

Cuatro – Spielbesprechung und –vorstellung

Text: DANY HOLZREUTER

Cuatro (spanisch vier) ist ein strategisches Würfelspiel, eine Kombination von »Vier gewinnt« respektive »Just 4 fun« einerseits und »Kniffel« respektive »Yatzy« (Yahtzee) andererseits. »Just 4 fun« ist dabei am ähnlichsten: Die Karten wurden durch Würfel ersetzt.



Spielziel

Die Spieler versuchen reihum, Zahlenkombinationen zu werfen, die aus dem Würfelspiel Yatzy bekannt sind. Wer eine solche Kombination mit maximal fünf Versuchen schafft, darf eine eigene Spielfigur (im Folgenden »Dach« genannt) auf ein Feld mit dem richtigen Symbol stellen. Es ist auch

möglich, ein Dach auf ein oder sogar mehrere andere Dächer zu setzen (überbauen). Ziel ist es, auf vier nebeneinander liegenden Feldern vier eigene Dächer in einer Reihe als oberste zu platzieren (waagrecht, senkrecht oder diagonal). Dazu wird der Spielplan mit 6x6 Feldern in die Tischmitte gelegt und jeder Spieler erhält alle 15 Dächer einer Farbe. Wer mit einem Würfel die höchste Zahl würfelt, beginnt das Spiel.

Spielablauf

Der würfelnde Spieler hat nun maximal fünf Versuche, eine der möglichen Kombinationen zu würfeln. Er muss diese vorher nicht ansagen. Ebenso darf der Spieler wahlweise ihm passende Würfel herauslegen oder auch wieder mitwerfen. Hat der Spieler eine der möglichen sechs Würfelnkombinationen (Zwilling, Drilling Vierling, Fünfling, Full House oder Strasse) geschafft, wählt er eines der Felder auf dem Spielplan mit dem passenden Symbol und stellt eines seiner Dächer darauf ab (bei den Zwillingen besteht keine Wahlmöglichkeit). Beachte: Es ist auch erlaubt, niedrigere Kombinationen zu nutzen: Wer einen Vierling würfelt, kann aus taktischen Gründen auch ein Drillingsfeld oder das entsprechende Zwillingfeld besetzen. Jedoch zählt immer

Cuatro ist eine gelungene Kombination von »Vier gewinnt«, »Kniffel« und »Just 4 fun«. Karten werden durch Würfel ersetzt.

nur der letzte Wurf. Wer nach dem fünften Wurf keine gültige Kombination vorzuweisen hat, kann in diesem Spielzug nicht bauen und verliert eines seiner Dächer.

Überbauen

Schafft ein Spieler eine Kombination erst mit dem fünften Wurf, darf er sein Dach nur auf ein leeres passendes Symbolfeld stellen. Braucht er dazu nur vier Würfe, darf er sein Dach wahlweise auf ein leeres passendes Symbolfeld oder auf eines das schon mit einem Dach besetzt ist, stellen. Schafft er es mit drei Würfen, darf er es auch auf ein bereits mit zwei Dächern bebautes Symbolfeld der passenden Kombination stellen. Analog darf er bei zwei Würfeln drei und bei einem Wurf vier Dächer überbauen. Ein Spieler, der also vier Dächer unter sich hat, hat das Feld auf sicher. Schafft ein Spieler eine Kombination mit weniger als fünf Würfeln, muss er seine erwürfelte Höhe nicht nutzen, würfelt er also in vier Würfeln eine Kombination kann er zwischen einem passenden leeren Feld oder einem das bereits mit einem Dach besetzt ist, wählen. Beachte: Ein Spieler muss seine letzte Würfelkombination nehmen, auch wenn er nach dem fünften Wurf feststellt, dass beispielsweise sein dritter Wurf besser gewesen wäre.

Bunte Würfelkeilerei

Entscheidend für das Gelingen dieser Kreuzung aus Positions- und Würfelspiel ist die Erweiterung der zulässigen Anzahl Würfe von drei auf fünf. Dadurch lassen sich auch schwierige Kombinationen wie Full house, Strasse, Vierling oder Fünfling mit Aussicht auf Erfolg ansteuern. Damit bleiben auch hinreichend Möglichkeiten, einen Mitspieler, der bereits eine Dreierreihe besetzt hält, rechtzeitig zu stören. Damit ist insbesondere beim Spiel zu viert für Interaktion und Ärgerpotential gesorgt! Dieses

auch auszuschöpfen, bleibt allerdings den Spielenden überlassen, die sich nicht auf das konfliktlose Wettbauen in verschiedenen Bereichen des Spielfeldes beschränken sollten. Ebenso hat der Startspieler aufgrund der vielen Spielmöglichkeiten keinen wesentlichen Vorteil.

Spielende

Es gibt drei Möglichkeiten das Spiel zu gewinnen: Das Spiel endet sofort, wenn es einem Spieler gelingt, auf vier nebeneinander liegenden Feldern (waagrecht, senkrecht oder diagonal) das oberste Dach zu platzieren oder wenn ein Spieler auf jedem der drei vorhandenen Fünfling-Feldern, egal auf welcher Stufe, mit einem Dach vertreten ist.

Wird keine der beiden Möglichkeiten von einem Spieler erreicht, so endet das Spiel nach fünfzehn Runden. Dann wird abgerechnet: Wer dann die höchste Summe erreicht hat, errechnet aus der Höhe und Menge der Dächer, die zuoberst platziert sind, gewinnt das Spiel nach Punkten. Ein Dach auf Höhe 5 (maximale Höhe) zählt 5 Punkte, ein Dach auf Stufe 4 zählt 4 Punkte usw., ein direkt auf dem Spielplan liegendes Dach (unterste Stufe) zählt 1 Punkt.

Bewertung

Das Spielmaterial ist sehr funktional. Die Dächer lassen sich gut greifen und zu stabilen Türmen stapeln. Der Spielplan ist ausgewogen, in jeder Reihe hat es mindestens eine schwierige Kombination. Die Grafik ist von schlichter Klarheit, insbesondere das Piktogramm für das Full house ist sehr gut gelungen. Bei

**Der Spielplan
ist ausgewogen,
der
Zugang zum
Spiel denkbar
einfach.**

den Zwillingen, die sinnvollerweise im Gegensatz zu anderen Kombinationen genau festgelegt sind, sind zusätzlich kleine Klebefolien von Nöten, damit sie auch in besetztem Zustand erkennbar bleiben; diese liegen dem Spiel bei.

Zu viert spielend, ist es insbesondere gegen das Spielende hin zeitweise schwierig, die Übersicht zu behalten. Da die Spielregel keine Mitteilungspflicht für den Spielsieg enthält, kann es geschehen, dass ein Spieler gewinnt, ohne es selbst zu bemerken. Sinnvollerweise vereinbaren die Spieler vor dem Spiel, dass der Spielsieg angezeigt werden muss, z.B. durch Rufen von »Cuatro« und dies nur unmittelbar nach Beenden des eigenen Spielzuges erlaubt ist.

Cuatro ist zwar von der Spielidee her nicht gerade eben neu, doch liefert es mit einer gelungenen Kombination zweier vertrauter Spielprinzipien für wenig Geld gute Unterhaltung. Strategiespiel-Liebhaber werden den doch recht hohen Würfelglückanteil bemängeln. Der Zugang zum Spiel ist denkbar einfach, so dass das Spiel das Zeug hat, auch für Gelegenheitsspieler zum Türöffner für häufigeres Spielen zu werden. ●

Cuatro, Noris Verlag, 2013, www.noris-spiele.de, Würfelspiel für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren von Jürgen P.K. Grunau, Dauer ca. 30 Minuten. Preis im Fachhandel: ca. CHF 30.

Aufgeschnappt : »Hindsight Bias« (Rückschaufehler) – im Nachhinein ist man immer »schlauer«



Der Hindsight Bias tritt auf, wenn Menschen, welche die Antwort auf eine Frage bereits kennen, die *Vorhersagbarkeit* oder *Offensichtlichkeit* dieser Antwort erheblich überschätzen. Der Hindsight Bias wird auch *I-knew-it-all-along-Effekt* genannt.

In einem Experiment präsentierten Fischhoff und Beyth (1975) Studierenden unvertraute historische Ereignisse, wie den Konflikt von 1814 zwischen den Gurkhas und den Briten. Vier Experimentalgruppen

wurde jeweils einer von vier Ausgängen des Konflikts als das *tatsächliche* historische Ereignis vermittelt. Der fünften Gruppe, der Kontrollgruppe, wurde kein historischer Ausgang genannt. Danach wurden alle Gruppen gefragt, welche Auftrittswahrscheinlichkeit sie den vier Ausgängen zuschreiben würden: Gewinn der Briten, Gewinn der Gurkha, Stillstand mit Friedensabkommen, oder Stillstand ohne Friedensabkommen. Die Auswertung zeigte: In jedem Fall schätzten die Experimentalgruppen die Wahrscheinlichkeit des ihnen beschriebenen Ausgangs beträchtlich höher ein als die anderen Gruppen. ●

»Das musste ja so kommen«

(nach Baruch Fischhoff)