

DJ08544 Quartino

Starost: 7– 99 let | **Število igralcev:** 2–5 | **Dolžina igre:** 20 min.

Vsebina : 1 igralna plošča, 28 žetonov v 4 barvah (7 žetonov v vsaki barvi), 24 kart Quartino, 4 držala za karte.

Princip igre: v igri postopoma postavljate žetone na igralno desko glede na barvne kombinacije, ki so prikazane na vaših kartah. Obnašanje soigralcev vam lahko pomaga ali vas nasprotno ovira ...

Cilj igre: Kot prvi postaviti žetone na igralno ploščo, kot je navedeno na vaših 4 kartah Quartino.

Priprava igre: Igralno desko postavite na sredino mize med igralce. Iz žetonov oblikujte štiri kupčke, ločene po barvah. Vsak igralec vzame držalo za karte in ga položi predse. Zdaj premešajte karte z nalogo Quartino. Vsak igralec potegne 4 karte in jih položi v svoje držalo za karte, tako da jih drugi soigralci ne vidijo.

Potek igre:

Igro začne najmlajši igralec, ki igra v smeri urinega kazalca. Igralec med svojo potezo izvede naslednje korake:

- Preveri, ali je na deski nastala situacija "4 barve" ali "stolpec".
- Na desko položi barvni žeton.
- Naredi Quartino.

Situaciji "4 barve" in "stolpec" sta pojasnjeni v nadaljevanju.

Postavitev obarvanega žetona:

Igralec s kupčka potegne 1 žeton poljubne barve in ga postavi na poljubno polje na igralni deski.



Žeton lahko položite na prazno polje ali na drugi žeton, da se naredi stolpec.

Kako se naredi Quartino:

Quartino je kombinacija barvnih žetonov, sestavljena v skladu s predlogo na karti Quartino. Upoštevajo se le najvišji žetoni v stolpcih.

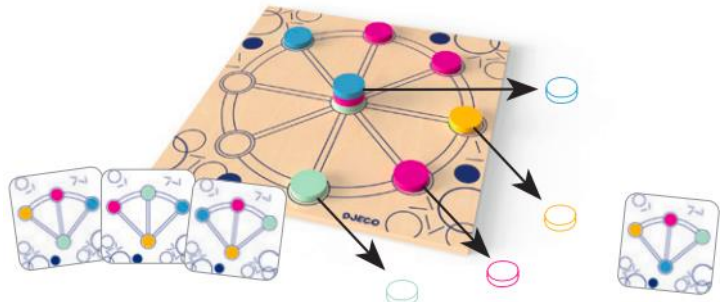


Ko igralec meni, da je sestavil eno od kombinacij, prikazanih na karti Quartino, reče "Quartino".

Nato pokaže ustrezno karto in tudi žetone, ki sestavljajo to kombinacijo. Ostali igralci preverijo, ali je kombinacija pravilna.

Če je kombinacija pravilna:

- Igralec vzame karto Quartino iz držala in jo odloži na stran.
- Igralec vzame štiri ustrezne žetone z igralne deske in jih vrne na kupček.
- Igralec izbere nov barvni žeton in ga postavi kamor koli na igralno ploščo.



Opomba: lahko se zgodi, da igralec s tem dejanjem ustvari novo igrto Quartino. V tem primeru ponovite korake iz odstavka "Kako se naredi Quartino".

Če kombinacija ni pravilna:

- Igralec vrne karto Quartino v svoje držalo in njegova poteza se konča.

Situacija "4 barve" ali "stolpec"

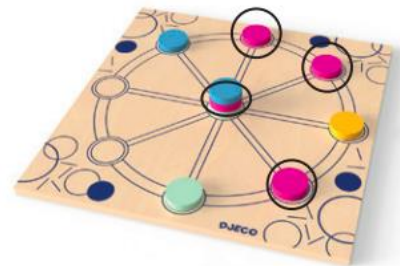
Na začetku svoje poteze vsak igralec preveri, ali je na deski situacija "4 barve" ali "stolpec".

4 barve:

Situacija "4 barve" nastane, ko so na deski štirje ali več žetonov iste barve (v primeru stolpca ni nujno, da so le na vrhu stolpca).

Če se igralec odloči, da bo to situacijo izkoristil, napove "4 barve".

→ Nato lahko v fazi "Postavljanje žetonov" na igralno desko postavi dva žetona (namesto enega).



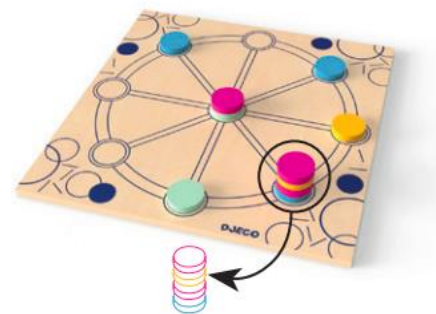
Stolpec:

Situacija "stolpec" nastane, ko je na igralni deski stolpec s štirimi ali več žetoni katere koli barve.

Če se igralec odloči, da bo izkoristil to situacijo, napove "stolpec".

→ Nato vzame vse žetone s tega stolpca in jih vrne na kupček.

→ Nato mora igralec v fazi "postavljanja žetonov" na igralno desko položiti dva žetona (namesto enega).



Če igralec vidi na deski situacijo "4 barve" in situacijo "stolpec", to sporoči, položi 3 žetone (1 za svojo potezo + 1 za "4 barve" + 1 za "stolpec") in vzame žetone, ki sestavljajo stolpec. Te korake lahko izvaja v poljubnem vrstnem redu.

Opomba: V prvih nekaj krogih igre lahko igrate brez situacij "4 barve" in "stolpec".

Konec igre:

Zmaga igralec, ki je uporabil vse svoje štiri karte Quartino.

Avtorja igre: Petr Doubek – Loris Games

agatinsvet.si – ustvarjalne, lesene in didaktične igre, šolske potrebščine in torbe

To besedilo je intelektualna last družbe K+L NET, s.r.o. (upravljalca www.agatinsvet.si) in se brez njenega soglasja ne sme distribuirati, spreminjati ali kako drugače uporabljati v komercialne namene.