



Quartino

7 *ans years*
años Jahre
-99



F GB D E I P NL S DK RUS



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.

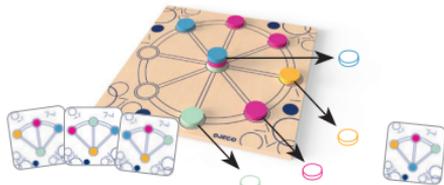


Sobald ein Spieler meint, dass auf dem Spielbrett eine seiner Quartino-Kombinationen ist, sagt er „Quartino“.

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.

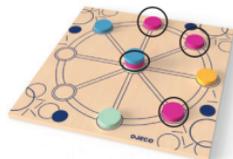
„4 Farben“ oder „Säule“

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). Bemerkt 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.

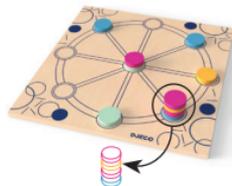


Säule:

Auf dem Spielbrett gibt es eine Säule aus 4 oder mehr Steinen. Dabei spielt es keine Rolle, welche Farbe die Steine haben. Bemerkt 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.