



Continuo

Spielanleitung – kurz erklärt

1–5

SPIELER

ab 7

JAHREN

Continuo ist ein einfaches Lege- und Kartenspiel, bei dem farbige Quadrate auf den Plättchen zu möglichst langen Ketten zusammenwachsen. Wer sein aufgedecktes Plättchen klug anlegt, sammelt für jedes Quadrat einer verlängerten Farbkette einen Punkt. Gespielt wird allein oder mit bis zu 5 Personen ab 7 Jahren.

Spielziel

Ihr legt eure Plättchen so an, dass möglichst lange Ketten gleicher Farbe entstehen. Jedes Quadrat in einer verlängerten Kette bringt einen Punkt.

Vorbereitung

Mischt die Legeplättchen und legt sie als verdeckten Stapel auf den Tisch. Deckt die beiden obersten Plättchen auf und legt sie so in die Tischmitte, dass sie die höchstmögliche Punktzahl ergeben. Diese Startpunkte bekommt niemand. Bestimmt einen Startspieler und legt Zettel und Stift bereit.

So spielt ihr

- 1 Wer an der Reihe ist, nimmt das oberste Plättchen vom Stapel und deckt es auf.
- 2 Legt das Plättchen an eine beliebige Seite der bereits ausliegenden Plättchen an.
- 3 Die Plättchen dürfen sich nicht überdecken und müssen sich mit mindestens einem Farbquadrat berühren.
- 4 Zählt sofort alle Quadrate der Farbketten, die durch das neue Plättchen länger geworden sind. Jedes Quadrat zählt 1 Punkt.
- 5 Schreibt die Punkte auf. Dann ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn dran.

So gewinnt ihr

Das Spiel endet, sobald das letzte Plättchen liegt. Addiert alle Punkte – die höchste Summe gewinnt.

Spielziel

Ziel ist eine möglichst hohe Gesamtpunktzahl. Punkte bekommt ihr, indem ihr eure Plättchen so anlegt, dass Ketten aus gleichfarbigen Quadraten wachsen. Gewertet wird jedes Quadrat einer Kette, die durch euer gerade gelegtes Plättchen verlängert wurde. Wenige lange Ketten bringen mehr als viele kurze.

Spielmaterial

42 Legeplättchen (Karten)

2 Reserve-Legeplättchen

1 Anleitung

Spielaufbau

- Mischt alle Legeplättchen und stapelt sie verdeckt auf dem Tisch.
- Deckt die beiden obersten Plättchen auf.
- Legt diese zwei Plättchen in der Tischmitte so aneinander, dass sich die höchste mögliche Punktzahl ergibt.
- Diese Punkte der Ausgangslage werden keinem Spieler gutgeschrieben.
- Bestimmt, wer beginnt.
- Legt Zettel und Stift für die Punktnotizen bereit.

Spielbeginn

Nachdem die beiden Startplättchen liegen, bestimmt ihr einen Startspieler. Dieser zieht das oberste Plättchen vom Stapel und legt es an. Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Reihenfolge

Ihr seid reihum im Uhrzeigersinn an der Reihe. Pro Zug wird genau ein Plättchen gelegt.

Ein Zug im Detail

- 1 Nimm das oberste Plättchen vom verdeckten Stapel und deck es auf.
- 2 Lege es an eine beliebige Seite der ausliegenden Plättchen an.
- 3 Achte darauf, dass die Plättchen sich nicht überdecken.
- 4 Dein Plättchen muss mindestens ein Farbquadrat der Auslage berühren.
- 5 Suche die Position, die dir die meisten Punkte bringt.

Wertung nach jedem Zug

Nach jedem Zug werden die Farbketten gewertet, die durch das gerade angelegte Plättchen länger geworden sind. Es zählen nur gleichfarbige Quadrate, die eine zusammenhängende Kette bilden. Jedes Quadrat ist 1 Punkt wert. Die Punkte werden sofort addiert und dem Spieler notiert, der gelegt hat.

Beispiel aus der Anleitung

Die beiden Startplättchen ergeben 14 Punkte: 6 für die grüne Kette, 4 für eine blaue und 4 für die zweite blaue Kette. Diese Punkte gehen an niemanden. Das dritte Plättchen bringt 10 Punkte, nämlich 6 für die blaue und 4 für die rote Kette. Das vierte Plättchen bringt 18 Punkte: zweimal 7 Punkte für die beiden blauen Ketten und 4 Punkte für die grüne Kette.

Lange Ketten schlagen viele kurze

Die Anleitung stellt es gegenüber: 2 Reihen mit je 8 Quadraten ergeben 16 Punkte, 3 Reihen mit je 4 Quadraten nur 12 Punkte.

Der Spielzug

- 1 Oberstes Legeplättchen vom Stapel nehmen und aufdecken.
- 2 Eine Anlegestelle an einer beliebigen Seite der Auslage wählen.
- 3 Plättchen anlegen, ohne andere zu überdecken, und mit mindestens einem Farbquadrat Kontakt herstellen.
- 4 Alle durch den Zug verlängerten Farbketten zählen, 1 Punkt pro Quadrat.
- 5 Punkte notieren.
- 6 Der nächste Spieler im Uhrzeigersinn ist an der Reihe.

Sonderregeln

- Plättchen dürfen sich niemals überdecken.
- Jedes neu gelegte Plättchen muss mindestens ein Farbquadrat der bereits liegenden Plättchen berühren.
- Nur Plättchen, die einander berühren, zählen für die Wertung.
- Die Punkte der beiden Startplättchen werden keinem Spieler gutgeschrieben.
- Keine zwei Continuo-Plättchen sind identisch.
- Der Anleitung liegen 2 Reserveplättchen bei; gespielt wird mit 42 Plättchen.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald das letzte Legeplättchen angelegt wurde. Anschließend addiert jeder seine notierten Punkte. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Zu einem Gleichstand sagt die Quelle nichts.

Varianten

- Solo- bzw. freies Spiel: Du ziehst Plättchen einzeln vom Stapel und legst sie ohne Überdeckung an das vorherige an. Ziel ist es, so viele Farbketten wie möglich zu bilden und die Punkte nach jedem Plättchen zu addieren, bis alle 42 Plättchen liegen.
- Continuo für 2 Spieler: Die beiden ersten Plättchen kommen in die Mitte und zählen nicht. Danach wird nach den normalen Regeln gelegt, beide Spieler führen ihre Punkte getrennt. Gespielt wird, bis ein Spieler die höhere Punktzahl erreicht hat. Vor dem Aufschreiben müssen sich beide über die Punktzahl einig sein.

Tipps

- Setze auf wenige lange Ketten: 2 Ketten mit 8 Quadraten bringen mehr als 3 Ketten mit 4 Quadraten.
- Prüfe vor dem Legen alle möglichen Kanten der Auslage, nicht nur die naheliegende.
- Ein Plättchen kann mehrere Ketten gleichzeitig verlängern – solche Positionen bringen die höchsten Einzelwertungen.
- Denke daran, dass gewertet wird, was du selbst verlängerst; lange Ketten, die du liegen lässt, nützen dem nächsten Spieler.
- Rechne eure Punkte laut nach, solange das Plättchen noch frisch liegt, damit niemand eine Kette übersieht.

Häufige Fragen

Dürfen Plättchen übereinander gelegt werden?

Nein. Die Legeplättchen dürfen sich nicht überdecken.

Muss das neue Plättchen die Farben passend anlegen?

Die Quelle verlangt nur, dass sich die Plättchen mit mindestens einem Farbquadrat berühren. Eine Pflicht, gleiche Farben aneinanderzulegen, wird nicht genannt.

Zählen die Punkte der beiden Startplättchen?

Nein. Die Ausgangslage aus den ersten zwei Plättchen bringt im Beispiel 14 Punkte, diese werden aber keinem Spieler gutgeschrieben.

Welche Farbketten werden nach einem Zug gewertet?

Gewertet werden alle Ketten gleichfarbiger Quadrate, die durch das gerade angelegte Plättchen vergrößert wurden. Jedes Quadrat dieser Ketten zählt 1 Punkt.

Wann ist es besser, mehrere kurze Ketten zu bilden?

Laut Anleitung sind lange Ketten immer lohnender: 2 Reihen mit je 8 Quadraten ergeben 16 Punkte, 3 Reihen mit je 4 Quadraten nur 12 Punkte.

Wann endet das Spiel?

Sobald das letzte Legeplättchen angelegt wurde. Danach werden alle Punkte addiert.

Kann man Continuo allein spielen?

Ja, das Spiel ist für 1 bis 5 Personen ausgelegt. Allein ziehst du Plättchen nacheinander, legst sie an und addierst nach jedem Plättchen deine Punkte, bis alle 42 liegen.

Wie wird zu zweit gespielt?

Die beiden ersten Plättchen kommen ohne Wertung in die Mitte, danach legt jeder abwechselnd und führt seine Punkte getrennt. Beide müssen sich über eine Punktzahl einig sein, bevor sie notiert wird.

Wozu sind die beiden Reserveplättchen?

Die Packung enthält 42 Plättchen plus 2 Reserveplättchen. Gespielt wird mit den 42 Plättchen; einen weiteren Verwendungszweck nennt die Quelle nicht.

Was passiert bei Punktgleichstand am Ende?

Dazu macht die Anleitung keine Angabe. Sie nennt nur, dass der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Informationen zum Spiel

Verlag	Schmidt Spiele
Spielart	Kartenspiel
Kategorien	Kartenspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Schmidt Spiele GmbH, zuletzt geprüft am 18.09.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/continuo/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/continuo/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026