



Quartino

7 *ans years*
años Jahre
-99



F GB D E I P NL S DK RUS



7-99 anni



Da 2 a 4 giocatori



20 min

Regolamento del gioco

Contenuto della scatola: 1 tabellone, 28 pedine di 4 colori (7 pedine per colore), 24 carte Quartino, 4 supporti per carte.

Principio del gioco: In Quartino è necessario riprodurre le combinazioni di colori delle carte poggiando delle pedine una a una sul tabellone. Le azioni degli altri giocatori potranno essere vantaggiose o disastrose per la propria strategia...

Scopo del gioco: Essere i primi a realizzare le combinazioni delle 4 carte Quartino in proprio possesso.

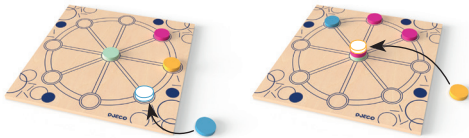
Preparazione del gioco: Posare il tabellone al centro dei giocatori. Le pedine colorate vengono poste a lato in 4 gruppi distinti per colore che costituiscono la riserva. Ciascun giocatore prende un supporto per carte che pone davanti a sé. Le carte Quartino vengono mescolate. Ogni giocatore pesca segretamente 4 carte Quartino che posiziona sul suo supporto per carte.

Svolgimento del gioco: Comincia il giocatore più giovane, si gioca poi in senso orario. Durante il suo turno di gioco, il giocatore compie le seguenti azioni:

- 1/ Verificare sul tabellone se è presente una situazione "4 colori" o "colonna".
- 2/ Posizionare una pedina colorata sul tabellone.
- 3/ Realizzare un Quartino.

Le situazioni "4 colori" e "colonna" sono spiegate più avanti nelle regole.

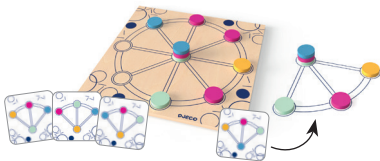
Posizionare una pedina colorata: Il giocatore sceglie 1 pedina del colore che desidera nella riserva e la posiziona su una casella di sua scelta del tabellone.



Questa pedina può essere posata su una casella vuota o al di sopra di un'altra pedina, creando in questo modo una colonna

Realizzare un Quartino:

Un Quartino è la combinazione di pedine di colori identici a quelli di una carta Quartino. Devono essere prese in considerazione solo le pedine posizionate in cima alle colonne.

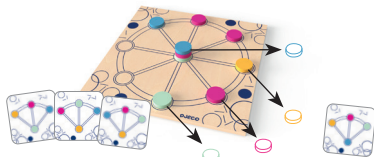


Dal momento in cui un giocatore pensa di aver realizzato sul tabellone una delle combinazioni delle sue carte Quartino, annuncia "Quartino".

Mostra la carta Quartino corrispondente e indica le pedine del tabellone che formano questa combinazione. Un altro giocatore verifica.

Se la combinazione è corretta:

- Il giocatore estrae la carta Quartino dal suo supporto per carte e la pone a lato.
- Il giocatore elimina dal tabellone le 4 pedine che sono servite a realizzare la combinazione e le ripone nella riserva.
- Il giocatore sceglie una nuova pedina colorata e la posiziona nel punto desiderato sul tabellone.



N.B.: è possibile che dopo questa azione di gioco, il giocatore realizzi un nuovo Quartino. In tal caso, tutte le fasi per "realizzare un Quartino" vengono ripetute.

Se la combinazione non è corretta:

- Il giocatore ripone la carta Quartino sul suo supporto per carte e il suo turno termina.

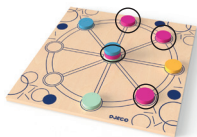
Situazione "4 colori" o "colonna"

All'inizio del suo turno di gioco, il giocatore deve verificare se non vi è una situazione "4 colori" o "colonna" sul tabellone.

4 colori:

è presente una situazione "4 colori" quando 4 o più pedine dello stesso colore sono presenti sul tabellone (indipendentemente dalla posizione delle pedine: in cima a una colonna o all'interno). Se un giocatore si accorge di questa situazione, annuncia "4 colori".

→ Dovrà posizionare 2 pedine (invece di 1) sul tabellone durante la fase "posizionare una pedina".

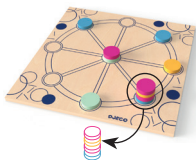


Colonna:

è presente una situazione "colonna" quando c'è una colonna di 4 o più pedine indipendentemente dai colori presenti sul tabellone. Se un giocatore si accorge di questa situazione, annuncia "colonna".

→ Quindi, prende tutte le pedine che costituiscono questa colonna e le ripone nella riserva.

→ Dovrà posizionare 2 pedine (invece di 1) sul tabellone durante la fase "posizionare una pedina".



Quando un giocatore nota entrambe le situazioni "4 colori + Colonna" le dichiara. A questo punto dovrà posizionare 3 pedine (1 per il suo turno di gioco, +1 per la situazione dei "4 colori" + 1 per la situazione della "colonna") e prendere le pedine che formano la colonna. Può compiere tutte queste azioni nell'ordine che preferisce.

N.B.: è anche possibile giocare senza utilizzare le situazioni "4 colori" e "colonne" durante le prime partite.

Fine della partita:

Quando un giocatore elimina l'ultima carta Quartino dal suo supporto per carte, vince la partita.

Un gioco di Petr Doubek - Loris Games.