A, dann B, dann C.

A) Der aktive Spieler nimmt **alle sieben Würfel** und würfelt damit seinen 1. Versuch. Ist er mit dem Ergebnis zufrieden, verzichtet er einfach auf seinen 2. Versuch. Ist er mit dem Ergebnis nicht zufrieden, darf er genau einen 2. Versuch absolvieren. Hierzu darf er entweder alle sieben Würfel erneut würfeln oder auch beliebig weniger Würfel seiner Wahl. **Hinweis:** Es ist erlaubt, dass der aktive Spieler vor seinem zweiten Versuch einzelne Würfel in die Hand nimmt und nachschaut, welche Zahlen in welchen Farben darauf zu finden sind. **Beispiel:** Nach ihrem 1. Versuch lässt Sarah vier Würfel liegen und wirft die anderen drei erneut.

B) Der aktive Spieler sortiert die Würfel nach Farben und legt den weißen Würfel ein wenig separat daneben. Nun darf sich (muss aber nicht) der aktive Spieler **eine** Farbe aussuchen und die Würfelsumme dieser Farbe in der entsprechenden Farbreihe seineszettels eintragen (die anderen Spieler dürfen nichts eintragen).

Ganz wichtig: Das Ergebnis des **weißen Würfels** wird grundsätzlich zu **jeder** der vier Farben hinzuaddiert.



Sarah ist aktive Spielerin. Nach ihrem 2. Versuch hat sie folgende Möglichkeiten und kann eine davon auswählen. In Rot könnte sie eine 6 eintragen. In Gelb könnte sie eine 8 eintragen. In Violett könnte sie eine 6 eintragen. In Blau könnte sie eine 13 eintragen. Sarah entscheidet sich für die violette 6 und trägt sie in ihrer violetten Farbreihe ein.

C) Der Übersichtlichkeit halber legt der aktive Spieler die Farbwürfel der gerade eingetragenen Farbe ein wenig zur Seite. Nun kann (muss aber nicht) **jeder** Spieler (sowohl der aktive als auch die nicht-aktiven) **eine** beliebige der **verbleibenden drei Farben** bei sich eintragen. Auch hierbei wird wieder der weiße Würfel zu jeder Farbsumme hinzuaddiert. Es ist erlaubt, dass mehrere Spieler die gleiche Farbe wählen und bei sich in der entsprechenden Farbreihe eintragen. **Beachte:** Falls der aktive Spieler in Aktion B keine Zahl eingetragen hat (siehe auch „Achtung Fehlwurf“), dann stehen in Aktion C **alle vier Farben** für **jeden** Spieler zur Auswahl.



Sarah hatte in Aktion B die violetten Würfel genutzt und diese beiseite gelegt. Für jeden Spieler stehen nun noch drei Farben zur Verfügung: Rot, Gelb und Blau. Sarah trägt die gelbe 8 bei sich ein. Tim und Emma tragen beide die rote 6 bei sich ein. Linus trägt die blaue 13 bei sich ein.

Achtung, Fehlwurf: Wenn der **aktive Spieler** weder in Aktion B noch in Aktion C eine Zahl bei sich eingetragen hat, muss er auf seinem Zettel einen Fehlwurf ankreuzen. Die nicht-aktiven Spieler müssen niemals einen Fehlwurf ankreuzen. Der erste Fehlwurf zählt -1, der zweite Fehlwurf -2, der dritte Fehlwurf -3, usw.

Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen aktiven Spieler und führt seinen Spielzug wie beschrieben aus (erst A, dann B, dann C). In der beschriebenen Weise wird nachfolgend reihum immer weiter gespielt.

Was passiert, wenn eine Farbe nicht gewürfelt wird?

Ist der aktive Spieler mit Würfeln fertig (maximal 2 Versuche) und eine Farbe (oder

mehrere) ist gar nicht vorhanden, dann zählt der weiße Würfel als Ergebnis für die nicht vorhandene Farbe.



Linus ist aktiver Spieler. Nach seinem 2. Versuch hat er kein Rot und kein Violett gewürfelt. Er kann in Aktion B eine der folgenden Zahlen eintragen: In Rot eine 3, in Gelb eine 8, in Violett eine 3 und in Blau eine 19. Linus entscheidet sich für die violette 3 und trägt sie auf seinem Zettel ein. In Aktion C stehen allen Spielern dann noch die verbleibenden Farben Rot (3), Gelb (8) und Blau (19) zur Verfügung.

Spieltechnischer Hinweis: Das höchste Ergebnis, das in jeder Farbe theoretisch erzielt werden kann, beträgt (den weißen Würfel schon hinzuaddiert) 33 Punkte – allerdings kommt das **extrem selten** vor. Jeder Spieler sollte deshalb die Zahlen in den ersten drei Spalten nicht allzu stark anwachsen lassen. Es ist nämlich gar nicht so einfach, in einer Farbe gezielt ein Ergebnis von über 15 oder gar über 20 Punkten zu erreichen.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **alle vier Farbreihen** seines Zettels **komplett** gefüllt hat. Sollte das bei Aktion B der Fall sein, wird Aktion C nicht mehr ausgeführt. Außerdem endet das Spiel **nach** Aktion C, wenn der aktive Spieler auf seinem Zettel seinen **fünften Fehlwurf** angekreuzt hat. Jeder Spieler addiert nun die Punkte aller seiner komplett gefüllten senkrechten Spalten (für nicht komplett gefüllte Spalten gibt es keine Punkte). Hiervon werden die Minuspunkte für die Fehlwürfe abgezogen. Wer insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger.



Emma hat alle 4 Farbreihen komplett gefüllt (= Spielende). Mit ihren sechs komplett gefüllten Spalten erzielt sie 57 Punkte ($6+8+12+16+11+4$). Für ihre drei Fehlwürfe erhält sie insgesamt 6 Minuspunkte ($-1, -2, -3$). Emmas Gesamtergebnis lautet somit 51 Punkte.