

Ein Spiel von:

Florian Seitz

Design & Unterstützung:

Daniel Castilla Toledo

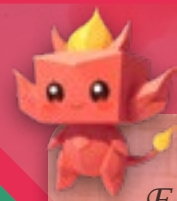
QUADRANTI

Spielregeln

Spieler: 2 Personen

Alter: ab 14 Jahren

Dauer: ca. 90 Minuten



Es war einmal ein alter und weiser König, der über ein großes und prächtiges Königreich namens Quadranti herrschte. Dieses Reich war in vier wundersame Landschaften unterteilt: der rote Vulkan von Eldoria, das blaue Meer von Marentis, die grünen Wälder von Irondal und die gelbe Wüste von Velkora. Von jeher wurden all diese Landstriche vom ebenso wunderlichen wie friedlichen Volk der Qubies bewohnt, die voller Ehrfurcht und Dankbarkeit zu ihrem König aufblickten.

Die Kräfte des Königs jedoch schwanden stetig und er spürte, dass seine Tage schon bald gezählt sein würden. Daher ließ er seine beiden Kinder zu sich rufen, deren Vorstellungen über die Zukunft des Reiches so unterschiedlich waren wie die vier Landschaften, die eben jenes bildeten.

„Mein eigen Blut,“ sprach der König, als die goldene Sonne über dem Palast aufging, „mein Herz sagt mir, dass ihr beide meines Erbes würdig seid. Doch nur einer von euch wird den Thron besteigen. Deshalb werde ich euch auf die Probe stellen.“

Er reichte jedem seiner Zöglinge eine Karte des Königreichs, die gemäß den wundersamen Landschaften in vier Quadranten aufgeteilt war, sowie ein Pergament mit den goldenen Regeln des Wettbewerbs.

„Das Königskind, welches zuerst zwölf der ihm beschiedenen Prüfungen besteht, soll meine würdige Nachfolge antreten. Möge das Spiel beginnen.“



Überblick und Spielziel

Quadranti ist ein Spiel für zwei Spieler. Beide Spieler verändern durch das Ausspielen ihrer Handkarten sowie durch den Einsatz von Bonusaktionen die Zahlenchips auf dem Spielbrett in ihrer Position und ihrer Wertig-

keit. Hierbei versuchen sie durch geschicktes Spiel möglichst schnell ihre Aufträge zu erfüllen. Der Spieler, dem es zuerst gelingt, zwölf seiner 14 Aufträge zu erfüllen, gewinnt das Spiel.

Das Spielmaterial



1 Spielbrett

Das Spielbrett besteht aus vier **Quadranten** (rot, blau, grün und orange).

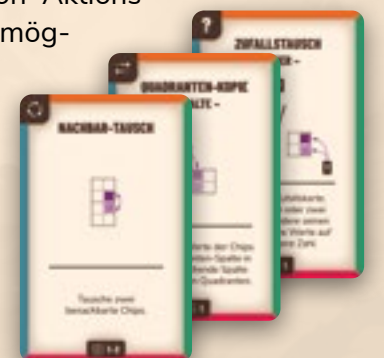
Jeder Quadrant besteht wiederum aus vier **Feldern**.

Die weiß gestrichelten Linien markieren die beiden **Diagonalen**.

Am Rand befinden sich acht Plätze für **Bonusmarker**.

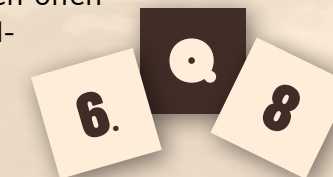
42 Aktionskarten

Durch das Ausspielen von Aktionskarten ist es den Spielern möglich, Zahlenchips auf dem Spielfeld in ihrer Wertigkeit zu verändern oder ihre Positionen zu vertauschen.



40 Zahlenchips von 1 bis 10 (4 pro Zahl)

Die Zahlenchips werden offen auf die Felder des Spielbretts gelegt.



38 Quadrantenkarten

Die Quadrantenkarten geben anhand ihrer Farbe an, in welchem Quadranten eine Aktion ausgeführt werden darf bzw. muss.



8 Zufallskarten

Die Zufallszahlenkarten kommen zum Einsatz, wenn ein Spieler eine Aktionskarte vom Typ **Zufall** spielt.



28 Auftragsplättchen (14 pro Spieler)

Jeder Spieler besitzt dieselben Aufträge, die er im Laufe des Spiels erfüllen muss. Aufträge werden erfüllt, indem die Zahlenchips auf dem Spielbrett entsprechend platziert werden.



2 Auftragstafeln (1 pro Spieler)

Die Auftragstafel zeigt an, welchen Auftrag der Spieler in welchem seiner sechs Bereiche erfüllen muss (roter Quadrant, blauer Quadrant, grüner Quadrant, oranger Quadrant, rotorange Diagonale, blaugrüne Diagonale).

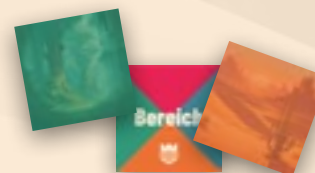
Noch nicht erfüllte Aufträge werden links, bereits erledigte Aufträge rechts abgelegt.

Auf der Tafel wird außerdem markiert, welche Bonusaktionen der Spieler aktuell ausführen darf.



12 Bereichsplättchen (6 pro Spieler)

Die Bereichsplättchen werden zu Spielbeginn benötigt, um den einzelnen Bereichen eines Spielers die anfangs zu erfüllenden Aufträge zuzuweisen.



1 Bonuswürfel

Der Bonuswürfel dient zur Ermittlung der Bonusaktion, die ein Spieler erhält.



12 Bonusmarker

Mit Hilfe der Bonusmarker werden erhaltene Bonusaktionen auf der Auftragstafel des Spielers sowie bereits gewertete Zeilen und Spalten auf dem Spielbrett markiert.



Die Aufträge

Ein Auftrag bezieht sich immer auf genau einen Bereich (roter Quadrant, blauer Quadrant, grüner Quadrant, oranger Quadrant, rotorange Diagonale oder blaugrüne Diagonale). Ein Auftrag gilt als erfüllt, wenn die Zahlenchips auf den vier Feldern dieses Bereichs die entsprechende Bedingung erfüllen.

Eine detaillierte Auflistung und Beschreibung der 14 Aufträge befindet sich im Abschnitt **Aufträge und Aktionen**.

Beispiel „Erfüllung von Aufträgen“:

Der Auftrag **gerade** gilt im blauen Quadranten als erfüllt, da dort alle vier Zahlenchips gerade Zahlen abbilden.

Der Auftrag **2-5** gilt auf der rotorangen Diagonale als erfüllt, da dort alle vier Zahlenchips die Werte 2-5 aufweisen.

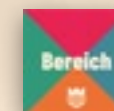
	5	6	2	8
	1	5	6	2
	2	3	3	6
	9	10	6	4

Die Spielvorbereitung

1. Das Spielbrett wird in der Mitte des Tisches ausgelegt. Die 20 Zahlenchips mit einem Punkt auf der Rückseite werden verdeckt auf dem Tisch gemischt. Anschließend werden 16 dieser 20 Chips zufällig auf den Feldern des Spielbretts offen platziert. Die verbleibenden 24 Chips werden offen neben dem Spielbrett bereitgelegt.
2. Die beiden Spieler (♠/♠) erhalten jeweils eine Auftragstafel, welche sie vor sich ablegen. Sie mischen ihre 14 Auftragsplättchen und legen diese als verdeckten Stapel auf den Platz für noch nicht erfüllte Aufträge auf ihrer Tafel. Die jeweils sechs Bereichsplättchen der Spieler werden ebenfalls gemischt und verdeckt neben die Auftragstafel gelegt.



16 von 20 auf das Spielbrett



jeweils 6 für jeden Spieler



jeweils 14 für jeden Spieler

3. Jeder Spieler zieht zwei Aufträge und zwei Bereichsplättchen. Die beiden Aufträge müssen auf den Bereichen der Auftragstafel platziert werden, die die Bereichsplättchen farblich zeigen. Dabei darf der Spieler frei entscheiden, welchen der beiden Aufträge er in welchem der beiden Bereiche anbringen möchte (Beachte den orangen Kasten **Aufträge können nicht sofort erfüllt sein**). Mit Hilfe der Vertiefungen werden die Aufträge so platziert, dass sie der Gegner nicht sehen kann.

Aufträge können nicht sofort erfüllt sein!

Ein Auftrag darf in keinen Bereich platziert werden, in dem er sofort erfüllt wäre! Stattdessen hat der Spieler zwei Möglichkeiten:

- Er legt den Auftrag in den anderen Bereich.
- Er zieht zwei neue Aufträge und mischt die zuerst gezogenen zurück in den verdeckten Stapel.

Für den (unwahrscheinlichen) Fall, dass ein Auftrag in beiden Bereichen erfüllt wäre, muss der Spieler auf Option b) zurückgreifen.

4. Dieses Vorgehen wird mit den verbleibenden zwölf Aufträgen und vier Bereichsplättchen einmal wiederholt. Jeder Spieler zieht also erneut zwei Aufträge und zwei Bereichsplättchen und platziert die Aufträge nach dem gleichen Prinzip.
5. Als letztes zieht jeder Spieler noch eines der beiden verbliebenen Bereichsplättchen und einen weiteren Auftrag. Dieser Auftrag wird offen (also für den Gegenspieler sichtbar) in den entsprechenden Bereich gelegt.

Wäre der Auftrag bereits erfüllt, kann der Spieler den Auftrag offen in den letzten noch nicht besetzten

Beispiel „Aufstellung der Aufträge“ :

- 1 Peter zieht die Aufträge **3 Gleiche** und **gerade (#10)** sowie die Bereiche **blauer Quadrant** und **rotorange Diagonale**.

Er entscheidet sich, den Auftrag **3 Gleiche** im **blauen Bereich** seiner Auftragstafel zu platzieren. Den Auftrag **gerade (#10)** positioniert er dementsprechend im Bereich **rotorange Diagonale** seiner Tafel.

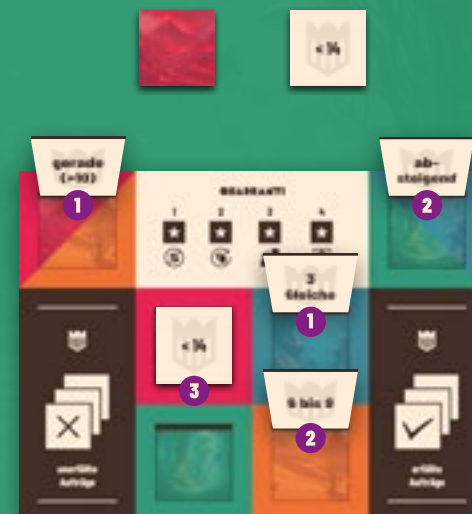


- 2 Peter zieht die Aufträge **absteigend** und **6 bis 9** sowie die Bereiche **blaugrüne Diagonale** und **oranjer Quadrant**.

Angenommen der Auftrag **absteigend** wäre im **oranjen Quadranten** bereits erfüllt, hat Peter die Möglichkeit, diesen Auftrag in den Bereich **blaugrüne Diagonale** zu legen oder zwei neue Aufträge zu ziehen. Er entscheidet sich für die **blaugrüne Diagonale**. Den Auftrag **6 bis 9** platziert er im **oranjen Bereich**.



- 3 Als letztes zieht er den Auftrag **< 14** sowie den Bereich **roter Quadrant** und platziert diesen Auftrag offen auf seiner Tafel.



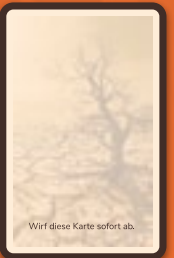
Bereich legen oder einen neuen Auftrag ziehen.

Jeder Spieler besitzt nun fünf zu erfüllende Aufträge (vier verdeckte und einen offenen) sowie einen Bereich ohne Auftrag, den **neutralen Bereich**. Die Bereichsplättchen werden für den weiteren Spielverlauf nicht mehr benötigt.

6. Die Aktionskarten sowie die Quadrantenkarten werden getrennt gemischt. Jeder Spieler erhält fünf Aktionskarten und drei Quadrantenkarten, welche er auf die Hand nimmt. Die restlichen Aktions- und Quadrantenkarten werden jeweils als Nachziehstapel verdeckt neben das Spielbrett gelegt.

Die „Quadranten-Niete“:

Gezogene Quadranten-Nieten muss der Spieler sofort auf dem Ablagestapel ablegen. Er besitzt für seinen nächsten Spielzug dementsprechend weniger farbige Quadrantenkarten zur Auswahl. Am Ende des nächsten Spielzugs darf der Spieler seine Handkarten wieder regulär auf drei Quadrantenkarten auffüllen.



7. Die Zufallszahlenkarten, der Bonuswürfel und die Bonusmarker werden ebenfalls neben dem Spielbrett bereitgelegt.



Spielverlauf

Es wird ein Startspieler ausgelost. Die Spieler sind immer abwechselnd an der Reihe, wobei der Zug eines Spielers aus vier Phasen besteht: **Aktionsphase**, **Wertungsphase**, **Bonusphase** und **Nachziehen**.

1. Aktionsphase

Der Spieler spielt eine **Aktionskarte** und eine **Quadrantenkarte** von seiner Hand aus. Er vollzieht die gespielte

Aktion im gespielten Quadranten auf dem Spielbrett und legt die beiden Karten auf den Ablagestapel.

2. Wertungsphase

Der Spieler überprüft, ob er einen (oder mehrere) seiner **Aufträge** erfüllt hat und führt gegebenenfalls ein **Auftrags-Update** durch.

3. Bonusphase

Der Spieler überprüft, ob er einen **Bonuswurf** mit dem **Bonuswürfel** ausführen darf.

4. Nachziehen

Der Spieler zieht von den beiden Nachziehstapeln, um seine Handkarten wieder auf **fünf Aktions- und drei Quadrantenkarten** aufzufüllen.

Gezogene Quadranten-Nieten werden sofort auf den Ablagestapel gelegt (s. Spielvorbereitung).

Alternativer Zug „Kartentausch“:

Anstelle des beschriebenen Spielzuges kann ein Spieler auch beliebig viele seiner Handkarten ablegen und die entsprechende Anzahl an Aktions- und Quadrantenkarten nachziehen.

Der Sonderfall „Nur eine Quadrantenfarbe“:

Hält der Spieler zu Beginn seines Spielzugs nur gleichfarbige Quadrantenkarten auf der Hand, so darf er diese alle zusammen **einmal** auf dem Ablagestapel ablegen und durch die gleiche Anzahl neuer Quadrantenkarten vom Nachziehstapel ersetzen. Dies ist auch möglich, wenn der Spieler nur eine einzige Quadrantenkarte besitzt (Diese darf jedoch kein Joker sein). Danach beginnt der eigentliche Spielzug des Spielers.

Der Sonderfall „Keine Quadrantenkarte“:

Zu **jedem beliebigen** Zeitpunkt gilt: Hält der Spieler keine Quadrantenkarte auf seiner Hand, darf er **sofort** eine Karte vom Quadrantenstapel nachziehen.

Die „Ganz-oder-gar-nicht-Regel“:

Zu jedem Zeitpunkt dürfen von jeder Zahl maximal vier Zahlenchips auf dem Spielbrett liegen. Eine Aktion darf nur dann ausgeführt werden, wenn dieses Maximum durch die Aktion nicht überschritten wird. Andernfalls darf die Aktion nicht ausgeführt werden. Es ist nicht möglich, Aktionen nur teilweise auszuführen.

Die „Verfügbarkeits-Regel“:

Zahlenchips, die während einer Aktion vom Spielbrett entfernt werden, sind im weiteren Verlauf derselben Aktion sofort wieder verfügbar.

Die „Überlaufregel“:

Die Überlaufregel findet immer dann Anwendung, wenn eine Zahl außerhalb des Bereichs von 1 bis 10 gelegt werden müsste.

Ist die Zahl größer als 10, so wird nur die letzte Ziffer als Zahlenchip gelegt. Ist die letzte Ziffer hierbei eine 0, wird eine 10 platziert.

$8 + 7 = 15 \rightarrow$ Lege eine 5
 $7 \times 3 = 21 \rightarrow$ Lege eine 1
 $10 \times 5 = 50 \rightarrow$ Lege eine 10

Peter möchte mit Hilfe der Aktion **Erneuerung** alle 7er-Chips in 4er-Chips verwandeln. Da sich bereits zwei 4er-Chips auf dem Spielbrett befinden und durch die Aktion drei weitere 4er-Chips hinzukommen würden, befänden sich nach der Aktion insgesamt fünf 4er-Chips auf dem Spielbrett. Da dies nicht erlaubt ist, darf Peter diese Aktion nicht durchführen (auch nicht teilweise!)

	+	+	+	+
+	1	5	6	7
+	8	7	1	9
+	3	4	4	8
+	4	10	2	7
	QUADRANT	QUADRANT	QUADRANT	QUADRANT

Peter spielt die Aktion **1 Chip - 1 & 1 Chip - 2** und möchte im blauen Quadranten die Zahl 9 um 1 und die Zahl 8 um 2 reduzieren. Da sich bereits vier 8er-Chips auf dem Spielfeld befinden, muss Peter zunächst die Zahl 8 um 2 reduzieren und sie in eine 6 verwandeln. Dadurch befindet sich die Zahl 8 nur noch dreimal auf dem Spielbrett, so dass Peter anschließend die 9 in eine 8 abändern darf.

	+	+	+	+
+	4	6	2	8
+	10	3	9	2
+	7	6	8	8
+	2	8	1	3
	QUADRANT	QUADRANT	QUADRANT	QUADRANT

1. Aktionsphase

Der Spieler spielt eine Aktionskarte und eine Quadrantenkarte von seiner Hand aus. Er muss die von ihm ausgespielte Aktion immer in dem Quadranten auf dem Spielbrett ausführen, den die ebenfalls ausgespielte Quadrantenkarte farblich zeigt. Hierbei ist zu beachten, dass manche Aktionen komplett innerhalb dieses Quadranten auszuführen sind, wohingegen manche Aktionen lediglich die Beteiligung dieses Quadranten erfordern.

Spielt der Spieler als Quadrantenkarte einen Joker, auf dem zwei Farben abgebildet sind, so darf er einen der beiden farblich abgebildeten Quadranten auswählen.

Eine genaue Auflistung und Beschreibung aller Aktionskarten befindet sich im Abschnitt **Aufträge und Aktionen**.

Die im Folgenden beschriebenen **drei Grundregeln** gelten immer und für jede Aktion:

Ist die Zahl kleiner als 1, so ergibt sich die zu legende Zahl mit Hilfe der folgenden Abbildung:

9 10 1 2
-1 -1 -1

1 - 1 $\rightarrow$ Lege eine 10
1 - 2 $\rightarrow$ Lege eine 9

2. Wertungsphase

Hat der Spieler nach der Aktionsphase einen seiner Aufträge erfüllt, so führt er ein **Auftrags-Update** durch:

1. Der Spieler deckt den erfüllten Auftrag auf und zeigt dem Gegenspieler, dass der Auftrag im entsprechenden Bereich erfüllt wurde. Er legt den Auftrag offen auf den Platz für erfüllte Aufträge auf seiner Tafel.
2. Er zieht vom Stapel seiner noch nicht erfüllten Aufträge einen neuen Auftrag und platziert diesen in seinem neutralen (d.h. auftragsfreien) Bereich. Der Bereich, in dem der Auftrag erfüllt wurde, wird zum neuen neutralen Bereich.

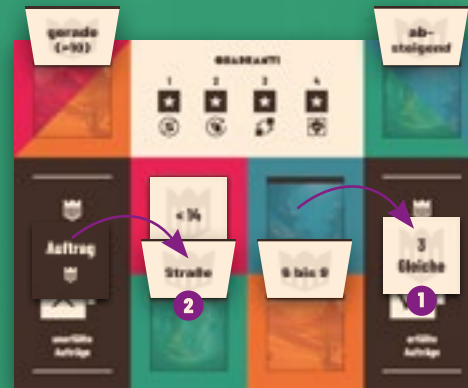
Allgemein gilt: Wurde ein verdeckter bzw. offener Auftrag erfüllt, so ist der neue Auftrag wieder verdeckt bzw. offen.

Wäre der gezogene Auftrag bereits erfüllt, so wird so lange ein neuer Auftrag gezogen, bis dies nicht mehr der Fall ist. Die nicht benutzten Aufträge werden anschließend in den Stapel der noch nicht erfüllten Aufträge zurückgemischt.

Wird der letzte verdeckte Auftrag vom Stapel gezogen und wäre dieser im neutralen Bereich erfüllt, so wird der Auftrag stattdessen in den Bereich platziert, dessen Auftrag soeben erfüllt wurde. Tritt der unwahrscheinliche Fall ein, dass der Auftrag auch dort erfüllt wäre, so hat der Spieler Glück und der Auftrag gilt als erfüllt.

Beispiel „Auftrags-Update“:

Peter hat den verdeckten Auftrag **3 Gleiche** im blauen Quadranten erfüllt. **1** Er deckt den Auftrag auf und legt ihn auf den Platz für erfüllte Aufträge. **2** Danach zieht er einen neuen Auftrag vom Stapel der unerfüllten Aufträge und platziert diesen im neutralen Bereich (grüner Quadrant). Der blaue Quadrant stellt von nun an den neuen neutralen Bereich ohne Auftrag dar.



Mehrere Aufträge gleichzeitig erfüllt:

Hat ein Spieler mehrere Aufträge gleichzeitig erfüllt, so werden mehrere Auftrags-Updates nacheinander durchgeführt. Dabei darf der Spieler frei entscheiden, in welcher Reihenfolge er die erfüllten Aufträge werten möchte.

Werte deine Aufträge nur in deinem Zug!

Wird durch die Aktion des Spielers ein Auftrag des Gegenspielers erfüllt, so kann dieser die Wertung noch nicht direkt vornehmen. Erst in der Wertungsphase seines eigenen Spielzugs kann er den Auftrag werten, sofern der Auftrag zu diesem Zeitpunkt noch erfüllt ist.

3. Bonusphase

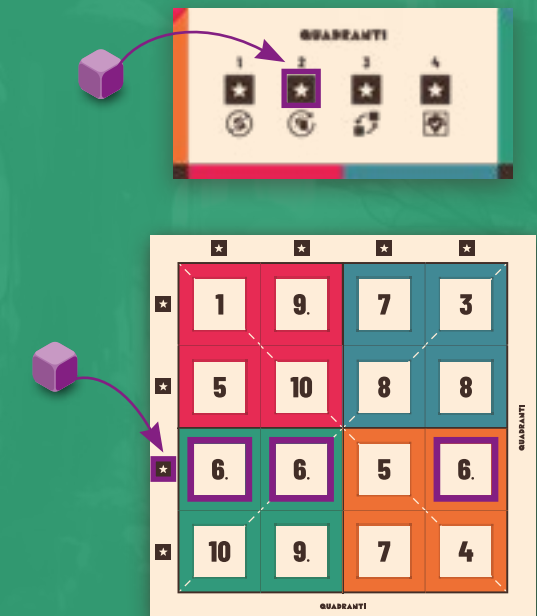
Befinden sich nach der Aktionsphase in einer Zeile oder einer Spalte des Spielplans drei gleiche Zahlen, so darf der Spieler den **Bonuswürfel** werfen. Er markiert die gewürfelte Zahl auf seiner Auftragstafel mit einem **Bonusmarker** und erhält die abgebildete **Bonusaktion**.

Zudem wird die entsprechende Zeile bzw. Spalte auf dem Spielbrett mit einem Bonusmarker bis zum Spielende als **gewertet** markiert. Diese Zeile oder Spalte kann ab sofort nicht mehr genutzt werden, um einen Bonuswurf auszulösen.

Die erhaltene Bonusaktion kann im weiteren Spielverlauf vom Spieler einmalig eingesetzt werden. Möchte er dies tun, nimmt er den Bonusmarker von seiner Tafel und legt ihn zurück in den Vorrat.

Beispiel Bonuswürfel:

Nach Peters Zug befindet sich in der dritten Zeile dreimal die Zahl 6. Er nimmt den Bonuswürfel, würfelt eine 2 und markiert das entsprechende Symbol **Doppelzug** auf seiner Auftragstafel mit einem Bonusmarker. Anschließend markiert er die dritte Zeile auf dem Spielbrett.



Bonusaktion doppelt erhalten:

Zu jedem beliebigen Zeitpunkt gilt: Ein Spieler kann jede Bonusaktion nur einmal besitzen. Liegt auf der Auftragstafel bei der gewürfelten Zahl bereits ein Bonusmarker, geht der Spieler leer aus!

Es ist jedoch möglich, eine Bonusaktion zu erwürfeln, sie einzusetzen und im weiteren Spielverlauf dieselbe Bonusaktion erneut zu erhalten.

Die „Pech-gehabt-Regel“:

Ein Spieler muss den Bonuswurf in der Bonusphase seines Spielzugs für sich beanspruchen und durchführen. Vergisst er dies und beendet durch das Nachziehen von Karten seinen Zug, so darf er den Bonuswürfel nicht mehr werfen.

Der Gegenspieler hat nun seinerseits in der Bonusphase seines Spielzugs die Möglichkeit, den Bonuswurf für sich in Anspruch zu nehmen, sofern bis dahin noch drei gleiche Zahlen in einer Zeile bzw. Spalte liegen.

Die Bonusaktionen



Veto

Der Spieler darf nach der Aktionsphase des Gegners Veto gegen die in diesem Spielzug ausgeführte Aktion einlegen. Das Spielbrett wird daraufhin wieder in den Zustand vor dieser Aktion versetzt. Der gegnerische Spieler hat dadurch die gespielte(n) Aktionskarte(n) und Quadrantenkarte(n) effektiv verloren.

Wichtig: Erfüllt der Gegner durch seine Aktion einen oder mehrere seiner Aufträge, darf gegen die Aktion kein Veto eingelegt werden.



Auftrags-Tausch

Vor Durchführung der Aktionsphase darf der Spieler zwei Aufträge auf seiner Auftragstafel vertauschen. Es ist erlaubt, dass nach dem Auftragstausch einer der beiden Aufträge sofort erfüllt ist (jedoch nicht beide!).

Wichtig: Die Auftrags-Wertung erfolgt nicht sofort nach dem Tausch, sondern wie üblich erst in der Wertungsphase.



Doppelzug

Der Spieler darf zwei Spielzüge direkt hintereinander ausführen. Hierbei entfällt im ersten Zug die Phase **Nachziehen**.

Er kündigt den Doppelzug vor der Phase **Nachziehen** des ersten Zugs an.

Wichtig: Der Spieler hat das Recht zu erfahren, ob der Gegner die Bonusaktion **Veto** gegen die im ersten Zug gespielte Aktion einsetzt. Er darf seine Entscheidung, ob er einen Doppelzug ausführen möchte, davon abhängig machen.



Freie Quadrantenwahl & Schutz

Der Spieler darf in der Aktionsphase eine Aktion ohne das Ausspielen einer (oder mehrerer) Quadrantenkarte(n) in einem beliebigen Quadranten ausführen.

Der Gegner darf gegen diese Aktion kein Veto einlegen.

Zudem darf der Spieler am Ende seiner Aktion einen beliebigen Quadranten schützen (s. Aktionskarte **Quadrantenschutz**).

Die Endphase & Spielende

Zieht ein Spieler seinen letzten Auftrag vom Stapel der noch unerfüllten Aufträge und platziert diesen in einem Bereich auf seiner Tafel, so wird die aktuelle Runde zu Ende gespielt (d.h. der Nicht-Startspieler ist gegebenenfalls noch einmal an der Reihe) und danach die Endphase des Spiels eingeläutet.

Beginn der Endphase

Der Gegenspieler zählt, wie viele Aufträge sich noch auf seinem Stapel für unerfüllte Aufträge befinden. Abhängig von dieser Anzahl tritt für ihn eine der folgenden Aktionen ein:

Anzahl	Aktion
0 - 1	keine Aktion
2	1 x erfolgreicher Bonuswurf
3	2 x erfolgreicher Bonuswurf
4+	Sofortiges Spielende (Sudden Death)

Erfolgreicher Bonuswurf

Für jede Bonusaktion kann der Spieler wie üblich höchstens einen Marker besitzen. Im Gegensatz zur normalen Bonusphase darf er den Würfel jedoch so lange werfen, bis er auch wirklich einen bzw. zwei Bonusmarker erhält. Wenn der Spieler bereits Bonusmarker für alle Boni besitzt, kann er keine weiteren Marker erhalten.

Sofortiges Spielende

Hat ein Spieler noch vier oder mehr verdeckte Aufträge vor sich liegen, so hat er sofort verloren und das Spiel ist beendet (Sudden Death).

Ablauf der Endphase

Kam es zu Beginn der Endphase zu keinem Sudden Death, wird das Spiel wie bisher fortgesetzt.

Sobald der Stapel für unerfüllte Aufträge eines Spielers leer ist, zieht dieser keine neuen Aufträge nach, so dass die Anzahl seiner aktuell zu erledigenden Aufträge während der Endphase sinkt.

Spielende

Es gewinnt derjenige Spieler, dem es zuerst gelingt, zwölf seiner 14 Aufträge zu erfüllen.

Erfüllt der Startspieler seinen zwölften Auftrag, so ist sein Gegenspieler noch einmal an der Reihe. Schafft auch er es, in dieser Runde seinen zwölften Auftrag zu erfüllen, endet das Spiel unentschieden.



QUADRANTI

Aufträge und Aktionen

Die Aufträge

Auftrag



Im Folgenden werden die einzelnen Aufträge aufgelistet und im Detail beschrieben.
Zur Verdeutlichung sind zudem für jeden Auftrag zwei Beispiele abgebildet.

< 14

Die Summe aller Zahlen ist kleiner als 14.
Jede Zahl kann beliebig oft verwendet werden.

4	5
1	3

2	6
2	2

> 30

Die Summe aller Zahlen ist größer als 30.
Jede Zahl kann beliebig oft verwendet werden.

10	9
5	7

9	9
9	9

2 bis 5

Es treten nur die Zahlen 2, 3, 4 oder 5 auf.
Jede dieser Zahlen kann beliebig oft verwendet werden.

3	5
5	2

5	4
3	2

6 bis 9

Es treten nur die Zahlen 6, 7, 8 oder 9 auf.
Jede dieser Zahlen kann beliebig oft verwendet werden.

8	7
9	6

9	7
9	6

Die Aufträge

2, 3, 6, 7

Es treten nur die Zahlen 2, 3, 6 oder 7 auf.
Jede dieser Zahlen kann beliebig oft verwendet werden.

3	6
7	3

6	6
3	2

4, 5, 8, 9

Es treten nur die Zahlen 4, 5, 8 oder 9 auf.
Jede dieser Zahlen kann beliebig oft verwendet werden.

4	4
9	4

4	5
8	9

ungerade
(≠1)

Es treten nur ungerade Zahlen (außer 1) auf.
Jede ungerade Zahl außer 1 kann beliebig oft verwendet werden.

9	7
3	9

5	5
7	7

gerade
(≠10)

Es treten nur gerade Zahlen (außer 10) auf.
Jede gerade Zahl außer 10 kann beliebig oft verwendet werden.

6	4
8	2

6	6
6	6

2 x 2
Gleiche

Es treten zwei mal zwei gleiche Zahlen auf.
Vier gleiche Zahlen sind nicht erlaubt.

10	5
10	5

7	2
2	7

Die Aufträge

3 Gleiche

Es treten genau drei gleiche Zahlen auf.
Vier gleiche Zahlen sind nicht erlaubt.

7	7	9	1
2	7	1	1

Straße

Es treten vier aufeinanderfolgende Zahlen auf. Die Reihenfolge der Zahlen ist beliebig.
Die Zahlen müssen unterschiedlich sein.

7	9	7	4
10	8	6	5

Lücken (nur 1/10)

Es dürfen keine zwei aufeinanderfolgenden Zahlen auftreten.
Die Zahlen müssen unterschiedlich sein. Es darf nur eine 1 ODER 10 verwendet werden, nicht beide.

9	2	10	4
5	7	7	2

auf- steigend

Die Zahlen werden in der abgebildeten Pfeilrichtung (auf den Diagonalen von oben nach unten) größer oder bleiben gleich.
Die Zahlen müssen unterschiedlich sein. Eine Zahl darf jedoch doppelt vorkommen.

2	5	4	7
8	8	9	10

ab- steigend

Die Zahlen werden in der abgebildeten Pfeilrichtung (auf den Diagonalen von oben nach unten) kleiner oder bleiben gleich.
Die Zahlen müssen unterschiedlich sein. Eine Zahl darf jedoch doppelt vorkommen.

9	6	7	6
6	1	5	3

Die Aktionskarten

Zu jeder Aktionskarte werden anhand von Beispielen die Veränderungen erläutert, die diese bewirkt.

Dabei gehen wir davon aus, dass als Quadrantenkarte der **blaue Quadrant** gespielt wird. Zudem legen wir das auf jeder Seite **vor lila Hintergrund abgebildete Spielbrett** als Ausgangslage für die Beispiele zugrunde.

Es gibt vier Aktionsarten:

- 🔄 Tausch-Aktionen (15x)
- ↔ Änderungs-Aktionen (17x)
- ❓ Zufalls-Aktionen (6x)
- ★ Sonder-Aktionen (4x)

Anzahl der an der Aktion beteiligten Quadranten.



8	1	4	6
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4

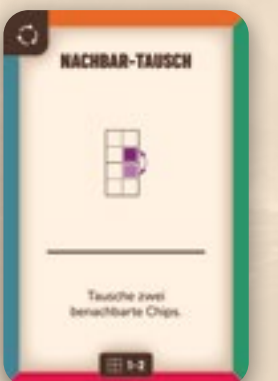
🔄 Nachbar-Tausch (3x)

Vertausche zwei benachbarte Chips.

Mindestens einer der beiden gewählten Chips muss sich im gespielten Quadranten befinden.

Zwei Chips gelten als benachbart, wenn sie in Feldern liegen, die waagrecht oder senkrecht aneinander angrenzen (nicht diagonal).

8	1	4	9
3	5	1	6
4	9	9	8
4	10	2	4

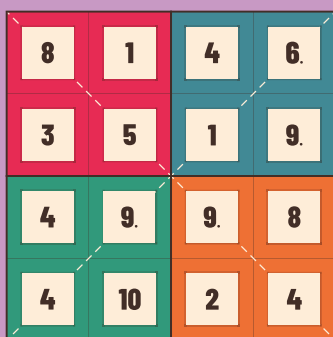
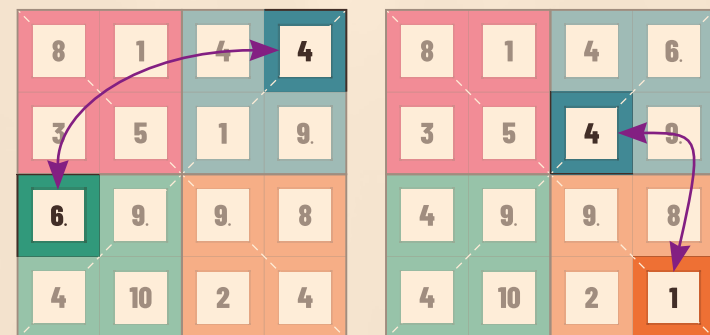




⦿ Differenz-Tausch (2x)

Vertausche zwei Chips, deren Werte eine maximale Differenz von 3 aufweisen (Bsp.: die Differenz von 9 und 6 ist 3, die Differenz von 10 und 2 ist 8).

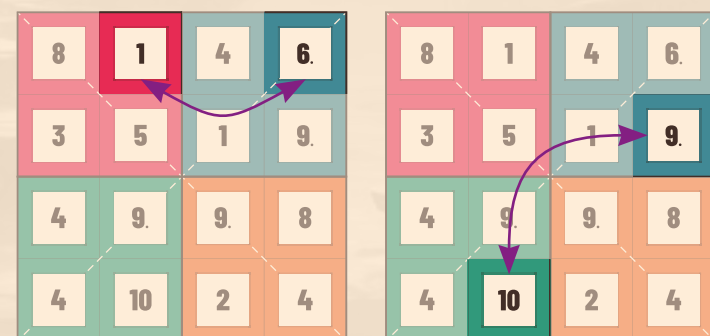
Mindestens einer der beiden gewählten Chips muss sich im gespielten Quadranten befinden.



⦿ Positions-Tausch (2x)

Vertausche zwei Chips aus zwei Quadranten, die sich innerhalb der beiden Quadranten jeweils an der identischen Position befinden.

Einer der beiden gewählten Chips muss sich im gespielten Quadranten befinden.

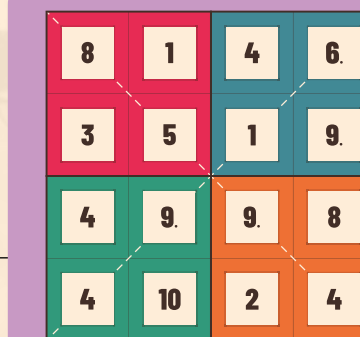
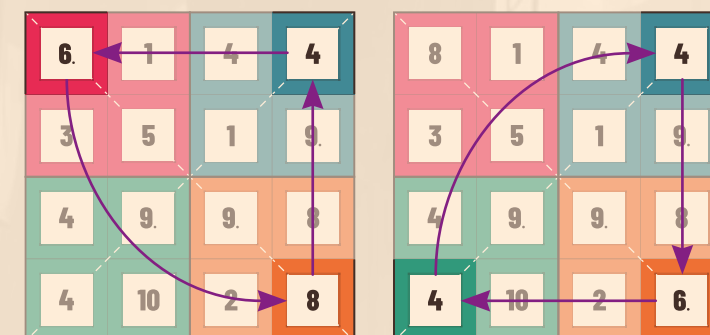


⦿ Ecken-Dreier (2x)

Wähle drei Eck-Felder des Spielbretts. Tausche die Chips dieser drei Felder beliebig aus.

Eines der gewählten Eck-Felder muss sich im gespielten Quadranten befinden.

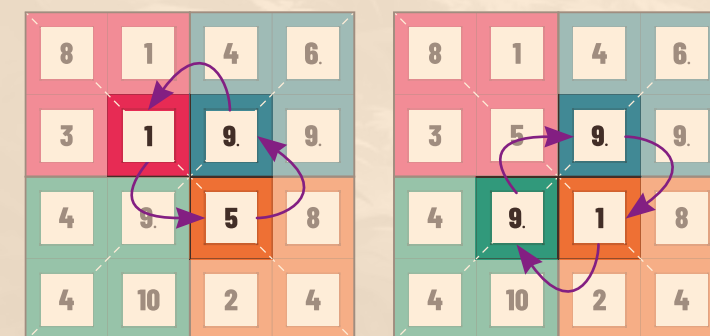
Es ist nicht erlaubt, nur zwei Chips zu vertauschen und einen Chip an seiner ursprünglichen Position zu belassen (es ist jedoch erlaubt, eine Zahl durch die gleiche Zahl zu ersetzen).



⦿ Innen-Dreier (2x)

Wähle drei Innen-Felder des Spielbretts.

Anschließend analog zu Ecken-Dreier.





🔄 Zirkel (4x)

~ Spalte / Zeile (1x)

Rücke alle Chips einer Zeile oder Spalte in beliebiger Richtung um eine Position weiter. Der gespielte Quadrant muss am Verrücken beteiligt sein.

~ Spalte / Zeile (2x) (1x)

Rücke alle Chips einer Spalte in beliebiger Richtung um eine Position weiter. Der gespielte Quadrant muss am Verrücken beteiligt sein.

Es besteht die Möglichkeit, anstatt die Chips einer Spalte die Chips einer Zeile zu verschieben. Hierfür wird jedoch für beide beteiligten Quadranten eine entsprechende Quadrantenkarte benötigt, die beide mit der Aktionskarte ausgespielt werden müssen.

~ Spalte (2x) / Zeile (1x)

Analog zu ~ Spalte / Zeile (2x)

~ Diagonale (1x)

Rücke alle Chips einer Diagonale in beliebiger Richtung um eine Position weiter. Der gespielte Quadrant muss am Verrücken beteiligt sein.

8	1	4	6
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4

8	1	4	4
3	5	6	9
4	1	9	8
9	10	2	4

Diagonale

8	1	1	6
3	5	9	9
4	9	2	8
4	10	4	4

Spalte

6	8	1	4
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4

Zeile



➡ Halbieren (2x)

~ Aufrunden (1x)

Wähle einen Chip im gespielten Quadranten. Halbiere seinen Wert und runde das Ergebnis gegebenenfalls auf.

~ Abrunden (1x)

Analog zu ~ Aufrunden

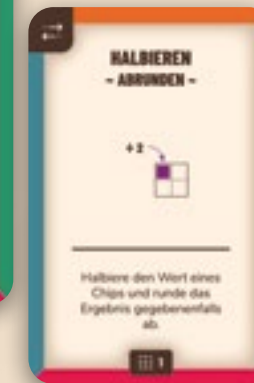
8	1	4	6
3	5	1	5
4	9	9	8
4	10	2	4

Aufrunden

8	1	4	6
3	5	10	9
4	9	9	8
4	10	2	4

Abrunden

Überlaufregel:
 $1 \div 2 = 0,5 \rightarrow 10$



8	1	4	6
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4

➡ Verdoppeln (2x)

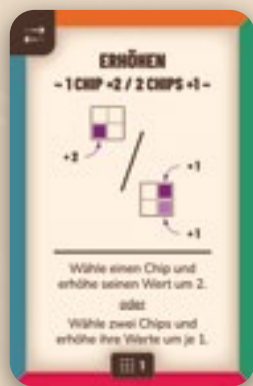
Wähle einen Chip im gespielten Quadranten. Verdopple seinen Wert.

8	1	8	6
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4

8	1	4	2
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4

Überlaufregel:
 $6 \times 2 = 12 \rightarrow 2$





ERHÖHEN ~ 1 Chip +2 / 2 Chips +1 (1x)

Wähle einen Chip im
gespielten Quadranten
und erhöhe seinen
Wert um 2.

oder

Wähle zwei Chips im
gespielten Quadranten
und erhöhe ihre Werte
um jeweils 1.

Überlaufregel:
 $9 + 2 = 11 \rightarrow 1$

Ein Chip +2

8	1	4	6
3	5	1	1
4	9	9	8
4	10	2	4

Zwei Chips +1

8	1	4	6
3	5	2	10
4	9	9	8
4	10	2	4

8	1	4	6
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4

VERRINGERN ~ 1 Chip -2 / 2 Chips -1 (1x)

Wähle einen Chip im
gespielten Quadranten
und verringere seinen
Wert um 2.

oder

Wähle zwei Chips im
gespielten Quadranten
und verringere ihre
Werte um jeweils 1.

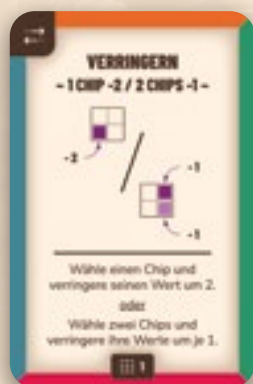
Überlaufregel:
 $1 - 1 \rightarrow 10$

Ein Chip -2

8	1	4	4
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4

Zwei Chips -1

8	1	4	6
3	5	10	8
4	9	9	8
4	10	2	4



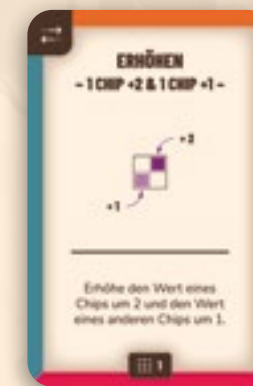
ERHÖHEN ~ 1 Chip +2 & 1 Chip +1 (1x)

Wähle zwei Chips im
gespielten Quadranten.
Erhöhe den Wert eines
Chips um 1 und den Wert
des anderen Chips um 2.

Überlaufregel:
 $9 + 2 = 11 \rightarrow 1$

8	1	4	7
3	5	3	9
4	9	9	8
4	10	2	4

8	1	5	6
3	5	1	1
4	9	9	8
4	10	2	4



8	1	4	6
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4

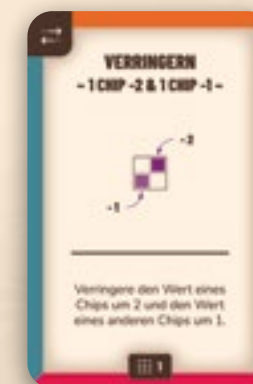
VERRINGERN ~ 1 Chip -2 & 1 Chip -1 (1x)

Wähle zwei Chips im
gespielten Quadranten.
Verringere den Wert eines
Chips um 2 und den Wert
des anderen Chips um 1.

Überlaufregel:
 $1 - 2 \rightarrow 9$

8	1	4	4
3	5	1	8
4	9	9	8
4	10	2	4

8	1	3	6
3	5	9	9
4	9	9	8
4	10	2	4





Summe (2x)

Wähle drei der vier Chips im gespielten Quadranten und addiere ihre Werte. Wandle den vierten Chip in das Ergebnis dieser Addition um.

Überlaufregel:
 $4 + 6 + 9 = 19 \rightarrow 9$

Überlaufregel:
 $6 + 1 + 9 = 16 \rightarrow 6$

8	1	4	6
3	5	9	9
4	9	9	8
4	10	2	4

8	1	6	6
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4

8	1	4	6
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4

Produkt (2x)

Wähle zwei der vier Chips im gespielten Quadranten und multipliziere ihre Werte. Wandle einen der beiden anderen Chips in das Ergebnis dieser Multiplikation um.

Überlaufregel:
 $6 \times 9 = 54 \rightarrow 4$

$1 \times 9 = 9$

8	1	4	6
3	5	4	9
4	9	9	8
4	10	2	4

8	1	9	6
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4



Quadranten-Kopie (2x)

~ Spalte (1x)

Wähle zwei untereinander liegende Felder im gespielten Quadranten. Nimm die beiden Zahlenchips vom Spielbrett und ersetze sie durch Chips, dessen Werte sich aktuell an den gleichen Stellen in einem anderen Quadranten befinden.

~ Zeile (1x)

Analog zu ~ Spalte

8	1	8	6
3	5	3	9
4	9	9	8
4	10	2	4

8	1	4	9
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4



8	1	4	6
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4

Extremwert ~ 1 / 10, Tausch (1x)

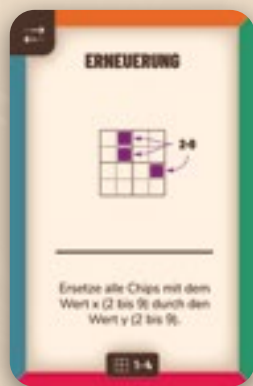
Wähle einen Chip im gespielten Quadranten und wandle seinen Wert in eine 1 oder in eine 10 um. Der Chip darf (optional) anschließend mit einem benachbarten Chip innerhalb des gespielten Quadranten getauscht werden.

8	1	4	6
3	5	10	9
4	9	9	8
4	10	2	4

8	1	1	4
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4

6 wird zu 1,
1 und 4 getauscht





Erneuerung (2x)

Ersetze alle Chips mit dem Wert x durch Chips mit dem Wert y. Wähle hierbei für x und y jeweils eine beliebige Zahl zwischen 2 und 9.

Die Zahl, die für x gewählt wird, muss im gespielten Quadranten vorkommen. Sie wird auf dem gesamten Spielbrett durch die Zahl ersetzt, die für y gewählt wird.

Ganz-oder-gar-nicht-Regel:
„Ersetze alle 9er durch 8er“
nicht möglich, da fünf 8er
resultieren würden.

8	1	4	6
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4

8	1	4	8
3	5	1	8
4	8	8	8
4	10	2	4

Ersetze 9 durch 8

8	1	4	6
3	5	1	6
4	6	6	8
4	10	2	4

Ersetze 9 durch 6



Zufallstausch ~ Einer (2x)

Ziehe eine Karte vom Zufallskartenstapel. Wähle einen oder zwei Chips im gespielten Quadranten und wandle den/die Chip(s) in die gezogene Zahl um.

Wurde eine Zahl vom Zufallskartenstapel gezogen, die sich bereits dreimal auf dem Spielbrett befindet, so besteht lediglich die Möglichkeit, einen Chip (und nicht zwei) zu wählen.

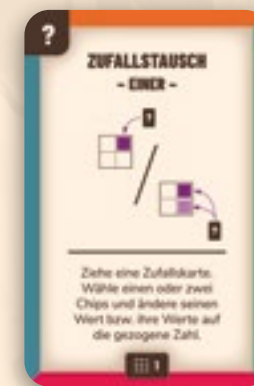
8	1	4	7
3	5	7	9
4	9	9	8
4	10	2	4

Gezogen: 7

8	1	4	6
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4

Gezogen: 9

Eine Zahl darf in dieselbe Zahl „verwandelt“ werden.



8	1	4	6
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	4

Zufallstausch ~ Zweier (2x)

Ziehe zwei Karten vom Zufallskartenstapel. Wähle zwei Chips im gespielten Quadranten und wandle die Chips in die beiden gezogenen Zahlen um. Beide gezogenen Zahlen müssen hierbei verwendet werden.

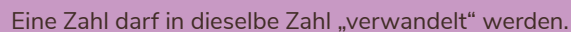
8	1	3	6
3	5	1	4
4	9	9	8
4	10	2	4

Gezogen: 3 und 4

8	1	4	6
3	5	1	7
4	9	9	8
4	10	2	4

Gezogen: 6 und 7





Eine Zahl darf in dieselbe Zahl „verwandelt“ werden.

Ziehe drei Karten vom Zufallskartenstapel. Wähle drei Eck-Felder des Spielbretts, wobei sich eines der gewählten Eck-Felder im gespielten Quadranten befinden muss. Wandle die Chips dieser drei Felder in die drei gezogenen Zahlen um. Alle gezogenen Zahlen müssen hierbei verwendet werden.

Gezogen: 3, 5, 9

3	1	4	5
3	5	1	9
4	9	9	8
4	10	2	9

Gezogen: 2, 3, 8

8	1	4	3
3	5	1	9
4	9	9	8
2	10	2	4

Ziehe drei Karten vom Zufallskartenstapel. Wähle drei Innen-Felder des Spielbretts, wobei sich eines der gewählten Innen-Felder im gespielten Quadranten befinden muss. Wandle die Chips dieser drei Felder in die drei gezogenen Zahlen um. Alle gezogenen Zahlen müssen hierbei verwendet werden.

Gezogen: 3, 6, 7

8	1	4	6
3	3	6	9
4	7	9	8
4	10	2	4

Gezogen: 2, 3, 9

8	1	4	6
3	5	2	9
4	3	9	8
4	10	2	4

Tausche die Karte **Kopie** mit der letzten vom Gegner gespielten Aktionskarte (aus dem Ablagestapel) und spiele diese direkt aus.

Es muss wie üblich eine **Quadrantenkarte** mit dem Quadranten ausgespielt werden, in dem die kopierte Aktion durchgeführt werden soll.

Wurde vom Gegner die Zusatzaktion **Quadrantenschutz** gespielt, so wird durch die Aktion **Kopie** die reguläre Aktion des Gegners kopiert.



Spiele diese Aktionskarte zusätzlich zusammen mit deiner regulär gespielten Aktionskarte aus.

Führe zuerst deine reguläre Aktion aus.

Wähle anschließend einen beliebigen Quadranten, den du vor Veränderung durch den Gegner schützen möchtest und lege einen Marker in dessen Mitte. Der Gegner darf in seinem folgenden Zug keine Aktion durchführen, an der ein Chip des geschützten Quadranten beteiligt wäre.

Die Aktionskarte **Quadrantenschutz** wird ohne zusätzliche Quadrantenkarte ausgespielt.

Setzt der Gegner die Bonusaktion **Veto** ein, so muss der Spieler beide Aktionskarten (die regulär gespielte Aktion und die Karte **Quadrantenschutz**) auf den Ablagestapel legen.





QUADRANTI

© 2026 Quadranti Game
Lisztstraße 22
D-81675 München
www.quadrantigame.com