



<b>GB</b>	Rules of the game	4	<b>TR</b>	Oyunun kuralları	22
<b>FR</b>	Règles du jeu	5	<b>PL</b>	Zasady gry	23
<b>DE</b>	Spielregeln	6	<b>RU</b>	Правила игры	24
<b>NL</b>	Spelregels	7	<b>LT</b>	Žaidimo taisyklės	25
<b>ES</b>	Reglas del juego	8	<b>LV</b>	Spēles noteikumi	26
<b>IT</b>	Regole del gioco	9	<b>EE</b>	Mängu reeglid	27
<b>PT</b>	Regras do jogo	10	<b>HU</b>	Játékszabály	28
<b>DK</b>	Spilleregler	11	<b>CZ</b>	Pravidla hry	29
<b>NO</b>	Spilleregler	12	<b>SL</b>	Pravila igre	30
<b>SE</b>	Spelregler	13	<b>IS</b>	Leikreglur	31
<b>FI</b>	Pelissäannot	14	<b>SK</b>	Pravidlá hry	32
<b>GR</b>		15	<b>SR</b>	Правила игре	33
<b>RO</b>	Regulile jocului	16	<b>HR</b>	Pravila igre	34
<b>TW</b>		17	<b>IL</b>		35
<b>CN</b>		18	<b>IR</b>		36
<b>KR</b>		19	<b>TH</b>		37
<b>JP</b>		20	<b>BG</b>	Инструкции за игра	38
<b>AR</b>		21		Pictures	End

QUARTO 11-2016

® & © 1991 Gigamic  
ZAL Les Garennes  
F 62930 - Wimereux - France



### A JÁTÉK TARTOZÉKAI

- Egy 16 mezőből álló tábla
- 16 különböző fabábu, mindegyik 4 különböző tulajdonsággal rendelkezik: világos vagy sötét, kerek vagy négyszögletes, kicsi vagy nagy, lyukas vagy tömör (lásd az 1. ábrát).

### A JÁTÉK CÉLJA

A játék célja olyan vízszintes, függőleges vagy átlós négyes sorok létrehozása a táblán, amelyeknek legalább egy közös tulajdonságuk van (pl. 4 világos, 4 kicsi, 4 lyukas, 4 nagy, 4 kerek stb., lásd a 2. ábrát).

### A JÁTÉK MENETE

A játékosok sorshúzással döntenek el, ki kezdje a játékot. A kezdőjátékos kiválaszt egy bábút, és átadja ellenfelének (lásd a 4. ábrát), aki azt a táblára helyezi. Ezután a másik játékos választ ki egy bábút a maradék 15-ből, amit most ő ad át ellenfelének, amit az elhelyez valamelyik üres mezőn. A játék ugyanígy folytatódik tovább.

### A JÁTÉK GYŐZTESE

1. A játékot az nyeri, aki elsőként mondja be: „KVARTÓ!” (lásd az 5. ábrát). Ezt akkor teheti meg, ha:

– 4 világos, 4 sötét, 4 kerek, 4 négyszögletes, 4 nagy, 4 kicsi, 4 lyukas vagy 4 tömör bábuból álló sort tudott kialakítani. Előfordulhat, hogy a sort alkotó bábuknak több közös jellemzőjük is van. Nem szükséges, hogy mind a 4 bábút ugyanaz a játékos tegye le. Az nyer, aki a sor utolsó tagját a táblára helyezi.

A játékosnak „KVARTÓ!” bemondásával be kell jelentenie, hogy megnyerte a játékot.

2. Ha a játékos nem ismeri fel a sort, és nem mondja be a KVARTÓT, hanem egy újabb bábút nyújt ellenfelének, a másik játékos a sorra mutatva bemondhatja a KVARTÓT, és ezzel ő nyeri meg a játékot.

3. Ha egyik játékos sem ismeri fel a sort, és mondja be a KVARTÓT, az érvényét veszti, és a játék tovább folytatódik.

### A JÁTÉK VÉGE

Győzelem: valamelyik játékos bemondja a KVARTÓT, és a sorra mutat.

Döntetlen: minden bábu a táblára kerül anélkül, hogy valamelyik játékos bemondta volna a KVARTÓT.

### JÁTÉKIDŐ

10-20 perc. Verseny esetén korlátozni lehet a lépésidőt 1 percre.

### EGYSZERÜBB JÁTÉKVÁLTOZAT KEZDŐKNEK ÉS GYEREKEKNEK

A játékosok kiválasztanak 1, 2 vagy 3 tulajdonságot, amelyek figyelembe vételével sort lehet alkotni. Például azonos színű bábukból kell sort alkotni (1 tulajdonság).

### BONYOLULTABB JÁTÉKVÁLTOZAT HALADÓK SZÁMÁRA

A játék célja olyan vízszintes, függőleges vagy átlós négyes sorok létrehozása a táblán, amelyeknek legalább egy közös tulajdonságuk van VAGY egy négyzet létrehozása legalább 1 közös tulajdonsággal rendelkező 4 bábuból (lásd a 6. ábrát). Így további 9 lehetőség van KVARTÓ létrehozására.

WARNING! Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed.  
Keep this information and adress for future reference.