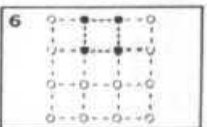
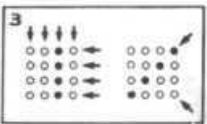
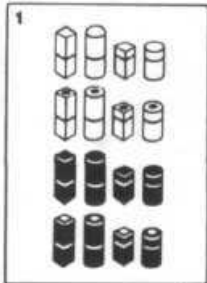


**QUARTO!**<sup>®</sup>

# QUARTO!

## SPIELREGELN



### INHALT UND SPIEL VORBEREITUNG

- Ein Brett mit 16 Feldern
- 16 verschiedene Spielfiguren mit jeweils 4 Merkmalen (abb. 1): Hell oder dunkel, rund oder quadratisch, gross oder klein, mitt - oder ohne loch. Bei Spielbeginn werden die Figuren neben das Brett gelegt.

### ZIEL DES SPIELES

4 FIGUREN MIT MINDESTENS EINEM GLEICHEN MERKMAL IN EINER REIHE AUF DAS BRETT STELLEN (abb. 2).

Die Spielfiguren können waagrecht, senkrecht oder diagonal aneinandergereiht werden (abb. 3).

### SPIEL VERLAUF

- Der erste Spieler wird ausgelost.
- Er wählt eine der 16 Figuren und gibt sie seinem Spielgegner (abb. 4).
- Dieser stellt die Figur auf eines der Spielfelder und wählt dann einen der 15 verbleibenden Figuren, die er nun seinem Spielgegner gibt
- Dieser stellt die Figur nun ebenfalls auf eines der freien Felder u.s.w...

### SIEGER

GEWONNEN HAT DERJENIGE SPIELER DER ALS ERSTER "QUARTO!" AUSRUFEN KANN (abb. 5). 1 -Ein Spieler erreicht "QUARTO!" und gewinnt die Partie, wenn:

- > er 4 helle oder 4 dunkle oder 4 runde oder 4 quadratische oder 4 grosse oder 4 kleine oder 4 mit Loch oder 4 ohne Loch aneinanderreihen kann. Mehrere Merkmale können gleichzeitig vorkommen.
- > Er muss nicht selbst die weiteren drei Figuren gesetzt haben.

-> Er muss seinen Sieg bekanntgeben, indem er "QUARTO!" ausruft

2-Wenn ein Spieler seine Figuren-Reihe nicht erkannt hat und seinem Gegner eine neue Figur reicht:

-> Kann dieser jetzt "QUARTO!" rufen und auf die Figuren-Reihe zeigen. Somit ist er der Sieger.

3-Sieht keiner der beiden Spieler eine Figuren-Reihe während der Partie, verliert diese ihren Wert und das Spiel geht normal weiter.

### SPIEL-ENDE

- Sieg: Ein Spieler verkündet "QUARTO!" und zeigt auf die Figuren-Reihe auf dem Spielbrett
- Unentschieden: Alle Spielfiguren wurden gesetzt ohne dass einer der Spieler die Partie gewonnen hat

### DAUER EINER PARTIE

- Zwischen 10 und 20 Minuten.
- Wird ein Turnier gespielt besteht die Möglichkeit die Spielzeit für jeden Zug auf eine Minute zu begrenzen.

### VARIANTE FUER ANFAENGER (KINDER-)

Will man sich nach und nach mit dem Spiel vertraut machen, können als Spiel-Kriterium nur 1,2 oder 3 Merkmale verwendet werden.

Beispiel: AUF DEM SPIELBRETT 4 FIGUREN DER GLEICHEN FARBE ANEINANDERREIHEN (Wahl eines einzigen Merkmals).

### VARIANTE FUER ERFAHRENE SPIELER

-Ziel des Spieles ist es, 4 Figuren MIT MINDESTENS EINEM GEMEINSAMEN MERKMAL ANEINANDERZUREIHEN ODER IM VIERECK ANZUORDNEN (abb. 6).

Somit gibt es 9 weitere Möglichkeiten für ein "QUARTO!".