

# Quater Globi

(vierfach Kugel)

by  
Torsten Hilker

## Benötigtes Material:

Spielbrett, 25 blaue, 25 gelbe Kugeln und ein Kugelsack.

## Ziel des Spiels:

Fächer mit 4 Kugeln der eigenen Farbe füllen.

## Spieleranzahl:

2 Spieler

## Spielvorbereitung:

Jeder Spieler wählt eine Kugelfarbe. Das Spielbrett wird aufgestellt. Die Kugeln werden zufällig aus dem Sack gezogen und in den Kugelfluß gelegt, bis dieser gefüllt ist (18 Kugeln), die Fächer bleiben leer (Abb 1).

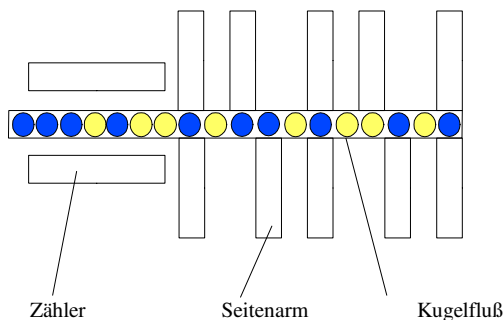


Abb 1

Zähler

Seitenarm

Kugelfluß

## Spielablauf:

Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe und dürfen jeweils eine Kugel aus dem Kugelfluß in eines der 10 Fächer schieben, sofern diese direkt davor liegt. Hierbei ist es egal, ob eine eigene oder eine gegnerische Kugel bewegt wird. Die Kugeln, die sich darüber im Kugelfluß befinden, rollen nach und schließen die entstandene Lücke (Abb 2).

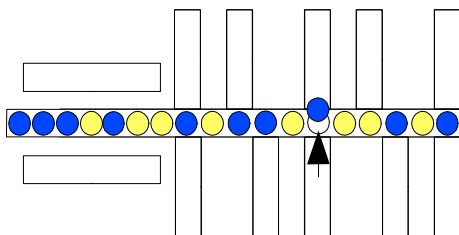


Abb 2

Eine Kugel wird in einen Seitenarm bewegt, darüber liegende Kugeln rollen nach

Jetzt wird zufällig eine Kugel aus dem Sack gezogen und oben in den Kugelfluß gelegt.

Eine zweite Möglichkeit für einen Zug ist, eine Kugel aus dem Seitenarm in den Kugelfluß und damit die im Kugelfluß befindliche Kugel in den gegenüberliegenden Seitenarm zu schieben. Hierbei rollt keine Kugel aus dem Kugelfluß nach, da die Kugel im Kugelfluß durch die Kugel aus dem Seitenarm ersetzt wird (Abb 3). Ist jetzt der Gegenspieler an der Reihe, darf er diesen Zug nicht rückgängig machen.

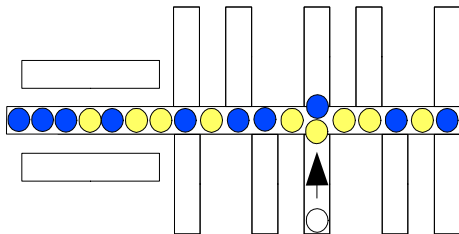


Abb 3 Eine Kugel aus dem Seitenarm wird in den Kugelfuß und die im Kugelfuß befindliche Kugel wird in den gegenüberliegende Seitenarm gerollt.

Ist ein Seitenarm mit 4 Kugeln gefüllt, dann wird dieser Seitenarm wieder geleert und steht für das weitere Spiel zur Verfügung. Es gibt folgende Situationen für einen vollen Seitenarm:

1. Der Spieler hat 4 seiner eigenen Kugeln in einem Seitenarm, dann darf er sich eine Kugel in den Zähler legen und 2 weitere beliebig in den Fächern positionieren (Abb 4).

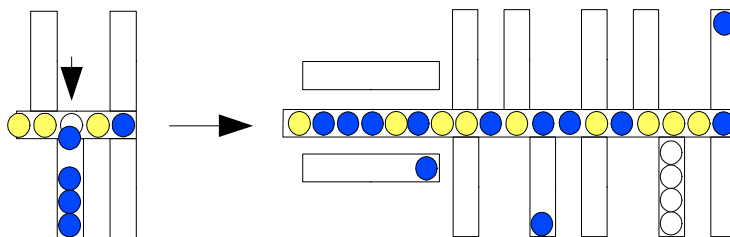


Abb 4 4 blaue Kugeln im Seitenarm, dann eine im Zähler und zwei frei positioniert

2. Der Spieler hat 3 seiner eigenen und eine gegnerische Kugel im Seitenarm, dann darf er eine Kugel in einem beliebigen Seitenarm positionieren (Abb 5).

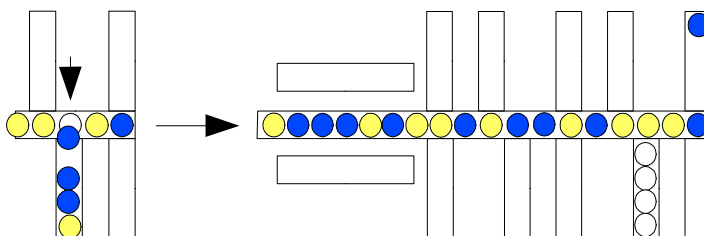


Abb 5 3 blaue und 1 gelbe Kugel, also 1 blaue Kugel frei positionieren.

3. Es liegen jeweils 2 Kugeln jeder Farbe in einem Seitenarm, dann wird das Seitenarm lediglich geleert (Abb 6).

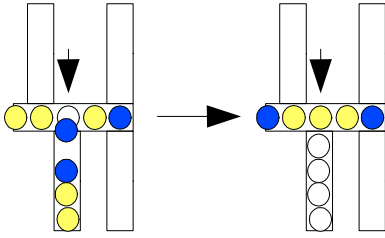


Abb 6 Je 2 Kugeln in einen Seitenarm, der Seitenarm wird nur geleert.

4. Wird so gespielt, dass der Gegenspieler die Kugelmehrheit in einem Seitenarm hat, dann gelten die Punkte 1. und 2., nur das der Gegenspieler jetzt die Kugeln positionieren darf.

Die nicht benötigten, aus dem Seitenarm genommenen Kugeln werden zurück in den Sack gelegt und stehen wieder zum Befüllen des Kugelflusses zur Verfügung.

Wenn alle Kugeln aus einem Zug entsprechend bewegt wurden, ist der Gegenspieler am Zug.

Spielende:

Das Spiel ist beendet, sobald der erste Spieler 6 Kugeln in seinem Zähler hat, also 6 Fächer mit Kugeln seiner Farbe geleert hat.

**Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, verschluckbare Kleinteile.**

Andrea Hilker, Hülsdornweg 26, 32609 Hüllhorst  
 E-Mail: [t.hilker@t-online.de](mailto:t.hilker@t-online.de)