

## SPIELANLEITUNG CARO

---



<b>Anzahl der Spieler:</b>	2 - 4
<b>Alter:</b>	ab 8 Jahre
<b>Spieldauer:</b>	15 - 30 Min.
<b>Spielmaterial:</b>	48 Caros aus Holz in vier Farben 4 Wertungskarten 1 Wertungsblock, 50 Blatt 1 Spielanleitung

### Ziel des Spiels:

Durch Anlegen eines Caros pro Spieler in jeder Runde sollen so viele Punkte wie möglich erreicht werden. Die Punkte eines jeden Spielers werden addiert. Der Spieler mit der höchsten Punktezahl ist der Sieger.

### Spielvorbereitung:

Jeder Spieler erhält 3 Caros von jeder Farbe und legt sie für alle Spieler sichtbar vor sich ab. Es beginnt der jüngste Spieler, bei weiteren Runden jeweils der Verlierer der letzten Spielrunde.

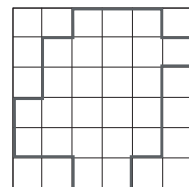
### Begrenzung des Spielfeldes:

Die festgelegte Spielgröße des Spielfeldes darf nicht überschritten werden:

bei 2 Spielern:	maximal 6x6 Caros im Quadrat
bei 3 Spielern:	maximal 7x7 Caros im Quadrat
bei 4 Spielern:	maximal 8x8 Caros im Quadrat

*Beispiel für 6x6 Caros im Quadrat*







Von besonderer Bedeutung für die Spielstrategie ist die Farbauswahl der Caros beim Anlegen. Je nach Farbe der verwendeten Caros werden dem Spieler unterschiedlich hohe Punktegewinne angerechnet.



## Punkteberechnung:

Der erste Spieler beginnt mit einem Caro seiner Wahl und erhält 10 Punkte, da dieses Caro sonst nirgends angelegt werden kann. Durch das Anlegen eines Caros an ein anderes Caro entstehen verschiedene Farbkombinationen.

Die möglichen Farbkombinationen werden wie folgt bewertet:

	10 Punkte		4 Punkte
	8 Punkte		2 Punkte
	6 Punkte		1 Punkt

Es kann beim Anlegen **eine** Farbkombination entstehen oder es besteht die Möglichkeit, dass **zwei**, **drei** oder **vier** Farbkombinationen entstehen.



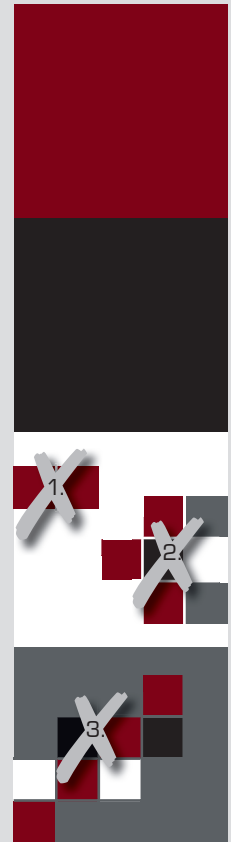
angelegtes  
Caro

### Beispiel für drei Farbkombinationen:

$$\begin{array}{ccccccc} \text{grau/rot} & + & \text{grau/rot} & + & \text{grau/weiß} & & \\ \mathbf{8} & + & \mathbf{8} & + & \mathbf{1} & = & \mathbf{17} \end{array}$$

## Legeregeln:

1. Ein Caro darf nicht an ein Caro gleicher Farbe angelegt werden.
2. Es dürfen maximal 2 Caros der gleichen Farbe an ein und dasselbe Caro angelegt werden.
3. Eine Diagonale aus mehr als 3 gleichfarbigen Caros ist nicht erlaubt.
4. Jeder Spieler darf die errechnete Punktezahl seines Zuges verdoppeln, wenn er sein letztes Caro **einer jeden Farbe** anlegt.



### **Spielablauf:**

1. Der erste Spieler beginnt mit dem Auslegen eines Caros und erhält dafür 10 Punkte (siehe Punkteberechnung).
2. Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt.
3. Ein Spielleiter notiert nach jedem Spielzug die Punkte des Spielers und addiert sie sofort mit der Punktezahl der vorher gespielten Runden.  
Damit ist der Spielstand jederzeit erkennbar.
4. Ein Spielzug ist abgeschlossen, wenn der Spieler das Caro losgelassen hat.  
Ein gelegtes Caro darf nicht umgelegt werden.
5. Bemerkt ein Spieler eine Verletzung der Spielregeln, muss der „Sünder“ das Caro entfernen, dasselbe im gleichen Zug neu anlegen und die neue Punktezahl berechnen. Der Spieler bekommt am Ende dieses Spielzuges 10 Minuspunkte.
6. Wird eine Verletzung der Spielregeln zu spät bemerkt (d.h. nachdem der nächste Spieler sein Caro gelegt hat), wird keine Veränderung vorgenommen und der „Sünder“ hatte Glück.

### **Spielende:**

Das Spiel ist beendet, nachdem das letzte Caro gelegt wurde bzw. wenn kein Caro mehr gelegt werden kann.

### **NORIS-SPIELE**

Georg Reulein GmbH & Co. KG  
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany  
© 2012

[www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de) 

## GAME INSTRUCTIONS FOR CARO

---



- Number of players:** 2 - 4
- Age:** from 8 years
- Length of game:** 15 - 30 min.
- Game contents:**
- 48 wooden caros (squares) in 4 colours
  - 4 charts for calculating the points
  - 1 pad of paper for recording the score, 50 sheets
  - 1 game instructions

### Aim of the game:

Laying one caro per player in each round, to score as many points as possible. The individual points of each player are added together. The player with the highest score is the winner.

### Setting up the game:

Each player receives 3 caros of each colour and lays them in front of him so that every player can see them. The youngest player begins, and in subsequent rounds, the loser of the previous game begins.

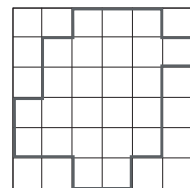
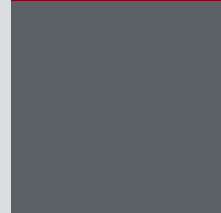
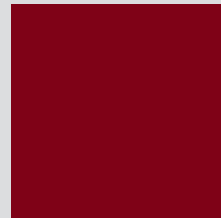
### Definition of the playing area:

The pre-determined size of the playing area must not be exceeded:

- for 2 players: maximum 6x6 caros in a square
- for 3 players: maximum 7x7 caros in a square
- for 4 players: maximum 8x8 caros in a square







*Example for 6x6 caros in a square*

The choice of colour when laying a caro is particularly important for the game strategy. Depending on the colour of the caro used, the players are awarded different amounts of points.



## Calculating the score:

The first player begins with a caro of his choice and receives 10 points, as this caro cannot be laid anywhere else. By laying one caro next to another caro, different colour combinations are formed. The possible colour combinations score as follows:

	10 points		4 points
	8 points		2 points
	6 points		1 point

**One** colour combination can be formed, or there is the possibility of creating **two**, **three** or **four** colour combinations.



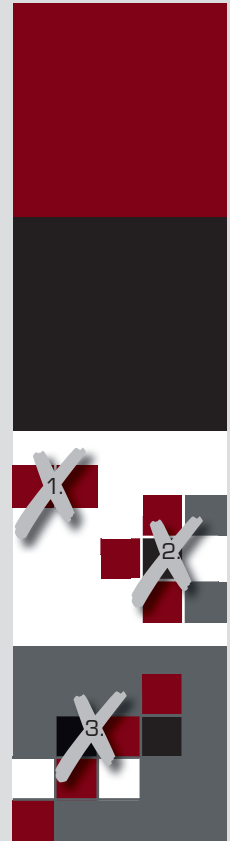
*laid caro*

### Example of three colour combinations:

$$\text{grey/red} + \text{grey/red} + \text{grey/white} \\ \mathbf{8} + \mathbf{8} + \mathbf{1} = \mathbf{17}$$

## Rules for laying:

1. One caro cannot be placed next to a caro of the same colour.
2. A maximum of 2 caros with the same colour can be placed next to the same caro.
3. A diagonal with more than 3 caros of the same colour is not allowed.
4. Each player can double the calculated number of points for his turn by laying the last caro of **one of the colours**.



## Playing the game:

1. The first player begins by laying a caro and receives 10 points for it (see calculating the score).
2. The game is played clockwise.
3. A game master writes down the player's score after the turn has ended and adds it to the score from the previous round. In this way, the score can be seen at any point.
4. A turn is ended when the player has let go of his caro. A caro that has been laid cannot be re-laid.
5. If a player notices that the game rules have been broken, the "sinner" must remove the caro, place the same one during that turn and calculate the new number of points. At the end of the turn, the player receives 10 minus points.
6. If the rules have been broken but it is noticed too late, (i.e. after the next player has laid his caro), then no change is made and the "sinner" is lucky.

## Game end:

The game ends when the last caro is laid or if no other caro can be laid.

## NORIS-SPIELE

Georg Reulein GmbH & Co. KG  
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany  
© 2012

[www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)



## DESCRIPTION DU JEU DE CARO



<b>Nombre de joueurs:</b>	2 - 4
<b>Âge:</b>	à partir de 8 ans
<b>Durée du jeu:</b>	15 - 30 min.
<b>Matériel de jeu:</b>	48 caros en bois de 4 couleurs différentes
	4 graphiques pour compter les points
	1 bloc-notes pour noter les scores pendant le jeu, 50 feuilles
	1 description du jeu

### Objectif du jeu:

En plaçant ses caros chaque joueur doit atteindre autant de points que possible à chaque partie. Les points de tous les joueurs sont additionnés. Le joueur qui a le plus grand nombre de points est le vainqueur.

### Préparation du jeu:

Chaque joueur reçoit 3 caros de chaque couleur et les pose devant lui à la vue de tous les joueurs. C'est le plus jeune joueur qui commence, puis les parties suivantes c'est le perdant du dernier tour.

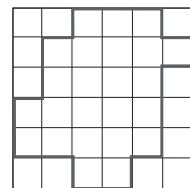
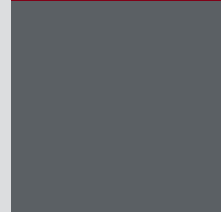
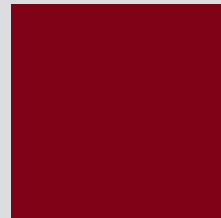
### Limitation de la zone de jeu:

La taille de zone de jeu définie ne doit pas être dépassée:

pour 2 joueurs :	6x6 caros en carré maximum
pour 3 joueurs :	7x7 caros en carré maximum
pour 4 joueurs :	8x8 caros en carré maximum






*Exemple pour 6x6 Caros en carré*

Ce qui est particulièrement essentiel pour la stratégie du jeu est le choix de la couleur. Des caros au moment où on les pose. Selon la couleur des caros utilisés différents gains de points seront attribués au joueur.



## Calcul des points:

Le premier joueur commence avec un Caro de son choix et reçoit 10 points, comme ce Caro ne peut pas être posé ailleurs. En posant un Caro à côté d'un autre Caro, différentes combinaisons de couleur apparaissent. Les combinaisons de couleur possibles obtiennent le score suivant:

	10 points		4 points
	8 points		2 points
	6 points		1 point

Lorsqu'on pose un Caro, **une** combinaison de couleur peut apparaître, ou la possibilité de voir apparaître **deux, trois** ou **quatre** combinaisons de couleur.



*caro placé*

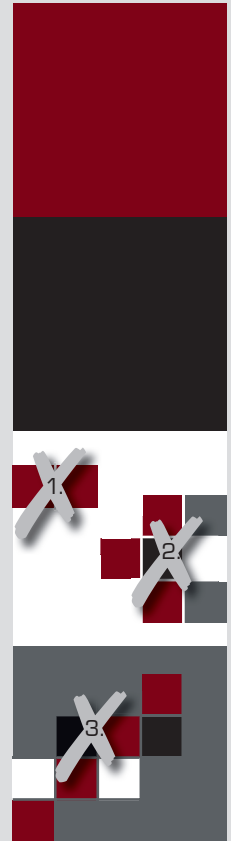
### Exemple pour trois combinaisons de couleurs:

gris/rouge + gris/rouge + gris/blanc

$$8 + 8 + 1 = 17$$

## Règles pour poser un Caro:

1. Un caro ne doit pas être placé à côté d'un caro de même couleur.
2. 2 caros maximum de la même couleur peuvent être placés près d'un seul et même caro.
3. Une diagonale de plus de 3 caros de même couleur n'est pas permise.
4. Chaque joueur peut doubler le nombre de points calculés de son tour lorsqu'il place son dernier caro **d'une des quatre couleurs**.





## Déroulement du jeu:

1. Le premier joueur commence à poser un Caro et reçoit pour cela 10 points (voir calcul des points).
2. On joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.
3. Un arbitre note après chaque tour de jeu les points du joueur et les ajoute immédiatement au nombre de points des tours précédents.  
On peut ainsi vérifier à tout moment les scores de jeu.
4. Un tour de jeu se finit, lorsque le joueur a lâché le caro.  
Un caro qui a été placé ne peut pas être remis.
5. Si un joueur remarque que les règles du jeu ne sont pas respectées, le „coupable” doit enlever le caro, reposer le même pendant le même tour et calculer le nouveau nombre de points. Le joueur reçoit à la fin de ce tour 10 points de pénalité en moins.
6. Si l'on remarque une entorse aux règles trop tard (c.-à-d. après que le joueur suivant a déposé son caro), aucun changement n'a lieu et le „coupable” a eu de la chance.

## Fin du jeu:

Le jeu finit lorsque le dernier Caro a été placé ou si aucun Caro ne peut plus être placé.

### NORIS-SPIELE

Georg Reulein GmbH & Co. KG  
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany  
© 2012

[www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)



## ISTRUZIONE DEL GIOCO CARO

---

- Numero dei giocatori:** 2 - 4
- Età:** da 8 anni in poi
- Durata del gioco:** 15 - 30 min.
- Materiale del gioco:**
- 48 caro di legno di 4 colori diversi
  - 4 grafici per il calcolo del punteggio
  - 1 blocchetto per riportare il punteggio, 50 foglias
  - 1 istruzione del gioco

### Scopo del gioco:

Al proprio turno ogni giocatore posiziona il suo caro e lo scopo è quello di raggiungere il maggior numero di punti possibili. I punti del giocatore vengono di volta in volta sommati a quelli precedenti. Il giocatore che raggiunge il maggior numero di punti vince.

### Preparazione del gioco:

Ogni giocatore ha a disposizione 3 caro di ciascun colore e li sistema davanti a sé in modo che siano visibili a tutti i giocatori. Inizia il gioco il giocatore più giovane e ai turni successivi riprende il giro il giocatore che ha perso al turno precedente.

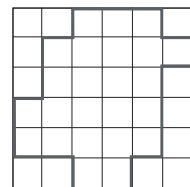
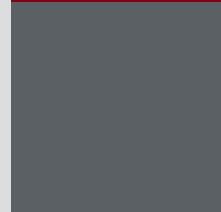
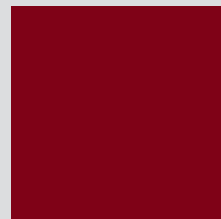
### Limite dell'area di gioco:

Il limite stabilito dell'area di gioco non deve essere oltrepassato:

- con 2 giocatori: massimo 6x6 caro in un quadrato
- con 3 giocatori: massimo 7x7 caro in un quadrato
- con 4 giocatori: massimo 8x8 caro in un quadrato







*Esempio di 6x6 caro in un quadrato*

Di particolare importanza per la strategia del gioco è la scelta del colore dei caro quando si giocano. A seconda del colore del caro posizionato vengono assegnati al giocatore dei punti vittoria di diversa grandezza.



## Calcolo del punteggio:

Il primo giocatore inizia con un caro a sua scelta e guadagna 10 punti poiché questo caro non sarebbe potuto essere posizionato da nessun'altra parte. Collocando un caro vicino ad un altro si creano diverse combinazioni di colori. Le possibili combinazioni di colori vengono valutate in questo modo:

	10 punti		4 punti
	8 punti		2 punti
	6 punti		1 punto

Con il posizionamento di un caro può venire a crearsi **una** sola combinazione di colori, ma è possibile che se ne creino anche **due**, **tre** o **quattro**.



### Esempio di tre combinazioni di colori:

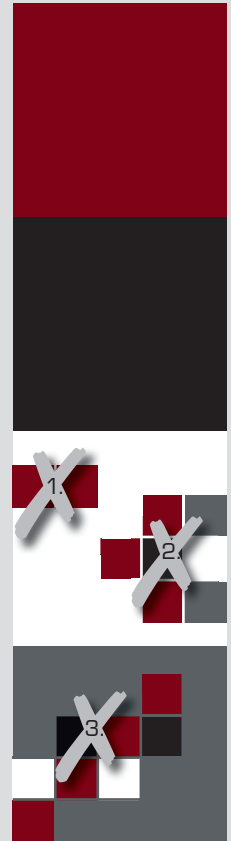
grigio/rosso + grigio/rosso + grigio/bianco

$$8 + 8 + 1 = 17$$

caro  
posizionato

## Regole del posizionamento:

1. Un caro non può essere posizionato vicino ad un caro dello stesso colore.
2. Possono essere posizionati al massimo 2 caroi dello stesso colore vicino allo stesso caro.
3. Una diagonale di più di 3 caroi dello stesso colore non è consentita.
4. Ogni giocatore può raddoppiare il punteggio del suo turno posizionando l'ultimo caro di **uno dei quattro** colori.



### **Svolgimento del gioco:**

1. Il primo giocatore inizia posizionando un caro e ottiene così 10 punti (vedi il calcolo dei punti).
2. Il gioco si svolge in senso orario.
3. Dopo ogni tiro un arbitro annota i punti del giocatore e li somma immediatamente al punteggio raggiunto al turno precedente. In questo modo il punteggio è sempre a portata di mano.
4. Il giro termina quando il giocatore di turno lascia andare il suo caro. Un caro posizionato non può essere spostato.
5. Se un giocatore nota una violazione delle regole del gioco, il „colpevole“ deve rimuovere il caro, riposizionarlo nuovamente allo stesso turno e calcolare il nuovo punteggio. Alla fine di questo turno il giocatore riceve 10 punti di penalità.
6. Se la violazione viene notata troppo tardi (ossia dopo che il giocatore successivo ha già posizionato il suo caro), il gioco continua regolarmente senza modifiche e si può dire che il „colpevole“ è stato fortunato.

### **Fine del gioco:**

Il gioco termina quando viene posizionato l'ultimo caro, ossia quando non è più possibile posizionare altri caro.

#### **NORIS-SPIELE**

Georg Reulein GmbH & Co. KG  
Werkstr. 1, 90765 Fürth – Germany  
© 2012

[www.noris-spiele.de](http://www.noris-spiele.de)

