



Info Box
Anzahl der Spieler
2 oder 4
Geeignet ab
8
Spieldauer
20 Min. +
Genre
Denk- & Knobelspiele

## Quattele

Autoren Frank Rehm / Ronald Hild, Deutschland (2016)

### Material

1 Spielbrett  
je 10 Spielsteine in den Farben Rot (Feuer), Grün (Erde), Blau (Wasser)  
und Gelb (Luft)

#### 4 Spieler

Jeder spielt mit einem Element. Diese werden unter den Mitspielern ausgelost.

#### 2 Spieler

Jeder Spieler spielt mit zwei sich auf dem Spielbrett gegenüberliegenden Elementen (Wasser + Luft, Erde + Feuer)

### Ziel des Spiels

Gegnerische Elemente durch Schlagen bis auf 3 Steine zu reduzieren bzw. deren Mittelfeld (Denker-Feld) zu besetzen.

### Spielvorbereitung

Zu Beginn werden 10 Spielsteine der entsprechenden Farbe auf den jeweils vorgesehenen Feldern aufgestellt.

### Spielablauf

Der Startspieler wird vor Beginn festgelegt, anschließend wird im Uhrzeigersinn gezogen.

Die Spielsteine können horizontal und vertikal beliebig viele Felder gezogen werden, Es darf kein fremder oder eigener Stein übersprungen werden. (Abb. 1).

Um einen Spielstein vom Feld zu nehmen, muss er von zwei Spielsteinen eines anderen Elements berührt werden (senkrecht oder waagrecht), diagonale Berührungen werden nicht berücksichtigt. (Abb. 2). In Abbildung 2 können beispielsweise der grüne und der gelbe Stein entfernt werden.

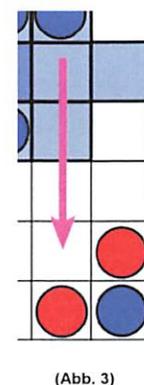
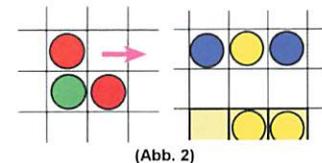
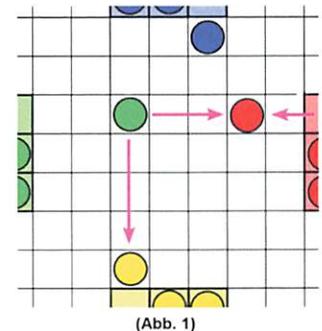
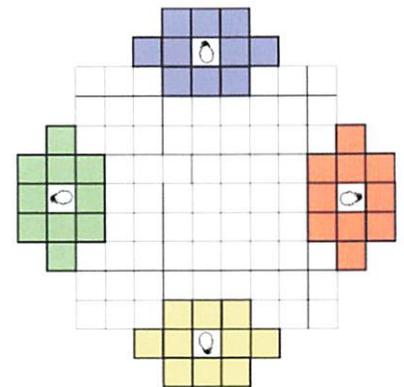
In bestimmten Situationen kann es vorkommen, dass durch einen Zug sogar zwei gegnerische Steine geschlagen werden können (Abbildung 3, Bewegung des blauen Steins entlang des violetten Pfeiles schlägt zwei rote Steine).

**Zieht ein gegnerischer Stein selbst aktiv in eine Situation, in der er zwei gegnerische Elemente berührt, so wird er nicht geschlagen.**

Auf den Mittelfeldern mit dem Denker-Logo können, sofern das Feld frei ist, geschlagene Elemente wieder eingesetzt werden → dadurch wird der Zug verbraucht.

Es ist nicht erlaubt, in zwei direkt aufeinanderfolgenden Runden ein Element einzusetzen.

Wird das Denker-Feld von einem gegnerischen Element besetzt, so kann diese Farbe im weiteren Spielverlauf keine neuen Einheiten mehr einsetzen (auch wenn das Denker-Feld wieder frei ist).





Info Box
Anzahl der Spieler
2 oder 4
Geeignet ab
8
Spieldauer
20 Min. +
Genre
Denk- & Knobelspiele

## Quattele

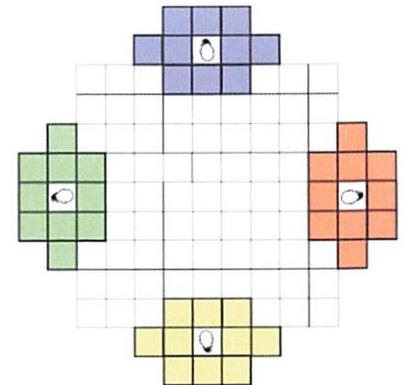
Autoren Frank Rehm / Ronald Hild, Deutschland (2016)

### Spielvarianten

#### Variante 1 - Kreislauf der Elemente (für 2 oder 4 Spieler)

Für die Elemente gelten folgende Schlagregeln:

wird besiegt durch	Element	besiegt
Erde →	<b>Wasser</b>	→ Feuer
Wasser →	<b>Feuer</b>	→ Luft
Feuer →	<b>Luft</b>	→ Erde
Luft →	<b>Erde</b>	→ Wasser



Wasser und Luft spielen gegen Feuer und Erde.

Diese Variante kann sowohl von 2 Spielern (jeder übernimmt zwei Elemente) als auch von 4 Spielern (jeder spielt ein Element, es wird in Teams gekämpft) gespielt werden.

Der Reiz des Spiels liegt dabei in der Herausforderung, gleichzeitig attackieren und ein anderes Element verteidigen zu müssen.

Ziel des Spiels ist es, die gegnerischen Elemente zu besiegen.

Ein Element gilt als besiegt, wenn es nur noch drei Spielsteine zur Verfügung hat.

**Hinweis:** aufgrund der Besonderheit der Schlagregel ist das Spiel beendet, wenn ein Element besiegt wurde.

**Alternative Regel:** Es kann auch so gespielt werden, dass beide Team-Elemente die jeweils anderen Elemente schlagen können. Dabei bleibt die Regel bestehen, dass ein Element von zwei gleichfarbigen gegnerischen Elementen begrenzt sein muss, um geschlagen zu werden.

#### Variante 2 - Jeder gegen Jeden (für 2 bis 4 Spieler)

- jedes Element kann jedes andere schlagen
- gespielt werden kann von 2 bis 4 Spielern, die je ein Element übernehmen
- bei 2 Spielern werden gegenüberliegende Elemente gewählt
- Ziel des Spiels ist es hier, alle anderen Elemente zu besiegen
- ein Element gilt als besiegt, wenn er nur noch drei Spielstein zur Verfügung hat

#### Alternative Regel:

Ein Element gilt als besiegt, wenn das Denker-Feld besetzt wird, das Element scheidet dann aus dem Spiel aus, kann also nicht mehr ziehen, die verbleibenden Spielsteine bleiben auf dem Brett und können/müssen geschlagen werden.