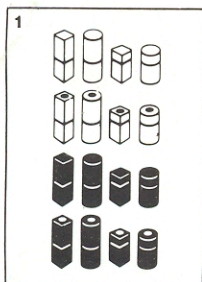


QUARTO!

SPELREGELS



UITVOERING EN VOORBEREIDING

- Een speelbord met 16 hokjes
 - 16 verschillende opzetstukken met elk 4 kenmerken (fig. 1): Deze zijn licht of donker, rond of vierkant, hoog of laag, vol of hol.
- Wanneer het spel begint liggen de pionnen naast het speelbord.

DOEL VAN HET SPEL

OP HET SPEELBORD DIENT EEN RIJ VAN 4 OPZETSTUKKEN TE WORDEN GEMAAKT, DIE MINSTENS EEN GEMEENSCHAPPELIJK KENMERK HEBBEN (fig. 2).

Deze rij kan horizontaal, vertikaal of diagonaal zijn (fig. 3).

HOE GESPEELD WORDT

- De eerste speler wordt geloot.
- Hij kiest één van de 16 opzetstukken en geeft deze aan zijn tegenspeler (fig. 4).
- Deze moet het opzetstuk op één van de hokjes op het speelbord zetten en vervolgens één van de 15 overgebleven pionnen uitkiezen om aan zijn tegenspeler te geven.
- Deze zet de opzetstukken op zijn beurt op een vrij hokje, enzovoorts.

DE WINNAAR

DE WINNAAR VAN HET SPEL IS DEGENE DIE HET EERST "QUARTO!" ROEPT (fig. 5).

1 - Een van de spelers roept "QUARTO!" en wint het spel door het gegeven opzetstuk op de volgende manier te plaatsen:

→ de speler maakt een rij van 4 lichte of 4 donkere of 4 ronde of 4 vierkante of 4 hoge of 4 lage of 4 volle of 4 holle opzetstukken.

Verschillende kenmerken kunnen worden samengevoegd.

→ de speler is niet verplicht zelf de 3 andere opzetstukken te hebben gezet.

→ de speler laat weten dat hij heeft gewonnen door "QUARTO!" te roepen.

2 - Indien de speler de rij niet heeft gezien en zijn opzetstuk aan zijn tegenspeler geeft:

→ dan kan deze laatste "op dit moment", "QUARTO!" uitroepen en de rij laten zien: Hij heeft dan het spel gewonnen.

3 - Indien geen van de spelers de rij tijdens de speelbeurt dat die rij tot stand komt ziet, dan is de waarde van die rij verloren en gaat het spel gewoon verder.

HET EINDE VAN HET SPEL

- Overwinning: Een speler roept en laat een "QUARTO!" zien.

- Gelijkspel: Alle opzetstukken zijn opgezet zonder dat er een winnaar is.

TIJDSDUUR VAN HET SPEL

- 10 à 20 minuten.
- Het is mogelijk om bij een toernooi elke speler een vastgestelde tijdsduur van één minuut per zet te geven.

VARIANT VOOR BEGINNERS (KINDEREN...)

Om zich geleidelijk met het spel vertrouwd te maken kan men slechts met 1, 2 of 3 kenmerken een rij maken. Voorbeeld: OP HET SPEELBORD EEN RIJ MET 4 OPZETSTUKKEN MAKEN DIE DEZELFDE KLEUR HEBBEN (Maar één kenmerk nemen).

VARIANT VOOR GEOEFENDE SPELERS

- Het doel van het spel is een RIJ of een VIERKANT met 4 opzetstukken te maken die MINSTENS EEN GEMEENSCHAPPELIJK KENMERK HEBBEN (fig. 6). Er zijn dus 9 extra mogelijkheden om "QUARTO!" te spelen.

