



Quartino

7 *ans years*
años Jahre
-99



F GB D E I P NL S DK RUS

F Règle du jeu



7 - 99 ans



2 à 4 joueurs



20 min

Contenu du jeu : 1 plateau, 28 pions de 4 couleurs (7 pions par couleur), 24 cartes Quartino, 4 supports de cartes.

Principe du jeu : Dans Quartino, il vous faudra reproduire les combinaisons de couleurs de vos cartes en posant un à un des pions sur le plateau. Les actions des autres joueurs pourront être bénéfiques ou désastreuses pour votre stratégie...

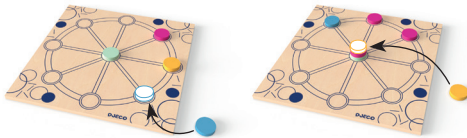
But du jeu : Être le premier à réaliser les combinaisons de ses 4 cartes Quartino.

Mise en place du jeu : Posez le plateau au centre des joueurs. Les pions de couleurs sont posés à côté en 4 tas distincts, par couleur, pour constituer la réserve. Chaque joueur prend un support de carte, qu'il pose devant lui. Les cartes Quartino sont mélangées. Chaque joueur pioche 4 cartes Quartino secrètement, qu'il place sur son support de cartes.

Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour de jeu, le joueur réalise les actions suivantes :
1/ Vérifier sur le plateau s'il y a une situation de «4 couleurs» ou de «colonne».
2/ Placer un pion couleur sur le plateau.
3/ Réaliser un Quartino.

Les situations de «4 couleurs» et de «colonne» sont expliquées plus loin dans la règle.

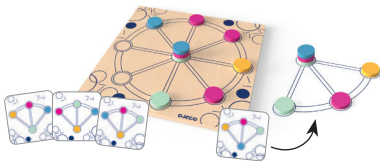
Placer un pion couleur : Le joueur choisit 1 pion de la couleur qu'il souhaite dans la réserve et le place où il veut sur une case du plateau.



Ce pion peut être posé sur une case vide ou par-dessus un autre pion, créant ainsi une colonne.

Réaliser un Quartino :

Un Quartino est la combinaison de pions de couleurs identiques à celles d'une carte Quartino. Seuls les pions posés tout en haut des colonnes doivent être pris en compte.

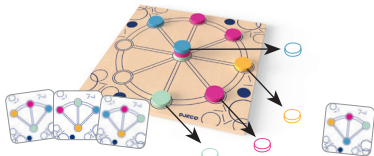


Dès qu'un joueur pense avoir réalisé sur le plateau une des combinaisons de ses cartes Quartino, il annonce «Quartino».

Il montre la carte Quartino correspondante et indique les pions du plateau qui forment cette combinaison. Un autre joueur vérifie.

Si la combinaison est correcte :

- Le joueur retire la carte Quartino de son support de cartes et la pose à côté.
- Le joueur retire du plateau les 4 pions qui ont servi à réaliser la combinaison et les remet dans la réserve.
- Le joueur choisit un nouveau pion couleur et le pose où il veut sur le plateau.



N. B. : il se peut qu'après cette action de jeu, le joueur réalise un nouveau Quartino. Dans ce cas, toutes les phases «réaliser un Quartino» sont répétées.

Si la combinaison est incorrecte :

- Le joueur repose la carte Quartino sur son support de cartes et son tour de jeu s'arrête.

Situation de «4 couleurs» ou de «colonne»

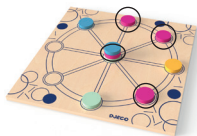
Au début de son tour de jeu, le joueur doit vérifier s'il n'y a pas de situation de «4 couleurs» ou de «colonne» sur le plateau.

4 couleurs :

Il y a une situation de «4 couleurs» lorsque 4 pions ou plus de la même couleur sont présents sur le plateau (peu importe la place des pions : en haut d'une colonne ou à l'intérieur).

Si un joueur remarque cette situation, il annonce «4 couleurs».

→ Il devra placer 2 pions (au lieu de 1) sur le plateau lors de la phase «placer un pion».



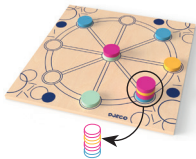
Colonne :

Il y a une situation de «colonne» dès qu'il y a une colonne de 4 pions ou plus de n'importe quelles couleurs sur le plateau.

Si un joueur remarque cette situation, il annonce «colonne».

→ Il prend alors tous les pions qui constituent cette colonne et les repose dans la réserve.

→ Il devra placer 2 pions (au lieu de 1) sur le plateau lors de la phase «placer un pion».



Dans le cas où un joueur remarque les deux situations "4 couleurs + Colonne".

Il les annonce, et devra alors placer 3 pions (1 pour son tour de jeu +1 pour la situation de "4 couleurs" + 1 pour la situation de "colonne") et retirer les pions qui constituent la colonne. Il peut faire toutes ses actions dans l'ordre de son choix.

N. B. : il est également possible de jouer sans utiliser les situations de «4 couleurs» et «colonnes» lors des premières parties.

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur retire la dernière carte Quartino de son support de cartes, il gagne la partie.



7 to 99 years



2 to 4 players



20 min

Game rules

GB

Contents: 1 board, 28 tokens divided into 4 colours (7 tokens per colour), 24 Quartino cards, 4 card holders.

Concept: In Quartino, you will need to reproduce the colour combinations shown on your cards by placing tokens on the board one by one. What the other players do may help or hinder your strategy...

Aim of the game: To be the first player to form the combinations shown on their 4 Quartino cards.

Game setup: Place the board between the players. Create a cache of tokens by placing them to the side in four separate stacks, one per colour. Each player takes a card holder and places it in front of them. Then the Quartino cards are shuffled. Each player secretly draws 4 Quartino cards and places them in their card holder.

Playing the game: The youngest player starts, then play continues in a clockwise direction. During their turn, each player will:

- 1/ Check to see if there is a “four colours” or “column” situation on the board.
- 2/ Place a colour token on the board.
- 3/ Make a Quartino.

The “four colours” and “column” situations are explained later in the instructions.

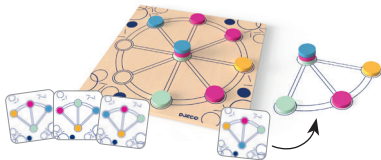
Placing a colour token: The player chooses 1 token of their chosen colour from the cache, then places it in a slot on the board.



The token may be placed in an empty slot or on top of another token, thus creating a column.

Making a Quartino:

A Quartino is a combination of colour tokens that matches a combination shown on a Quartino card. Only the tokens at the very top of the columns count.

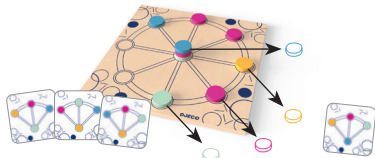


As soon as a player thinks they have formed one of the combinations shown on their Quartino cards, the player announces "Quartino".

They then show the corresponding Quartino card and indicate which tokens on the board form this combination. Another player checks to see if they are correct.

If the combination is correct:

- The player removes the Quartino card from their card holder and places it to the side.
- The player removes the four tokens from the board and returns them to the cache.
- The player chooses a new colour token and places it wherever they want on the board.



NB: it is possible for the player to make a new Quartino with this action. In this case, all of the steps from "Making a Quartino" are repeated.

If the combination is incorrect:

- The player places the Quartino card back in their card holder, and their turn ends.

“Four colours” and “column” situations

At the start of their turn, each player must check to see if there is a “four colours” or “column” situation on the board.

Four colours:

A “four colours” situation occurs when four or more tokens of the same colour are on the board (whether they are at the top of a column or in the middle).

If a player catches this situation, they announce “four colours”.

– They may then place two tokens (instead of one) on the board during the “Placing a token” phase.



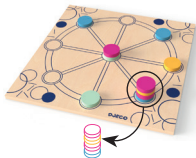
Column:

A “column” situation occurs when there is a column of four or more tokens on the board, regardless of colour.

If a player catches this situation, they announce “column”.

– They then take all of the tokens in this column and put them back in the cache.

– They may then place two tokens (instead of one) on the board during the “Placing a token” phase.



If a player sees that there is a “4 colours” situation AND a “column” situation on the board: They call it out, then place 3 tokens down (1 for their turn + 1 for the “4 colours” + 1 for the “column”) and remove the tokens that make up the column. They can complete these moves in the order of their choice.

NB: during the first few games, it is possible to play without using the “four colours” or “column” situations.

End of the game:

As soon as a player removes the last Quartino card from their holder, they win the game.

A game by Petr Doubek - Loris Games.



Inhalt: 1 Spielbrett, 28 Spielsteine in 4 Farben (7 Spielsteine pro Farbe), 24 Quartino-Karten, 4 Kartenhalter.

Spielprinzip: Bei Quartino geht es darum, die Farbkombinationen auf den eigenen Karten durch geschicktes Platzieren der Spielsteine auf dem Spielfeld nachzubilden. Die eigene Strategie kann durch die Aktionen der anderen Spieler unterstützt oder behindert werden.

Ziel des Spiels: Als Erster die Kombinationen der eigenen 4 Quartino-Karten auf dem Spielbrett nachbilden.

Spielvorbereitung: Das Spielbrett wird in die Mitte zwischen die Spieler gelegt. Die Spielsteine werden nach Farben sortiert und in 4 Stapeln neben dem Spielbrett bereitgelegt. Jeder Spieler erhält einen Kartenhalter und stellt ihn vor sich hin. Die Quartino-Karten werden gemischt. Jeder Spieler zieht verdeckt 4 Quartino-Karten und stellt sie in seinen Kartenhalter.

Spielverlauf: Der jüngste Spieler beginnt, danach wird im Uhrzeigersinn gespielt. Wer an der Reihe ist, führt folgende Aktionen aus:

- 1/ Prüfen, ob „4 Farben“- oder „Säule“- Konstellationen vorhanden sind.
- 2/ Einen Spielstein legen.
- 3/ Ggfs. einen Quartino machen.

„4 Farben“ und „Säule“ werden weiter unten erklärt.

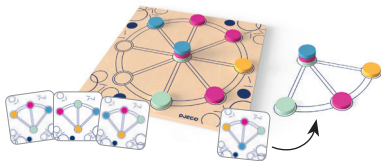
Einen Spielstein legen: Der Spieler wählt aus der Reserve 1 Spielstein in deiner beliebigen Farbe und legt ihn auf ein beliebiges Feld auf dem Spielbrett.



Der Spielstein kann auf ein leeres Feld oder auf einen anderen Spielstein gelegt werden. Durch letzteres entsteht eine Säule.

Ein Quartino machen:

Ein Quartino ist die auf der Quartino-Karte dargestellte Spielstein- und Farb-Kombination. Für die Kombinationen auf dem Spielbrett gelten ausschließlich die oberen Spielsteine der Säulen.

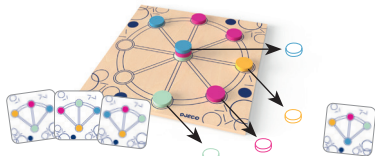


Sobald ein Spieler meint, dass auf dem Spielbrett eine seiner Quartino-Kombinationen ist, sagt er „Quartino“.

Er zeigt seine Quartino-Karte und zeigt auf dem Spielbrett die entsprechende Spielstein-Kombination. Ein anderer Spieler überprüft die Richtigkeit.

Ist die Kombination richtig:

- Der Spieler nimmt die Karte aus seinem Kartenhalter und legt sie daneben ab.
- Der Spieler entfernt die 4 Spielsteine, aus denen die Kombination besteht, vom Spielbrett und legt sie wieder zum Vorrat.
- Der Spieler wählt einen neuen Spielstein und legt ihn auf eine beliebiges Feld auf dem Spielbrett.



Hinweis: Es ist möglich, dass der Spieler nach dieser Aktion ein weiteres Quartino macht. In diesem Fall werden alle Schritte unter „3. Ggfs. ein Quartino machen“ wiederholt.

Ist die Kombination nicht richtig:

- Der Spieler stellt die Quartino-Karte wieder in den Kartenhalter. Sein Spielzug ist beendet.

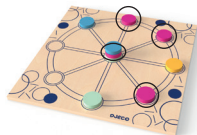
„4 Farben“ oder „Säule“

Wer an der Reihe ist, muss zunächst prüfen, ob sich auf dem Spielbrett eine „4 Farben“- oder „Säule“-Konstellation befindet.

4 Farben:

4 oder mehr Spielsteine derselben Farbe liegen auf dem Spielbrett (auf beliebigen Feldern in beliebiger Höhe). Bemerkte ein Spieler eine solche Konstellation, sagt er „4 Farben“.

→ Im Schritt „Einen Spielstein legen“ darf er nun 2 Spielsteine (anstelle von 1) auf das Spielbrett legen.

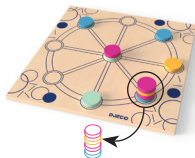


Säule:

Auf dem Spielbrett gibt es eine Säule aus 4 oder mehr Steinen. Dabei spielt es keine Rolle, welche Farbe die Steine haben. Bemerkte ein Spieler eine solche Konstellation, sagt er „Säule“.

→ Er nimmt dann Spielsteine dieser Säule und legt sie in den Vorrat.

→ Im Schritt „Einen Spielstein legen“ darf er nun 2 Spielsteine (anstelle von 1) auf das Spielbrett legen.



Falls der Spieler beide Konstellationen „4 Farben + Säule“ bemerkt, sagt er dies. Er muss dann 3 Spielsteine (1 für seinen Spielzug, 1 für die Konstellation „4 Farben“ und 1 für die Konstellation „Säule“) bewegen und die Spielsteine entfernen, die die Säule bilden. Er kann diese Aktionen in beliebiger Reihenfolge ausführen.

Hinweis: Bei den ersten Partien kann das Spiel ohne die „4 Farben“- und „Säule“-Konstellationen gespielt werden.

Spielende:

Sobald ein Spieler seine letzte Quarto-Karte aus dem Kartenhalter ablegen kann, hat er das Spiel gewonnen.

Ein Spiel von Petr Doubek - Loris Games.



7-99 jaar



2 tot 4 spelers



20 min

Spelregels

NL

Inhoud: 1 bord, 28 gekleurde schijven (7 schijven per kleur), 24 Quartino-kaarten, 4 kaartenhouders.

Spelprincipe: Bij Quartino is het de bedoeling dat je de kleurencombinaties op je kaarten namaakt door één voor één schijven op het bord te leggen. De acties van je tegenspelers kunnen voordelig voor je uitpakken of dramatische gevolgen hebben voor je strategie ...

Doel van het spel: Als eerste de combinaties van deze 4 Quartino-kaarten maken.

Het spel klaarzetten: Leg het spelbord in het midden van de tafel. Zet de gekleurde schijven per kleur in 4 stapels naast het bord neer. Elke speler pakt een kaartenhouder en zet deze voor zich. Schud de Quartino-kaarten. Elke speler pakt ongezien 4 Quartino-kaarten en zet deze in zijn kaartenhouder.

Verloop van het spel: De jongste speler begint en vervolgens wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, voert de volgende acties uit:

- 1/ Op het bord kijken of er sprake is van een situatie van '4 kleuren' of een 'kolom'.
- 2/ Een gekleurde schijf op het bord leggen.
- 3/ Een Quartino maken.

De situaties met '4 kleuren' of een 'kolom' worden verderop uitgelegd.

Een gekleurde schijf neerleggen: De speler kiest 1 gekleurde schijf uit de stapel en legt deze waar hij wil neer op een vakje van het bord.



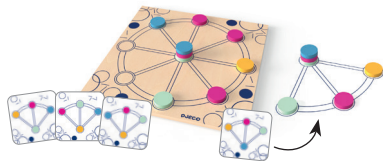
Deze schijf mag op een leeg vakje of op een andere schijf worden gelegd, zodat een kolom wordt gevormd.

Een Quartino maken:

Een Quartino is de combinatie van gekleurde schijven die hetzelfde is als die op een Quartino-kaart. Alleen schijven bovenop de kolommen mogen in aanmerking worden genomen.

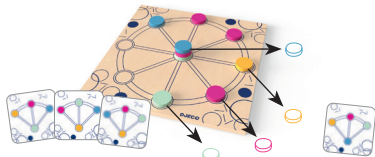
Zodra een speler denkt één van de combinaties op zijn Quartino-kaarten op het bord te hebben gemaakt, roept hij 'Quartino'.

Hij laat de bijbehorende Quartino-kaart zien en wijst de schijven op het bord aan die samen deze combinatie vormen. Een andere speler controleert de combinatie.



Als de combinatie goed is:

- De speler haalt de Quartino-kaart uit zijn kaartenhouder en legt hem opzij.
- De speler haalt de 4 schijven van het bord waarmee hij de combinatie heeft gemaakt en doet ze terug in de 4 gekleurde stapels.
- De speler kiest een nieuwe gekleurde schijf en legt deze waar hij wil op het bord.



N.B.: het kan gebeuren dat de speler na deze actie een nieuwe Quartino maakt. In dat geval worden alle stappen van 'Een Quartino maken' herhaald.

Als de combinatie niet goed is:

- De speler plaatst de Quartino-kaart terug in zijn kaartenhouder en zijn beurt is voorbij.

Situatie met '4 kleuren' of een 'kolom'

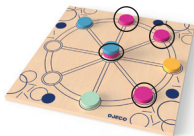
De speler moet aan het begin van zijn beurt controleren er sprake is van een situatie met '4 kleuren' of een 'kolom' op het bord.

4 kleuren:

Er is sprake van een situatie met '4 kleuren' wanneer 4 of meer schijven van dezelfde kleur op het bord liggen (de plek van de schijven maakt niet uit: bovenop of middenin een kolom).

Als een speler deze situatie opmerkt, roept hij '4 kleuren'.

→ Hij moet 2 schijven (in plaats van 1) op het bord leggen bij de stap 'een schijf neerleggen'.



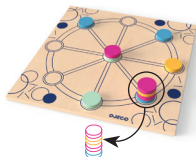
Kolom:

Er is sprake van een situatie met een 'kolom' zodra er een kolom van minstens 4 schijven met willekeurige kleuren ontstaat op het bord.

Als een speler deze situatie opmerkt, roept hij 'kolom'.

→ Vervolgens pakt hij alle schijven waaruit deze kolom bestaat en doet ze terug bij de 4 gekleurde stapels.

→ Hij moet 2 schijven (in plaats van 1) op het bord leggen bij de stap 'een schijf neerleggen'.



Als een speler de twee situaties '4 kleuren + Kolom' opmerkt, roept hij dat. Hij moet dan 3 schijven neerleggen (1 omdat het zijn beurt is + 1 voor de situatie met '4 kleuren' + 1 voor de situatie met een 'kolom') en de schijven die de kolom vormen weghalen. Hij mag al deze handelingen in willekeurige volgorde uitvoeren.

N.B.: het is ook mogelijk om het spel tijdens de eerste potjes te spelen zonder gebruik te maken van de situaties met '4 kleuren' of een 'kolom'.

Einde van het spel:

Zodra een speler de laatste Quarto-kaart uit zijn kaartenhouder pakt, is hij de winnaar van het spel.

Een spel van Petr Doubek – Loris Games.



Contenido del juego: 1 tablero, 28 fichas de 4 colores (7 fichas de cada color), 24 cartas Quartino, 4 soportes de cartas.

Lógica del juego: En Quartino, hay que reproducir las combinaciones de colores de las cartas colocando las fichas una a una en el tablero. Las acciones de los demás jugadores pueden beneficiar o perjudicar tu estrategia...

Objetivo del juego: Ser el primero en realizar las combinaciones de sus 4 cartas Quartino.

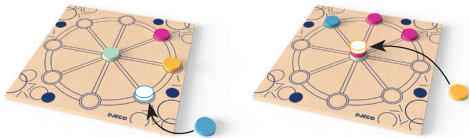
Preparación del juego: Colocar el tablero en el centro de los jugadores. Al lado, colocar las fichas de colores en 4 montones distintos, por color, para formar la reserva. Cada jugador toma un soporte de cartas y lo coloca delante de él. Se barajan las cartas Quartino. Cada jugador coge 4 cartas Quartino sin mostrarlas y las coloca en su soporte.

Desarrollo del juego: Empieza el jugador más joven. Luego, se juega en el sentido de las agujas del reloj. En su turno, cada jugador debe hacer lo siguiente:

- 1/ Comprobar en el tablero si hay una situación de «4 colores» o de «columna».
- 2/ Colocar una ficha de un color en el tablero.
- 3/ Realizar un Quartino.

Las situaciones de «4 colores» y de «columna» se explican más adelante.

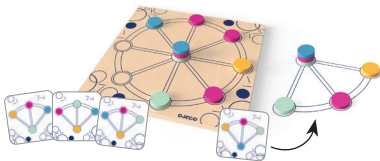
Colocar una ficha de un color: El jugador escoge 1 ficha del color que desee de la reserva y la coloca en la casilla del tablero que prefiera.



Podrá colocar la ficha en una casilla vacía o sobre otra ficha, creando así una columna.

Realizar un Quartino:

Un Quartino es la combinación de fichas de colores idénticas a las de una carta Quartino. Solo las fichas colocadas en lo más alto de las columnas deben tenerse en cuenta.

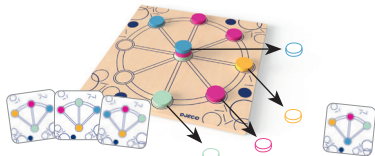


Cuando un jugador cree haber realizado en el tablero una de las combinaciones de sus cartas Quartino, dice «Quartino».

Muestra la carta Quartino correspondiente e indica las fichas del tablero que forman esta combinación. Otro jugador lo verifica.

Si la combinación es correcta:

- El jugador retira la carta Quartino de su soporte de cartas y la coloca al lado.
- El jugador retira del tablero las 4 fichas que hayan servido para realizar la combinación y las devuelve a la reserva.
- El jugador elige una nueva ficha de un color y la coloca donde quiera en el tablero.



Atención: puede que después de esta acción, el jugador realice un nuevo Quartino. En este caso, se repiten todas las fases para «realizar un Quartino».

Si la combinación es incorrecta:

- El jugador vuelve a colocar la carta Quartino en su soporte de cartas y termina su turno.

Situación de «4 colores» o de «columna»

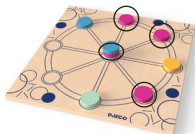
Al inicio de su turno, el jugador debe verificar si se da una situación de «4 colores» o de «columna» en el tablero.

4 colores:

Hay una situación de «4 colores» cuando en el tablero hay 4 fichas o más del mismo color (no importa el lugar que ocupen las fichas, en lo alto de una columna o en su interior).

Si un jugador percibe esta situación, dice «4 colores».

→ Deberá colocar 2 fichas (en lugar de 1) en el tablero durante la fase de «colocar una ficha».



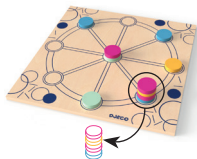
Columna:

Existe una situación de «columna» cuando hay una columna de 4 fichas o más de cualquier color en el tablero.

Si un jugador percibe esta situación, dice «columna».

→ Entonces, devuelve a la reserva todas las fichas que formen esa columna.

→ Deberá colocar 2 fichas (en lugar de 1) en el tablero al decir la frase «colocar una ficha».



Si un jugador percibe ambas situaciones, dice «4 colores + Columna». Deberá colocar 3 fichas (1 por ser su turno + 1 por la situación de «4 colores» y 1 por la situación de «columna») y devolver a la reserva las fichas que formen la columna. Puede realizar estas acciones en el orden que desee.

Atención: también es posible jugar sin utilizar las situaciones de «4 colores» y «columna» en las primeras partidas.

Final de la partida:

Cuando un jugador retira la última carta Quartino de su soporte de cartas, gana la partida.

Un juego de Petr Doubek - Loris Games.



7-99 anni



Da 2 a 4 giocatori



20 min

Regolamento del gioco

Contenuto della scatola: 1 tabellone, 28 pedine di 4 colori (7 pedine per colore), 24 carte Quartino, 4 supporti per carte.

Principio del gioco: In Quartino è necessario riprodurre le combinazioni di colori delle carte poggiando delle pedine una a una sul tabellone. Le azioni degli altri giocatori potranno essere vantaggiose o disastrose per la propria strategia...

Scopo del gioco: Essere i primi a realizzare le combinazioni delle 4 carte Quartino in proprio possesso.

Preparazione del gioco: Posare il tabellone al centro dei giocatori. Le pedine colorate vengono poste a lato in 4 gruppi distinti per colore che costituiscono la riserva. Ciascun giocatore prende un supporto per carte che pone davanti a sé. Le carte Quartino vengono mescolate. Ogni giocatore pesca segretamente 4 carte Quartino che posiziona sul suo supporto per carte.

Svolgimento del gioco: Comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario. Durante il suo turno di gioco, il giocatore compie le seguenti azioni:

- 1/ Verificare sul tabellone se è presente una situazione "4 colori" o "colonna".
- 2/ Posizionare una pedina colorata sul tabellone.
- 3/ Realizzare un Quartino.

Le situazioni "4 colori" e "colonna" sono spiegate più avanti nelle regole.

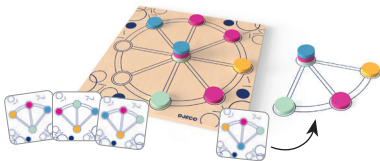
Posizionare una pedina colorata: Il giocatore sceglie 1 pedina del colore che desidera nella riserva e la posiziona su una casella di sua scelta del tabellone.



Questa pedina può essere posata su una casella vuota o al di sopra di un'altra pedina, creando in questo modo una colonna

Realizzare un Quartino:

Un Quartino è la combinazione di pedine di colori identici a quelli di una carta Quartino. Devono essere prese in considerazione solo le pedine posizionate in cima alle colonne.

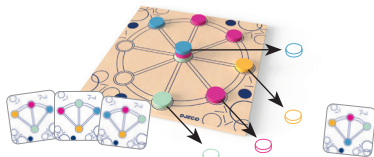


Dal momento in cui un giocatore pensa di aver realizzato sul tabellone una delle combinazioni delle sue carte Quartino, annuncia "Quartino".

Mostra la carta Quartino corrispondente e indica le pedine del tabellone che formano questa combinazione. Un altro giocatore verifica.

Se la combinazione è corretta:

- Il giocatore estrae la carta Quartino dal suo supporto per carte e la pone a lato.
- Il giocatore elimina dal tabellone le 4 pedine che sono servite a realizzare la combinazione e le ripone nella riserva.
- Il giocatore sceglie una nuova pedina colorata e la posiziona nel punto desiderato sul tabellone.



N.B.: è possibile che dopo questa azione di gioco, il giocatore realizzi un nuovo Quartino. In tal caso, tutte le fasi per "realizzare un Quartino" vengono ripetute.

Se la combinazione non è corretta:

- Il giocatore ripone la carta Quartino sul suo supporto per carte e il suo turno termina.

Situazione "4 colori" o "colonna"

All'inizio del suo turno di gioco, il giocatore deve verificare se non vi è una situazione "4 colori" o "colonna" sul tabellone.

4 colori:

è presente una situazione "4 colori" quando 4 o più pedine dello stesso colore sono presenti sul tabellone (indipendentemente dalla posizione delle pedine: in cima a una colonna o all'interno). Se un giocatore si accorge di questa situazione, annuncia "4 colori".

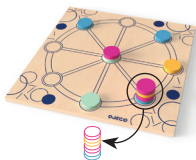
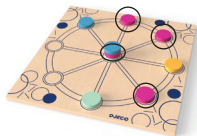
→ Dovrà posizionare 2 pedine (invece di 1) sul tabellone durante la fase "posizionare una pedina".

Colonna:

è presente una situazione "colonna" quando c'è una colonna di 4 o più pedine indipendentemente dai colori presenti sul tabellone. Se un giocatore si accorge di questa situazione, annuncia "colonna".

→ Quindi, prende tutte le pedine che costituiscono questa colonna e le ripone nella riserva.

→ Dovrà posizionare 2 pedine (invece di 1) sul tabellone durante la fase "posizionare una pedina".



Quando un giocatore nota entrambe le situazioni "4 colori + Colonna" le dichiara. A questo punto dovrà posizionare 3 pedine (1 per il suo turno di gioco, +1 per la situazione dei "4 colori" + 1 per la situazione della "colonna") e prendere le pedine che formano la colonna. Può compiere tutte queste azioni nell'ordine che preferisce.

N.B.: è anche possibile giocare senza utilizzare le situazioni "4 colori" e "colonne" durante le prime partite.

Fine della partita:

Quando un giocatore elimina l'ultima carta Quartino dal suo supporto per carte, vince la partita.

Un gioco di Petr Doubek - Loris Games.



Conteúdo do jogo: 1 tabuleiro, 28 peças de 4 cores (7 peças por cor), 24 cartas Quartino e 4 suportes para cartas.

Princípio do jogo: no jogo Quartino, deverás reproduzir as combinações de cores das tuas cartas, pousando peças no tabuleiro, uma por uma. As ações dos outros jogadores poderão ser benéficas ou desastrosas para a tua estratégia...

Objetivo do jogo: ser o primeiro a realizar as combinações das suas 4 cartas Quartino.

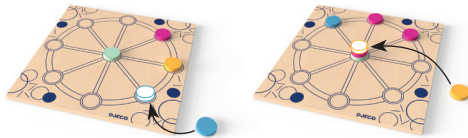
Preparação do jogo: coloca o tabuleiro no centro dos jogadores. As peças de cores são colocadas ao lado em 4 pilhas separadas por cor e formam a reserva. Cada jogador pega num suporte para cartas e coloca-o à sua frente. As cartas Quartino são baralhadas. Cada jogador pega secretamente em 4 cartas Quartino que coloca no seu suporte para cartas.

Decorrer do jogo: começa o jogador mais novo, depois, joga-se no sentido dos ponteiros do relógio. Quando é a sua vez de jogar, o jogador realiza as seguintes ações:

- 1/ Verificar no tabuleiro se existe uma situação de "4 cores" ou "coluna".
- 2/ Colocar uma peça de cor no tabuleiro.
- 3/ Realizar um Quartino.

As situações de "4 cores" e "coluna" são explicadas mais adiante na regra.

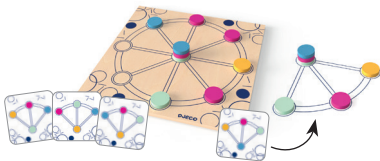
Colocar uma peça de cor: o jogador escolhe 1 peça da cor que quiser da reserva e coloca-a na casa que quiser do tabuleiro.



Esta peça pode ser colocada numa casa vazia ou sobre outra peça, criando assim uma coluna.

Realizar um Quartino:

Um Quartino corresponde à combinação de peças de cores idênticas às de uma carta Quartino. Apenas devem ser consideradas as peças colocadas no topo das colunas.

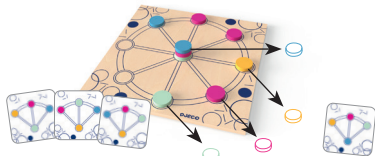


Quando um jogador achar que realizou uma das combinações das suas cartas Quartino no tabuleiro, diz "Quartino".

Mostra a carta Quartino correspondente e indica as peças do tabuleiro que formam esta combinação. Outro jogador verifica.

Se a combinação estiver correta:

- O jogador tira a carta Quartino do seu suporte para cartas e pouso-a ao lado.
- O jogador tira do tabuleiro as 4 peças que foram utilizadas para realizar a combinação e coloca-as novamente na reserva.
- O jogador escolhe uma nova peça de cor e pouso-a onde quiser no tabuleiro.



Nota: é possível que o jogador realize um novo Quartino após esta ação de jogo. Neste caso, repetem-se todas as fases "Realizar um Quartino".

Se a combinação estiver incorreta:

- O jogador volta a colocar a carta Quartino no seu suporte para cartas e passa a vez.

Situação de "4 cores" ou "coluna"

No início da sua vez de jogar, o jogador deve verificar se não existe uma situação de "4 cores" ou "coluna" no tabuleiro.

4 cores:

Existe uma situação de "4 cores" quando 4 ou mais peças da mesma cor estão presentes no tabuleiro (independentemente do sítio das peças: no topo ou dentro de uma coluna).

Se um jogador notar esta situação, diz "4 cores".

→ Deverá colocar 2 peças (em vez de 1) no tabuleiro durante a fase "Colocar uma peça".

Coluna:

Existe uma situação de "coluna" quando houver uma coluna de 4 ou mais peças de qualquer cor no tabuleiro.

Se um jogador notar esta situação, diz "coluna".

→ Pega então em todas as peças que formam esta coluna e volta a colocá-las na reserva.

→ Deverá colocar 2 peças (em vez de 1) no tabuleiro durante a fase "Colocar uma peça".

Se um jogador notar as duas situações "4 cores + coluna".

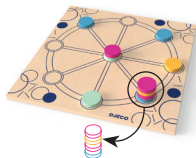
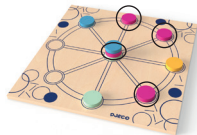
Anuncia ambas as situações e deve então colocar 3 peças (1 por ser a sua vez de jogar + 1 devido à situação de "4 cores" + 1 devido à situação de "coluna") e retirar as peças que formam a coluna. Pode realizar todas as suas ações pela ordem que quiser.

Nota: também é possível jogar sem utilizar as situações de "4 cores" e "coluna" durante os primeiros jogos.

Fim do jogo:

O jogador que retirar a última carta Quartino do seu suporte para cartas ganha o jogo.

Um jogo de Petr Doubek - Loris Games.





7 till 99 år



Från 2 till 4 spelare



20 min

Spelregler

S

Innehåll: 1 spelplan, 28 spelpjäser i 4 färger (7 spelpjäser per färg), 24 Quartino-kort, 4 korthållare.

Spelets grundregler: I Quartino ska du återskapa dina korts färgkombinationer genom att ställa ut en av spelpjäserna på spelplanen. De andra spelarnas drag kan vara gynnsamma eller ödesdigra för din strategi ...

Spelets mål: Bli den första som klarar att göra kombinationerna på sina 4 Quartino-kort.

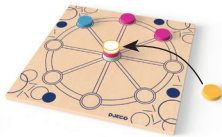
Spelförberedelse: Placera spelplanen mitt emellan spelarna. Spelpjäserna i färg läggs i 4 olika högar efter färg och utgör reserven. Varje spelare väljer en korthållare och ställer den framför sig. Quartino-korten blandas. Varje spelare drar 4 Quartino-kort som hen placerar på sin korthållare utan att visa dem.

Så här spelar man: Den yngsta spelaren börjar och sedan går spelturen medsols. När en spelare står på tur gör hen följande drag:

1. Kontrollera om det finns en situation med "4 färger" eller "kolonn".
2. Placera en spelpjäs i färg på spelplanen.
3. Utför en Quartino.

"4 färger" och "kolonn" förklaras längre fram i spelreglerna.

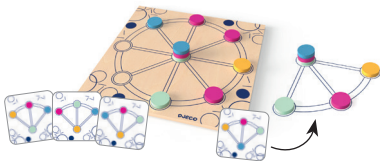
Placera en spelpjäs i färg: Spelaren väljer 1 spelpjäs i valfri färg i reserven och placerar den på valfri ruta på spelplanen.



Denna spelpjäs kan placeras på en tom ruta eller ovanför en annan spelpjäs och därmed skapa en kolonn.

Utföra en Quartino:

En Quartino är en kombination av spelpjäser i samma färger som de på ett Quartino-kort. Endast de spelpjäser som placerats högst upp på kolonnerna räknas.

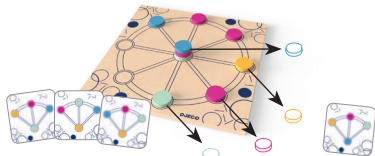


Så snart en spelare tror att hen har klarat en av kombinationerna på sina Quartino-kort säger hen "Quartino".

Hen visar Quartino-kortet i fråga och visar vilka spelpjäser på spelplanen som ingår i denna kombination. En annan spelare kontrollerar att det är korrekt.

Om kombinationen är korrekt:

- Spelaren tar bort Quartino-kortet från korthållaren och lägger det vid sidan om.
- Spelaren tar bort de 4 spelpjäserna som ingick i kombinationen och lägger tillbaka dem i reserven.
- Spelaren väljer en ny spelpjäs i färg och placerar den på valfri ruta på spelplanen.



OBS! Det kan hända att spelaren gör en ny Quartino direkt efteråt. Då upprepas alla stegen i "utföra en Quartino".

Om kombinationen är felaktig:

- Spelaren sätter tillbaka Quartino-kortet på sin korthållare och turen går vidare till nästa spelare.

Situation med "4 färger" eller "kolonn".

Spelaren ska först kontrollera om det finns en situation med "4 färger" eller "kolonn" på spelplanen i början av sin spelturn.

4 färger:

En situation med "4 färger" uppstår när 4 spelpjäser eller fler i samma färg finns på spelplanen samtidigt (oavsett var de är placerade: högst upp i en kolonn eller i mitten).

Om en spelare ser denna situationen säger hen "4 färger".

→ Hen ska då placera 2 spelpjäser (istället för 1) på spelplanen när det är dags att "placera en spelpjäs".

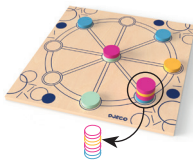
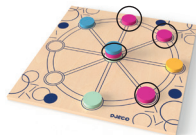
Kolonn:

En situation med "kolonn" uppstår så snart det finns en kolonn med 4 spelpjäser eller fler oavsett färg på spelplanen.

Om en spelare ser denna situationen säger hen "kolonn".

→ Hen tar då alla spelpjäser som ingår i denna kolonn och lägger dem i reserven.

→ Hen ska då placera 2 spelpjäser (istället för 1) på spelplanen när det är dags att "placera en spelpjäs".



Om en spelare upptäcker de båda situationerna "4 färger + kolonn". Hen ropar ut situationen och måste då placera 3 spelpjäser (1 för sin tur + 1 för situationen "4 färger" + 1 för situationen "kolonn") och ta bort de spelpjäser som utgör kolonnen. Hen kan utföra alla de här dragen i valfri ordning.

OBS! Det går också att spela utan att använda situationerna med "4 färger" eller "kolonn" under de första spelomgångarna.

Spelets slut:

Så snart en spelare tar bort det sista Quarto-kortet från sin korthållare vinner hen spelomgången.

Ett spel av Petr Dubeck - Loris Games.



Spillets indhold: 1 plade, 28 farvebrikker (7 brikker i hver farve), 24 Quartino-kort, 4 kortholdere.

Spillets målsætning: I Quartino-spillet skal du gendanne farvekombinationerne på dine kort ved at lægge brikkerne på pladen én efter én. De andre spilleres handlinger kan være en hjælp eller ødelægge din strategi fuldstændigt...

Målet med spillet: At være den første, der har lavet farvekombinationerne på sine 4 Quartino-kort.

Forberedelse af spillet: Placer spillepladen midt mellem spillerne. De farvede jetoner lægges ved siden af i 4 særskilte bunker efter farve, som udgør et reservelager. Hver spiller tager en kortholder, som han/hun placerer foran sig. Quartino-kortene blandes. Hver spiller tager 4 Quartino-kort ind uden at vise dem til de andre spillere, og sætter dem på sin kortholder.

Spilleregler: Den yngste spiller starter, og man spiller i urets retning. Spillerne gør følgende, når det er deres tur:

- 1/ De tjekker på pladen, om der er en situation med "4 farver" eller en "kolonne".
- 2/ Han/hun placerer en farvebrik på pladen.
- 3/ Han/hun laver en Quartino.

En situation med "4 farver" og en "kolonne" er forklaret nedenfor i spillereglerne.

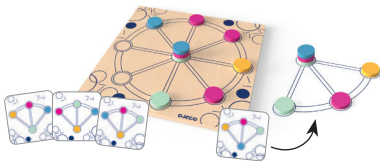
Placering af en farvebrik: Spilleren vælger 1 farvebrik i reservelageret og placerer den, hvor han/hun vil på et felt på pladen.



Denne brik kan placeres på et tomt felt eller ovenpå en anden brik, hvilket skaber en kolonne.

En Quartino:

En Quartino er en kombination af farvebrikker, som er identisk med den på et Quartino-kort. Der tages kun hensyn til de brikker, der ligger øverst på en kolonne.

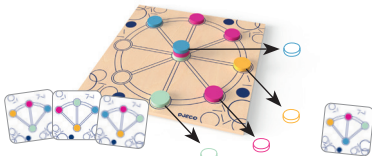


Så snart en spiller tror, at han/hun har lavet en af kombinationerne på sine Quartino-kort, siger han/hun "Quartino"..

Han/hun viser det tilsvarende Quartino-kort og peger på de brikker på pladen, der danner denne kombination. En anden spiller kontrollerer.

Hvis kombinationen er korrekt:

- Spillere tager Quartino-kortet af sin kortholder og lægger det ved siden af.
- Spillere tager de 4 brikker på pladen, der er blevet brugt til at danne kombinationen og lægger dem tilbage i reservelageret.
- Spillere vælger en ny farvebrik og lægger den på pladen, hvor han/hun ønsker det.



N.B.: Efter denne handling, har spilleren måske lavet endnu en Quartino. I så fald gentages alle trinene under "En Quartino".

Hvis kombinationen er forkert:

- Spillere sætter Quartino-kortet tilbage i sin kortholder og hans/hendes tur er slut.

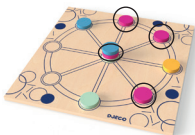
Situation med "4 farver" eller en "kolonne"

Når det er spillerens tur til at spille, kontrollerer han/hun først om der findes en situation med "4 farver" eller en "kolonne" på pladen.

4 farver:

En situation med "4 farver", det er når 4 brikker eller flere i samme farve ligger på pladen (ligeegyldigt hvilken plads de har: øverst på en kolonne eller inde i den). Hvis en spiller bemærker denne situation, siger han/hun "4 farver".

→ Han/hun skal placere 2 brikker (i stedet for 1) på pladen i fasen "placering af en farvebrik".



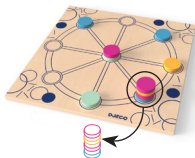
Kolonne:

En situation med en "kolonne", det er en kolonne med 4 brikker eller flere i en vilkårlig farve på pladen.

Hvis en spiller bemærker denne situation, siger han/hun en "kolonne".

→ I så fald tager han/hun alle brikkerne i denne kolonne og lægger dem tilbage i reservelageret.

→ Han/hun skal placere 2 brikker (i stedet for 1) på pladen i fasen "placering af en farvebrik".



I det tilfælde hvor en spiller bemærker de to situationer "4 farver + en Kolonne", skal han/hun sige det og placere 3 brikker (1 for sin spilleomgang + 1 for situationen med "4 farver" + 1 for situationen med en "kolonne") og fjerne de brikker, der udgør kolonnen. Han/hun kan gøre disse handlinger i en rækkefølge efter eget valg.

N.B.: Det er også muligt at spille uden at bruge situationerne med "4 farver" og en "kolonne" i de første spil.

Slutning af spillet:

Når en spiller har taget det sidste Quarto-kort af sin kortholder, har han/hun vundet spillet.

Et spil af Petr Doubek - Loris Games.



7–9 лет



2–4 игрока



20 минут

Правила игры **RUS**

В комплекте: 1 игровое поле, 28 фишек 4 цветов (7 фишек каждого цвета), 24 карточки Quarto, 4 подставки для карточек.

Принцип игры. В игре Quarto нужно составить комбинации цветов со своих карточек, выкладывая на поле по одной фишке. Действия других игроков могут помогать или мешать вам в реализации задуманного...

Цель игры: первым составить комбинации со своих 4 карточек Quarto.

Подготовка к игре. Положите игровое поле в центре между игроками. Цветные фишки положите рядом четырьмя стопками — по одной для каждого цвета. Это банк. Каждый игрок берет подставку для карточек и кладет ее перед собой. Перемешайте карточки Quarto. Каждый игрок берет по 4 карточки Quarto, не показывая их остальным, и устанавливает их на своей подставке.

Ход игры. Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Во время своего хода игрок выполняет следующие действия:

1. Проверяет, нет ли на поле комбинации «квартет» или «колонна».
2. Выкладывает цветную фишку на поле.
3. Составляет комбинацию Quarto.

Состав комбинаций «квартет» или «колонна» объясняется далее в правилах.

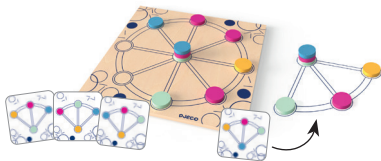
Как выкладывать цветную фишку Игрок выбирает в банке 1 фишку любого цвета и кладет ее на любую клетку поля.



Фишку можно выложить на пустую клетку или поверх другой фишки, чтобы получить колонну.

Как составить комбинацию Quartino

Фишки комбинации Quartino должны совпадать по цвету с фишками на карточке Quartino. При этом в колоннах учитываются только самые верхние фишки.

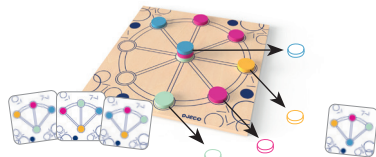


Если игрок собрал на поле одну из комбинаций со своих карточек Quartino, он говорит: «Quartino» («Куартино»).

Он показывает соответствующую карточку Quartino и указывает, какие фишки на поле образуют ее комбинацию. Другой игрок проверяет.

Если комбинация составлена правильно:

- Игрок убирает карточку Quartino со своей подставки и кладет ее рядом.
- Игрок убирает с поля 4 фишки, использованные для составления комбинации, и возвращает их в банк.
- Игрок выкладывает новую цветную фишку на любую клетку поля.



Примечание. Возможно, после этого игрового действия у него получится новая комбинация Quartino. В этом случае повторите действия раздела «Как составить комбинацию Quartino».

Если комбинация составлена неправильно:

- Игрок возвращает карточку Quartino на свою подставку, и его ход заканчивается.

Комбинации «квартет» и «колонна»

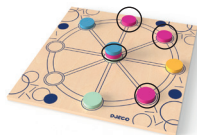
В начале своего хода игрок должен проверить, нет ли на поле комбинации «квартет» или «колонна».

Квартет

Комбинация «квартет» получается, когда на поле находится как минимум 4 фишки одного цвета (в любых местах: сверху или внутри колонны).

Если игрок нашел эту комбинацию, он говорит: «Квартет».

-> На этапе выкладки фишек он кладет на поле 2 фишки (а не 1).



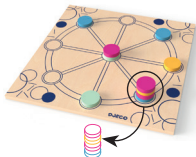
Колонна

Комбинация «колонна» получается, когда на поле находится стопка как минимум из 4 фишек любого цвета.

Если игрок нашел эту комбинацию, он говорит: «Колонна».

-> Затем он убирает с поля все фишки этой колонны и кладет их в банк.

-> На этапе выкладки фишек он кладет на поле 2 фишки (а не 1).



Если игрок нашел обе комбинации («квартет» и «колонна»), он называет их. В этом случае он должен выложить 3 фишки (1 в рамках своего хода, 1 за комбинацию «квартет» и 1 за комбинацию «колонна») и убрать фишки колонны. Он может выполнить все эти действия в любом порядке.

Примечание. В первых партиях можно играть, не учитывая комбинации «квартет» и «колонна».

Конец партии.

В партии побеждает игрок, который первым убрал все карточки Quartino со своей подставки.

Авторы игры: Петр Дубек, Loris Games.

Quartino



Attention. Petits éléments. Warning. Small parts.
Achtung. Kleine Teile. Advertencia. Partes pequeñas.
Avvertenza. Piccole parti. Atenção. Peças de pequenas
dimensões. Waarschuwing. Kleine onderdelen. Varning.
Små delar. Advarsel. Små dele. Advarsel. Små deler.
Внимание. Маленькие части Προειδοποίηση.
Μικρά μέρη.

DJ08544



3, rue des Grands Augustins
75006 – Paris – France
www.djeco.com