

Quartino

7 ^{ans years} ^{años Jahre} - 99



F GB D E I P NL S DK RUS

DJ08544 QUARTINO

Wiek: od 7-99 lat

Ilość graczy: 2-4

Czas gry: 20 min

Zestaw zawiera: 1 plansza, 28 pionków w 4 kolorach (7 pionków/kolor), 24 karty Quartino, 4 podstawki do kart.

Zasady gry: w Quartino trzeba odtworzyć kombinacje kolorów z kart, kładąc pionek po pionku na planszy. Ruchy pozostałych graczy mogą być korzystne lub niekorzystne dla strategii danego gracza.

Cel gry: jako pierwszy zrealizować układy swoich 4 kart Quartino.

Przygotowanie gry: położyć planszę na środku stołu. Kolorowe pionki kładziemy w 4 różnych stosikach, według kolorów. Mają stanowić zapas. Każdy z graczy bierze jedną podstawkę do kart i stawia ją przed sobą. Karty Quartino są pomieszane. Każdy z graczy pobiera po 4 karty Quartino i nie pokazując ich innym graczom, układa je na podstawce do kart.

Przebieg gry: najmłodszy gracz rozpoczyna, następnie gramy w kierunku ruchu wskazówek zegara. Gdy nadejdzie kolejka danego gracza, gracz wykonuje następujące ruchy:

1/ sprawdza, czy na planszy nie ma już sytuacji „4 kolory” lub „kolumna”

2/ kładzie kolorowy pionek na planszy

3/ tworzy Quartino

Sytuacje „4 kolory” i „kolumny” są wytłumaczone w dalszym ciągu instrukcji.

Położenie kolorowego pionka: gracz kładzie wybrany dowolnie pionek ze swojego zestawu i kładzie go na dowolnym miejscu na planszy.



Ten pionek może być położony na wolnym polu lub na innym pionku, tworząc w ten sposób kolumnę.

Wykonanie Quartino:

Quartino jest kombinacją pionków identycznych jak te na karcie Quartino. Tylko pionki położone na wierzchu stosików mogą być brane pod uwagę.



Gdy tylko jeden z graczy zauważy, że zrealizował na planszy jedną z kombinacji ze swoich kart Quartino ogłasza „Quartino”. Pokazuje kartę Quartino odpowiadającą ułożonej kombinacji kart i pokazuje odpowiednie pionki. Inny gracz sprawdza poprawność układu.

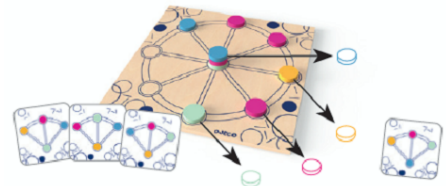
Jeśli układ jest właściwy:

- gracz odkłada z podstawki swoją kartę Quartino i kładzie ją z boku
- gracz zabiera z planszy 4 pionki, które posłużyły do utworzenia układu i kładzie je jako rezerwa
- gracz wybiera kolejny nowy pionek i kładzie go gdzie chce, na planszy.

Uwaga: może się zdarzyć, że po tym ruchu, gracz znów ułoży Quartino. W tym przypadku, wszystkie kroki „wykonać Quartino” są wykonywane ponownie.

Jeśli układ nie jest właściwy:

- gracz odkłada z powrotem na podstawkę kartę Quartino i kolejka przechodzi na kolejnego gracza.



Sytuacja „4 kolorów” lub „kolumny”

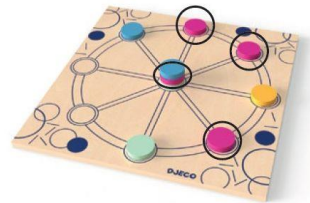
Na początku swojej kolejki, gracz powinien sprawdzić, czy na planszy nie ma sytuacji „4 kolorów” lub „kolumny”.

4 kolory:

Sytuacja „4 kolorów” jest wtedy, gdy na planszy są 4 pionki lub więcej tego samego koloru (obojętne na jakim miejscu, na górze kolumny lub w jej środku).

Jeśli jeden z graczy zauważy taką sytuację, woła „4 kolory”.

→ Musi wtedy położyć 2 pionki (zamiast jednego) na planszy, w momencie „kładzenia pionka”



Kolumna:

Ta sytuacja jest wtedy, gdy na planszy jest kolumna 4 pionków lub więcej, obojętne jakiego koloru.

Gdy jeden z graczy zauważy taką sytuację, woła „kolumna”.

→ zbiera wszystkie pionki z kolumny i odkłada je do rezerwy

→ powinien położyć na planszy 2 pionki (zamiast jednego) w fazie „kładzenia pionka”.



W sytuacji, gdy jeden z graczy zauważy oba rozwiązania „**4 kolory + kolumna**”, ogłasza to i powinien, w związku z tym, położyć 3 pionki (1 jako swoją kolejka, + 1 w związku z sytuacją „4 kolory” + 1 w związku z sytuacją „kolumna”) i zabiera pionki z kolumny. Może wykonywać wszystkie te ruchy według własnej decyzji.

UWAGA.: gdy uczymy się grać, możemy prowadzić grę bez uwzględniania sytuacji związanych z „4 kolorami” i „kolumną”.

Koniec gry:

Gra dobiega końca, gdy jeden z graczy wyciągnie ostatnią kartę Quartino ze swojej podstawki i to on wygrywa.

Autor gry: Petr Doubek- Loris Games