

Djeco társasjáték – QUARTINO



Cikkszám: **DJ08544**

Ajánlott életkor: 7-99 éveseknek

Játékosok száma: 2-4 játékos

A játék tartalma: 1 tábla, 28 korong (4 szín x 7 korong), 24 Quartino kártya, 4 kártyatartó.

A játék célja: Elsőként kialakítani a játékos 4 Quartino kártyáján látható kombinációkat.

A Quartino-ban a játékosnak létre kell hoznia a kártyáin látható kombinációkat úgy, hogy egyesével korongokat helyez a táblára. A többi játékos lerakott korongjai segíthetik, vagy akadályozhatják a stratégiáját ...

Előkészületek: Helyezze a táblát a játéktér közepére. Színenként csoportosítva helyezze el a tábla mellett a korongokat. Minden játékos maga elé tesz egy kártyatartót. Ezután a Quartino kártyákat keverje meg. Minden játékos húz 4 Quartino kártyát. Ezután úgy, hogy a társai ne láthassák, a kártyatartójába helyezi őket.

Játék: A legfiatalabb játékos kezd, majd az óramutató járásával megegyező irányban következnek a játékosok. A soron következő játékos:

1 / Ellenőrizze, hogy van-e „négy szín” vagy „oszlop” helyzet a táblán.

2 / Helyezzen egy színes korongot a táblára.

3 / Készítsen Quartino-t.

(A „négy szín” és „oszlop” helyzeteket az utasítások később magyarázzák el.)

Korong elhelyezése: A játékos választ egy megfelelő színűt a tábla mellett elhelyezett korongokból, majd a táblán lévő helyek egyikére helyezi.



A korong elhelyezhető egy üres helyen vagy a egy másik korong tetején, így oszlopot létrehozva.

Quartino készítése: A Quartino a színes korongok kombinációja, amely megegyezik a Quartino kártyán látható kombinációval. Oszlopnál a felső korong színe számít.



Amint egy játékos úgy gondolja, hogy kialakította a Quartino kártyáin látható kombinációk egyikét, a játékos bejelenti a „Quartino” -t.

Ezután megmutatja a megfelelő Quartino kártyát, és jelzi, hogy a táblán mely korongok alkotják ezt a kombinációt. A többi játékos ellenőrzi, hogy helyes-e.

Ha a kombináció helyes a játékos:

- kiveszi a Quartino kártyát a kártyatartóból, és oldalra teszi.

- eltávolítja a négy zsetont a tábláról, és a tábla melletti korongokhoz teszi.

- választ egy korongot a tábla melletti szín kupacokból, és bárhová helyezi a táblán.

Megjegyzés: ha a játékos új Quartino-t tud készíteni ezzel a koronggal, akkor a „Quartino készítése” összes lépése megismétlődik. Folytatja a játékot a fentiek szerint.

Ha a kombináció helytelen:

- A játékos visszateszi a Quartino kártyát a kártyatartójába, és a soron következő játékos folytatja a játékot.

„Négy szín” és „oszlop” helyzetek

A fordulója elején a játékos ellenőrzi, hogy van-e „négy szín” vagy „oszlop” helyzet a táblán.

Négy szín a táblán: A „négy szín” helyzet akkor fordul elő, ha négy vagy több korong azonos színű a táblán (függetlenül attól, hogy egy oszlop tetején vannak vagy középen).

Ha egy játékos észreveszi ezt a helyzetet, akkor mondja be: „négy szín”.

– ezután két korongot (egy helyett) helyezhet el a táblán és folytatja a játékot a „korong elhelyezése” szakaszban leírtak szerint.

Oszlop a táblán: „Oszlop” helyzet akkor fordul elő, ha a táblán négy vagy több korongból álló oszlop található (szintől függetlenül).

Ha a soron következő játékos észreveszi ezt a helyzetet mondja be: „oszlop”.

– ezután kiveszi az összes korongot ebből az oszlopból és a tábla mellé teszi.

– majd két korongot (egy helyett) helyezhet el a táblán a „korong elhelyezése” szakaszban leírtak szerint.

Ha a játékos úgy látja, hogy „4 szín” és „oszlop” helyzet is van a táblán: bemondja, majd 3 korongot tehet a táblára: 1 (kezdő) + 1 („4 szín”) + 1 („Oszlop”), valamint távolítsa el az oszlopot alkotó korongokat. Ezeket elképzelése szerinti sorrendben teljesítheti a játékos.

Megjegyzés: Könnyítésként az első néhány játék során a „négy szín” vagy „Oszlop” szabályok nélkül is lehet játszani.

A játék vége: Ha egy játékosnak elfogy a Quartino kártyája, megnyeri a játékot.

