

Quadrio

Ein lustiges Geschicklichkeitsspiel in unterschiedlichen Schwierigkeitsstufen. Die bunten Würfel sind auch als Bauklötze zum freien Spielen zu verwenden.

Alter: 4-99

Mitspieler: 2 oder 4

Inhalt: 36 Kunststoffwürfel in grün, gelb, rot, blau
4 Hebewerkzeuge (Saugheber)
1 Holzwürfel

Spielidee: Dialogform, Weimar

So funktioniert der „Saugheber“:

Man fasst ihn mit drei Fingern (wie in Abb.) und drückt den Saugheber mit dem Daumen nach unten auf den Würfel. Hierdurch entweicht die Luft in der Gummiglocke und es entsteht ein Unterdruck. Nun kann man den Würfel anheben und versetzen. Löst man den Daumen von der Kugel, so strömt Luft durch das Röhrchen in die Gummiglocke und gleicht den Unterdruck wieder aus – der Würfel haftet nicht mehr.

Spielvorbereitung:

Alle Würfel werden bunt durcheinander auf dem Spielbrett verteilt und jeder Mitspieler erhält einen Saugheber in der Farbe seiner Wahl. Die Farbe des Hebers bestimmt die zu sammelnde Würfelfarbe.

Variante 1

(für jüngere Mitspieler, die noch nicht zählen können):

- die Würfel der eigenen Farbe mit Hilfe des Saughebers vom Spielbrett herunternehmen und ablegen
- die Würfel der eigenen Farbe danach wieder auf das Spielbrett in die einzelnen Kästchen sortieren (entweder die einzelnen Farben zusammen oder auch abwechselnd mit anderen Farben zu Mustern legen)
- die Würfel der eigenen Farbe auf dem Spielbrett oder außerhalb des Spielbrettes, zu 3 Türmen, mit je 3 Würfeln stapeln
- Schnelligkeit: Wer hat als Erster eine Turm mit 6 oder 9 Würfeln der eigenen Farbe gestapelt? (je nach Alter der Kinder ist die Anzahl der Würfel vor dem Spiel festzulegen)

Entweder spielen alle Mitspieler zeitgleich oder ein Mitspieler nach dem anderen.

Variante 2

Der jüngste Mitspieler würfelt und darf einen beliebigen Würfel seiner Farbe, mit dem Saugheber um so viele Felder versetzen, wie gewürfelt wurden. Das kann waagrecht und senkrecht sein, aber mit diesem Zug sollte er den Würfel auf einem anderen der eigenen Farbe absetzen können.

Kommt er mit der gewürfelten Punktezahl nicht direkt zur eigenen Würfelfarbe kann er den Würfel auch auf ein passendes Leerfeld setzen. Ist dies auch nicht möglich, wird ausgesetzt und der Nächste ist an der Reihe. Gewonnen hat derjenige, der als Erster seine 3 Türme mit je 3 Würfeln bauen konnte.

Variante 3

Mit Geschick, Aufmerksamkeit und etwas Glück kommt es hier darauf an möglichst viele Würfel zu überspringen und einzusammeln. Mit Hilfe des Saughebers darf der jüngste Mitspieler einen beliebigen Würfel vom Spielfeld nehmen. Der nächste Spieler darf nun mit einem Würfel seiner Farbe einen anderen Würfel überspringen, wenn sich dahinter das Leerfeld befindet. Den übersprungenen Würfel nimmt er an sich. Doppelsprünge sind erlaubt, wenn ein leeres Feld zwischen den Würfeln liegt. Kann der Mitspieler nicht springen, muss er aussetzen. Verliert ein Mitspieler den Würfel vom Saugheber, dürfen die übersprungenen Würfel nicht entnommen werden. Spielschluss ist, wenn nur noch ein Würfel pro Farbe vorhanden ist oder keiner der Mitspieler die Möglichkeit hat zu überspringen.

Gewonnen hat der Mitspieler, der die meisten Würfel sammeln konnte.

Variante 4:

Strategiespiel: 3 in einer Reihe (für Kinder ab 6 Jahren)

Alle Würfel werden vom Brett genommen und jedes Kind erhält die passenden farbigen Würfel zu seinem Saugheber. Abwechselnd werden nun die Würfel platziert und zwar muss versucht werden immer drei Würfel der eigenen Farbe in eine Reihe zu bekommen. Das kann in Querrichtung, Längsrichtung oder auch diagonal erfolgen. Die anderen Mitspieler versuchen das natürlich zu verhindern. Wer es dennoch geschafft hat 3 Würfel seiner Farbe in eine Reihe zu bringen, hat das Spiel gewonnen.