



Quartino

7 *ans years*
años Jahre
-99



F GB D E I P NL S DK RUS



Contenu du jeu : 1 plateau, 28 pions de 4 couleurs (7 pions par couleur), 24 cartes Quartino, 4 supports de cartes.

Principe du jeu : Dans Quartino, il vous faudra reproduire les combinaisons de couleurs de vos cartes en posant un à un des pions sur le plateau. Les actions des autres joueurs pourront être bénéfiques ou désastreuses pour votre stratégie...

But du jeu : Être le premier à réaliser les combinaisons de ses 4 cartes Quartino.

Mise en place du jeu : Posez le plateau au centre des joueurs. Les pions de couleurs sont posés à côté en 4 tas distincts, par couleur, pour constituer la réserve. Chaque joueur prend un support de carte, qu'il pose devant lui. Les cartes Quartino sont mélangées. Chaque joueur pioche 4 cartes Quartino secrètement, qu'il place sur son support de cartes.

Déroulement du jeu : Le plus jeune joueur commence, puis on joue dans le sens des aiguilles d'une montre. Lors de son tour de jeu, le joueur réalise les actions suivantes :
1/ Vérifier sur le plateau s'il y a une situation de «4 couleurs» ou de «colonne».
2/ Placer un pion couleur sur le plateau.
3/ Réaliser un Quartino.

Les situations de «4 couleurs» et de «colonne» sont expliquées plus loin dans la règle.

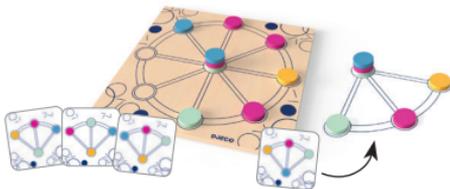
Placer un pion couleur : Le joueur choisit 1 pion de la couleur qu'il souhaite dans la réserve et le place où il veut sur une case du plateau.



Ce pion peut être posé sur une case vide ou par-dessus un autre pion, créant ainsi une colonne.

Réaliser un Quartino :

Un Quartino est la combinaison de pions de couleurs identiques à celles d'une carte Quartino. Seuls les pions posés tout en haut des colonnes doivent être pris en compte.

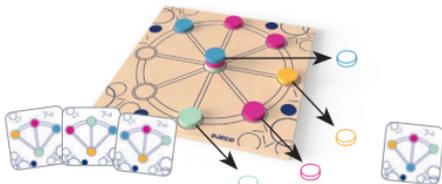


Dès qu'un joueur pense avoir réalisé sur le plateau une des combinaisons de ses cartes Quartino, il annonce «Quartino».

Il montre la carte Quartino correspondante et indique les pions du plateau qui forment cette combinaison. Un autre joueur vérifie.

Si la combinaison est correcte :

- Le joueur retire la carte Quartino de son support de cartes et la pose à côté.
- Le joueur retire du plateau les 4 pions qui ont servi à réaliser la combinaison et les remet dans la réserve.
- Le joueur choisit un nouveau pion couleur et le pose où il veut sur le plateau.



N. B. : il se peut qu'après cette action de jeu, le joueur réalise un nouveau Quartino. Dans ce cas, toutes les phases «réaliser un Quartino» sont répétées.

Si la combinaison est incorrecte :

- Le joueur repose la carte Quartino sur son support de cartes et son tour de jeu s'arrête.

Situation de «4 couleurs» ou de «colonne»

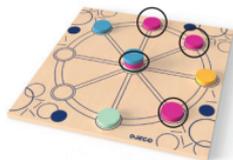
Au début de son tour de jeu, le joueur doit vérifier s'il n'y a pas de situation de «4 couleurs» ou de «colonne» sur le plateau.

4 couleurs :

Il y a une situation de «4 couleurs» lorsque 4 pions ou plus de la même couleur sont présents sur le plateau (peu importe la place des pions : en haut d'une colonne ou à l'intérieur).

Si un joueur remarque cette situation, il annonce «4 couleurs».

→ Il devra placer 2 pions (au lieu de 1) sur le plateau lors de la phase «placer un pion».



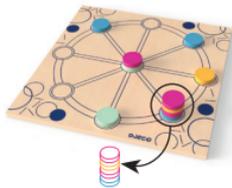
Colonne :

Il y a une situation de «colonne» dès qu'il y a une colonne de 4 pions ou plus de n'importe quelles couleurs sur le plateau.

Si un joueur remarque cette situation, il annonce «colonne».

→ Il prend alors tous les pions qui constituent cette colonne et les repose dans la réserve.

→ Il devra placer 2 pions (au lieu de 1) sur le plateau lors de la phase «placer un pion».



Dans le cas où un joueur remarque les deux situations "4 couleurs + Colonne".

Il les annonce, et devra alors placer 3 pions (1 pour son tour de jeu +1 pour la situation de "4 couleurs" + 1 pour la situation de "colonne") et retirer les pions qui constituent la colonne. Il peut faire toutes ses actions dans l'ordre de son choix.

N. B. : il est également possible de jouer sans utiliser les situations de «4 couleurs» et «colonnes» lors des premières parties.

Fin de la partie :

Dès qu'un joueur retire la dernière carte Quartino de son support de cartes, il gagne la partie.