



Quartino

7^{rokov}
-99





7 - 99 rokov



2 - 4 hráči



20 min.

Návod na hru

Obsah: 1 hracia doska, 28 žetónov farebne rozlíšených na 4 skupiny (4 x 7), 24 kariet so zadaním, 4 držiaky na karty.

Princíp hry: Úlohou každého hráča je umiestniť na hraciu dosku žetóny podľa farebných kombinácií na kartách. Umiestnenie súperovho žetónu môže byť pomôckou alebo prekážkou.

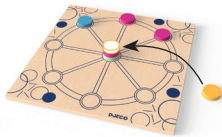
Cieľ hry: Prvý umiestniť žetóny na hraciu dosku podľa zadania na 4 kartách.

Príprava hry: Hraciu dosku dajte doprostred stola. Žetóny rozdeľte podľa farieb a uložte ich na kôpky. Každý hráč si pred seba pripraví držiak na karty. Karty zamiešajte. Každý hráč si zoberie 4 karty a postaví ich do držiaka na karty, tak aby si hráči karty navzájom nevideli.

Priebeh hry: Hru začne najmladší hráč a pokračuje sa v smere hodinových ručičiek. Hráč na ťahu:

1. pozrie, či vznikla na hracej doske situácia „4 farby“ alebo „stípec“.
 2. umiestni farebný žetón na hraciu dosku
 3. zostaví quartino.
- Situácie „4 farby“ a „stípec“ sú vysvetlené ďalej.

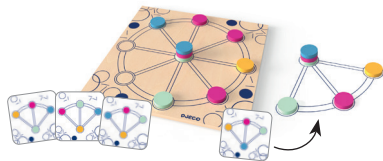
Umiestniť farebný žetón: Hráč si zoberie z kôpky zvolenej farby 1 žetón a umiestni ho na niektoré z políčok hracej plochy.



Žetón môže umiestniť na prázdne políčko, alebo navrch iného žetónu, čím sa tvorí stípec.

Zostaviť Quartino:

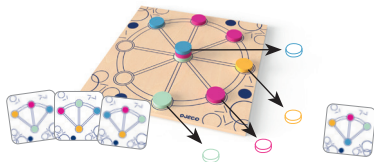
Quartino je kombinácia farebných žetónov zostavená podľa predlohy na karte. V prípade stĺpca sa do quartina započítava len vrchný žetón.



Keď hráč zostaví quartino, povie nahlas „Quartino!“ Ostatným hráčom ukáže príslušnú predlohovú kartu a tiež quartino na hracej doske, aby ho skontrolovali.

Keď je quartino správne, hráč:

- zoberie príslušnú predlohovú kartu zo svojho stojana a položí ju nabok
- zoberie 4 príslušné žetóny z hracej dosky a uloží ich na kôpky
- vyberie si nový farebný žetón a položí ho na hraciu dosku.



Poznámka: Je možné, že hráčovi sa uložením nového žetónu na hraciu dosku opäť podarí zostaviť quartino. V tomto prípade sa postup popísaný v časti „Zostaviť quartino“ opakuje.

Keď je quartino nesprávne, hráč:

- ponechá príslušnú predlohovú kartu v stojane a svoj ťah ukončí.

„4 farby“ a „stípec“

Na začiatku svojho ťahu si hráč overí, či je na hracej doske situácia „4 farby“ alebo „stípec“.

Štyri farby:

Situácia „4 farby“ nastane, keď je na hracej doske 4 alebo viac žetónov rovnakej farby (v prípade stĺpca nemusia byť iba navrchu). Hráč môže túto situáciu využiť, ale nemusí. Keď sa ju rozhodne využiť, povie „4 farby!“ a na hraciu dosku môže uložiť 2 žetóny miesto jedného.

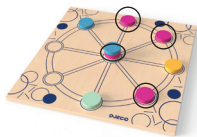
Stípec:

Situácia „stípec“ nastane, keď je na hracej doske jeden alebo viac stĺpcov pozostávajúcich zo 4 alebo viac žetónov hocijakej farby. Na rozdiel od „4 farieb“ hráč nemôže túto situáciu ignorovať.

Povie „Stípec!“ a musí

– všetky žetóny stĺpca/stĺpcov zobrať z hracej dosky a uložiť ich na kôpky

– na hraciu dosku uložiť 2 žetóny miesto jedného.



Keď hráč ohlásí obe situácie, „4 farby“ aj „stípec“, tak zoberie z hracej dosky žetóny, ktoré tvoria stípec a umiestni na hraciu dosku 3 žetóny (1 za riadny ťah + 1 za „4 farby“ + 1 za „stípec“).

Poznámka: Spočiatku, keď sa s hrou oboznamujete, môžete hrať bez situácií „4 farby“ a „stípec“.

Koniec hry:

Hráč, ktorý prvý zostaví 4 quartiná a v stojane mu nezostane žiadna predlohová karta, je víťaz.

Autor hry: Petr Doubek – Loris Games.