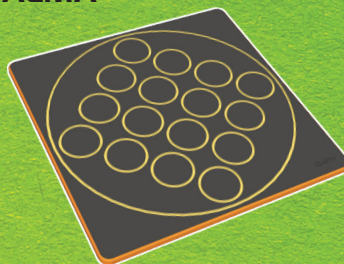


A DOBOZ TARTALMA



16 fa játékbábu

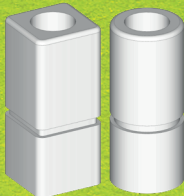


Egy tábla 16 mezővel

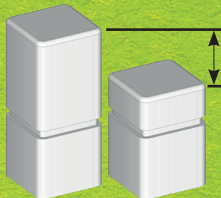
A játék kezdetén az összes bábut a tábla mellé rakjuk.

A JÁTÉK CÉLJA

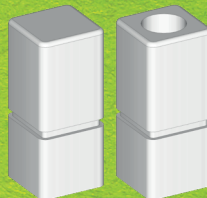
A játékbábuk mindegyike 4 tulajdonsággal jellemezhető:



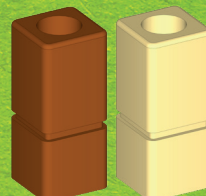
négyszögletes vagy kerek



magas vagy alacsony



tömör vagy üres

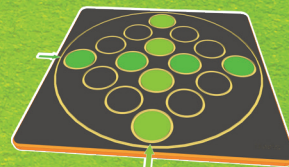


sötét vagy világos

Az győz, aki elsőként állít egy vonalba négy olyan bábut, amelyeknek legalább egy tulajdonsága megegyezik.



A vonalat létrehozhatjuk vízszintesen, függőlegesen vagy átlósan is.



A JÁTÉK MENETE

- Véletlenszerűen válasszatok kezdőjátékost.
- A kezdőjátékos kiválaszt egyet a 16 bábu közül, és odaadja azt az ellenfelének.
- A másik játékos lerakja ezt a bábút a tábla valamelyik (bármelyik) mezőjére. Ezt követően választ egyet a 15 fennmaradó bábu közül, és azt odaadja az első játékosnak.
- Az első játékos lerakja ezt a bábút egy üres mezőre.
- A játékosok felváltva választanak, adnak bábukat, illetve rakják le azokat az üres mezőkre a fentieknek megfelelően, mígnem az egyikük megnyeri a játékot, vagy döntetlenre jutnak.



GYŐZELEM

1 A játékot az a játékos nyeri meg, aki elsőként „Quarto!”-t kiált.

A játékos akkor kiált „Quarto!”-t és nyeri meg a játékot, ha a megkapott bábu lerakásával egy vonalba került:



4 világos bábu **vagy** 4 sötét bábu



4 magas bábu **vagy** 4 alacsony bábu



4 kerek bábu **vagy** 4 négyszögletes bábu



4 üreges bábu **vagy** 4 tömör bábu



MEGJEGYZÉSEK:

- Nem szükséges a győzelemhez, hogy a játékos maga rakja le a másik 3 bábút is.
- A győztesnek „Quarto!”-t kell kiáltania.
- Előfordulhat, hogy a vonalban lévő bábuknak több közös tulajdonságuk is van.

- 2 Ha ez a játékos nem vette észre, hogy sikerült létrehoznia a közös tulajdonsággal bíró vonalat, és átad egy figurát az ellenfelének, az ellenfél **ebben a pillanatban** „Quarto!”-t kiálthat, és ha megmutatja a bábuk nyertes vonalát, megnyeri a játékot.
- 3 Ha a vonal létrehozásakor egyik játékos sem veszi azt észre, a játék folytatódik, és ezzel a vonallal már nem foglalkozhatnak a játék hátralévő részében.

A JÁTÉK VÉGE

- A játék nyertese: az a játékos, aki „Quarto!”-t kiált, és rámutat a létrehozott vonalra.
- Döntetlen: Ha minden bábu le lett rakva, és nem sikerült győztest találni.

VARIÁCIÓK

• KEZDŐKNEK (pl. gyerekeknek)

Amíg a játékosok még csak ismerkednek a játékkal, játszhatnak 4 helyett 1, 2 vagy 3 tulajdonság figyelembe vételével is. Például a játék célja lehet, hogy egy vonalba kerüljön 4 egyforma színű bábu (ez esetben csak egy tulajdonságot figyelnek a játékosok).

• HALADÓ JÁTÉKOSOKNAK

A győzelemhez a legalább egy egyforma tulajdonsággal bíró 4 bábu lehet egy vonalban vagy egy 2×2-es **négyzetben** is.

Ez a variáció 9 további lehetőséget ad Quarto létrehozására.



Made in China 09-2019.
Figyelem! Nem alkalmas 3 éven aluli
gyermek részére. Fulladásveszély!

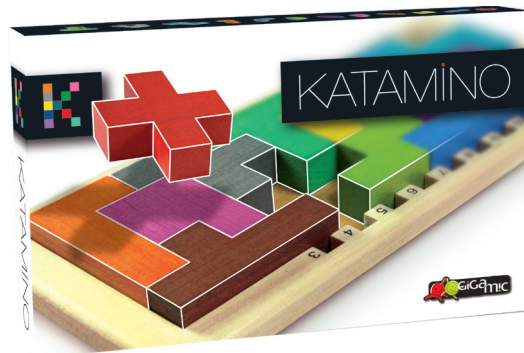


Importálja: Gémker-GémKlub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu, info@gemker.hu



Gyártó: ® & © 1991 Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com

PRÓBÁLD KI A GIGAMIC JÁTÉKCSALÁD TÖBBI TAGJÁT IS!



GémKer-Gémklub Kft.
1143 Budapest, Stefánia út 45.
www.gemker.hu
info@gemker.hu