



# Quartino

7 *ans years*  
*años Jahre*  
-99



F GB D E I P NL S DK RUS



7–9 лет



2–4 игрока



20 минут

**Правила игры** **RUS**

**В комплекте:** 1 игровое поле, 28 фишек 4 цветов (7 фишек каждого цвета), 24 карточки Quarto, 4 подставки для карточек.

**Принцип игры.** В игре Quarto нужно составить комбинации цветов со своих карточек, выкладывая на поле по одной фишке. Действия других игроков могут помогать или мешать вам в реализации задуманного...

**Цель игры:** первым составить комбинации со своих 4 карточек Quarto.

**Подготовка к игре.** Положите игровое поле в центре между игроками. Цветные фишки положите рядом четырьмя стопками — по одной для каждого цвета. Это банк. Каждый игрок берет подставку для карточек и кладет ее перед собой. Перемешайте карточки Quarto. Каждый игрок берет по 4 карточки Quarto, не показывая их остальным, и устанавливает их на своей подставке.

**Ход игры.** Начинает самый младший игрок, а затем ход переходит по часовой стрелке. Во время своего хода игрок выполняет следующие действия:

1. Проверяет, нет ли на поле комбинации «квартет» или «колонна».
2. Выкладывает цветную фишку на поле.
3. Составляет комбинацию Quarto.

Состав комбинаций «квартет» или «колонна» объясняется далее в правилах.

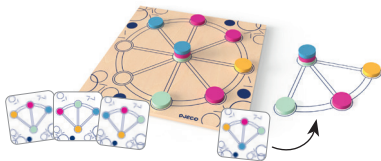
**Как выкладывать цветную фишку** Игрок выбирает в банке 1 фишку любого цвета и кладет ее на любую клетку поля.



Фишку можно выложить на пустую клетку или поверх другой фишки, чтобы получить колонну.

### Как составить комбинацию Quartino

Фишки комбинации Quartino должны совпадать по цвету с фишками на карточке Quartino. При этом в колоннах учитываются только самые верхние фишки.

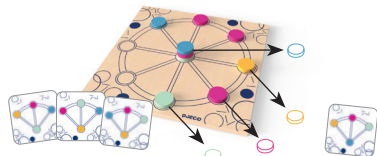


Если игрок собрал на поле одну из комбинаций со своих карточек Quartino, он говорит: «Quartino» («Куартино»).

Он показывает соответствующую карточку Quartino и указывает, какие фишки на поле образуют ее комбинацию. Другой игрок проверяет.

Если комбинация составлена правильно:

- Игрок убирает карточку Quartino со своей подставки и кладет ее рядом.
- Игрок убирает с поля 4 фишки, использованные для составления комбинации, и возвращает их в банк.
- Игрок выкладывает новую цветную фишку на любую клетку поля.



**Примечание.** Возможно, после этого игрового действия у него получится новая комбинация Quartino. В этом случае повторите действия раздела «Как составить комбинацию Quartino».

Если комбинация составлена неправильно:

- Игрок возвращает карточку Quartino на свою подставку, и его ход заканчивается.

### Комбинации «квартет» и «колонна»

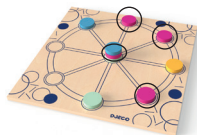
В начале своего хода игрок должен проверить, нет ли на поле комбинации «квартет» или «колонна».

#### Квартет

Комбинация «квартет» получается, когда на поле находится как минимум 4 фишки одного цвета (в любых местах: сверху или внутри колонны).

Если игрок нашел эту комбинацию, он говорит: «Квартет».

-> На этапе выкладки фишек он кладет на поле 2 фишки (а не 1).



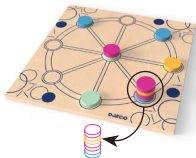
#### Колонна

Комбинация «колонна» получается, когда на поле находится стопка как минимум из 4 фишек любого цвета.

Если игрок нашел эту комбинацию, он говорит: «Колонна».

-> Затем он убирает с поля все фишки этой колонны и кладет их в банк.

-> На этапе выкладки фишек он кладет на поле 2 фишки (а не 1).



Если игрок нашел обе комбинации («квартет» и «колонна»), он называет их. В этом случае он должен выложить 3 фишки (1 в рамках своего хода, 1 за комбинацию «квартет» и 1 за комбинацию «колонна») и убрать фишки колонны. Он может выполнить все эти действия в любом порядке.

**Примечание.** В первых партиях можно играть, не учитывая комбинации «квартет» и «колонна».

### Конец партии.

В партии побеждает игрок, который первым убрал все карточки Quartino со своей подставки.

Авторы игры: Петр Дубек, Loris Games.