



# COMPLETTO

Das spannende Legespiel  
von Heinz Meister für 2 bis 4 Spieler ab 8 Jahren.

## SPIELIDEE

Jeder Spieler versucht, aus 22 Steinen eine von links nach rechts aufsteigende Zahlenreihe zu bilden. Wer das als Erster schafft, gewinnt das Spiel. Zu Beginn des Spiels liegen aber die meisten Steine verdeckt aus! Da muss beim Ablegen gut geplant und manchmal auch gezockt werden! Daher sind die Spieler immer darauf bedacht, die offenen Zahlen so abzulegen, dass für die nachfolgend aufgedeckten Zahlen noch genügend Platz bleibt.

## SPIELVORBEREITUNG

Alle 100 Steine werden mit der Zahlenseite nach unten in die Tischmitte gelegt und gut gemischt. **Jeder Spieler nimmt 17 Steine** und legt diese in einer waagerechten Reihe verdeckt vor sich ab. Die restlichen Steine bleiben verdeckt in der Mitte. Zum Spielstart nimmt sich jeder Spieler zusätzliche **5 Steine**, die er **nacheinander aufdeckt**. Jeden dieser Steine schiebt er an beliebiger Stelle in die eigene Reihe zwischen (bzw. vor oder hinter) andere Steine, bevor er den nächsten Stein aufdeckt. Dabei ist es wichtig, dass die Steine in **aufsteigender Reihenfolge** eingefügt werden.

### TIPP

Bei der Wahl der Position der 5 gezogenen Steine in der Reihe sollte darauf geachtet werden, dass noch genug Platz für weitere Zahlen bleibt. Eine sehr niedrige Zahl sollte eher links, eine sehr hohe Zahl eher rechts platziert werden.

**Beispiel:** Andrea hat 5 Steine mit den Zahlen 3, 14, 42, 82 und 85 umgedreht. Sie entscheidet sich vor Beginn des Spiels, diese Zahlen zwischen den 17 restlichen Steinen folgendermaßen zu verteilen:



Und schon kann es losgehen. Der jüngste Spieler beginnt.

## SPIELABLAUF

Der Spieler, der am Zug ist, kann sich für eine von **2 Möglichkeiten** entscheiden:

**1. Einen Stein aus der Mitte nehmen und in die eigene Reihe legen.** Der Spieler nimmt sich einen **Stein aus der Mitte** und **dreht diesen so, dass seine Zahlenseite nach oben zeigt**. Diesen offenen Stein **tauscht** er nun mit einem verdeckten Stein seiner Reihe aus und legt den **verdeckten Stein** in die Tischmitte. Der offene Stein nimmt dabei den ursprünglichen Platz des verdeckten Steins ein. Dabei müssen die **Anlegeregeln** (s.u.) beachtet werden.

oder

**2. Einen verdeckten Stein der eigenen Reihe an eine andere Position in der Reihe verschieben.** Der Spieler nimmt einen **verdeckten Stein** aus seiner Reihe und verschiebt ihn **an eine andere Position** in seiner Reihe. Dazu schiebt er ihn **zwischen zwei Steine** und verschiebt die anderen Steine so, dass die beim Herausnehmen des Steins entstandene Lücke, wieder geschlossen wird. Es müssen keine Anlegeregeln beachtet werden.

Anschließend ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler am Zug.



# ANLEGEREGELN

Beim Anlegen gilt:

## A) Ein Stein muss zu den bereits ausliegenden Zahlen passen.

Die Zahl des Steins muss entweder vor, hinter oder zwischen die bereits ausliegen Zahlen passen. Der Abstand zwischen den Zahlen ist dabei allerdings unwichtig.

**Beispiel:** Thomas hat einen Stein in der Tischmitte aufgedeckt. Es ist die **21**. Er hat nun die Möglichkeit, die **21** an eine der beiden markierten Stellen zu legen. Dazu entfernt er einen der beiden verdeckten Steine aus der Reihe und legt ihn verdeckt und ohne sich seine Vorderseite anzusehen in die Tischmitte. Die **21** legt er danach in die frei gewordene Stelle. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.



## B) Wird ein Stein so in die Reihe eingefügt, dass dadurch ein neues Paar aus 2 direkt aufeinanderfolgenden Zahlen entsteht, ist der Spieler sofort ein weiteres Mal am Zug.

Wenn dabei ein Drilling aus 3 direkt aufeinanderfolgenden Zahlen entsteht, ist der Spieler aber nicht zweimal, sondern trotzdem nur ein weiteres Mal am Zug.

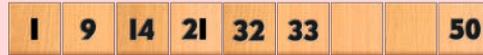
**Beispiel:** Thomas ist erneut am Zug und hat diesmal die **32** aufgedeckt. Die **32** kann nur an der markierten Stelle eingefügt werden. Er nimmt den verdeckten Stein aus seiner Reihe und legt ihn verdeckt in die Tischmitte. Dann legt er die **32** an die frei gewordene Stelle. Da die Zahlen **32** und **33** direkt aufeinander folgen, ist Thomas gleich noch einmal am Zug.



## C) Passt ein Stein an keiner Stelle, muss dieser offen in die Tischmitte zurückgelegt werden.

Ein aufgedeckter Stein in der Tischmitte kann von jedem Spieler, wenn er an der Reihe ist, anstelle eines verdeckten Steins genommen werden.

**Beispiel:** In seinem zusätzlichen Zug nimmt Thomas wieder einen Stein aus der Tischmitte. Diesmal ist es die **22**. Da zwischen der **21** und der **32** kein verdeckter Stein mehr liegt, kann Thomas die **22** nicht nutzen und muss sie deshalb offen zurück in die Tischmitte legen. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.



## D) Bei Steinen, die um 180 Grad gedreht eine andere Zahl ergeben, kann sich der Spieler entscheiden, welche Zahl er verwendet.

Diese Regel gilt nur für Zahlen, die um 180 Grad gedreht immer noch eine lesbare Zahl ergeben. Eine **45** kann demnach nicht als **54** verwendet werden. Das Gleiche gilt für die **10** die nicht als **01** verwendet werden kann.

**Beispiel:** Andrea ist am Zug und hat die **89** aus der Mitte genommen. Sie entscheidet sich, den Stein um 180 Grad auf die **68** zu drehen und ihn an der markierten Stelle anzulegen. Jetzt bilden die bereits liegende **67** und die neue **68** ein Paar mit direkt aufeinanderfolgenden Zahlen, wodurch Andrea gleich noch einmal am Zug ist. Andrea hätte die **89** auch nach der **85** legen können, aber dann hätte sie keinen weiteren Zug erhalten.



In ihrem zusätzlichen Zug entscheidet sich Andrea, einen Stein in ihrer Reihe zu verschieben. Dazu nimmt sie den markierten, verdeckt liegenden Stein und schiebt ihn direkt nach der **68** in die Reihe. Die Steine 81, 82 und 85 werden nach rechts geschoben, so dass es keine Lücken in der Reihe gibt. Anschließend ist der nächste Spieler am Zug.



# SPIELLENDE

Der Spieler, der zuerst 22 Steine offen in einer aufsteigenden Reihe vor sich liegen hat, ist der Gewinner. Wer Completo über mehrere Runden spielen möchte, notiert nach Spielende für jeden Spieler die Anzahl seiner verdeckten Steine als Minuspunkte. Die nächste Runde beginnt mit dem linken Nachbarn des Spielers, der das Spiel beendet hat. Nach der (vor Spielbeginn) vereinbarten Rundenzahl gewinnt der Spieler, der die wenigsten Minuspunkte gesammelt hat.