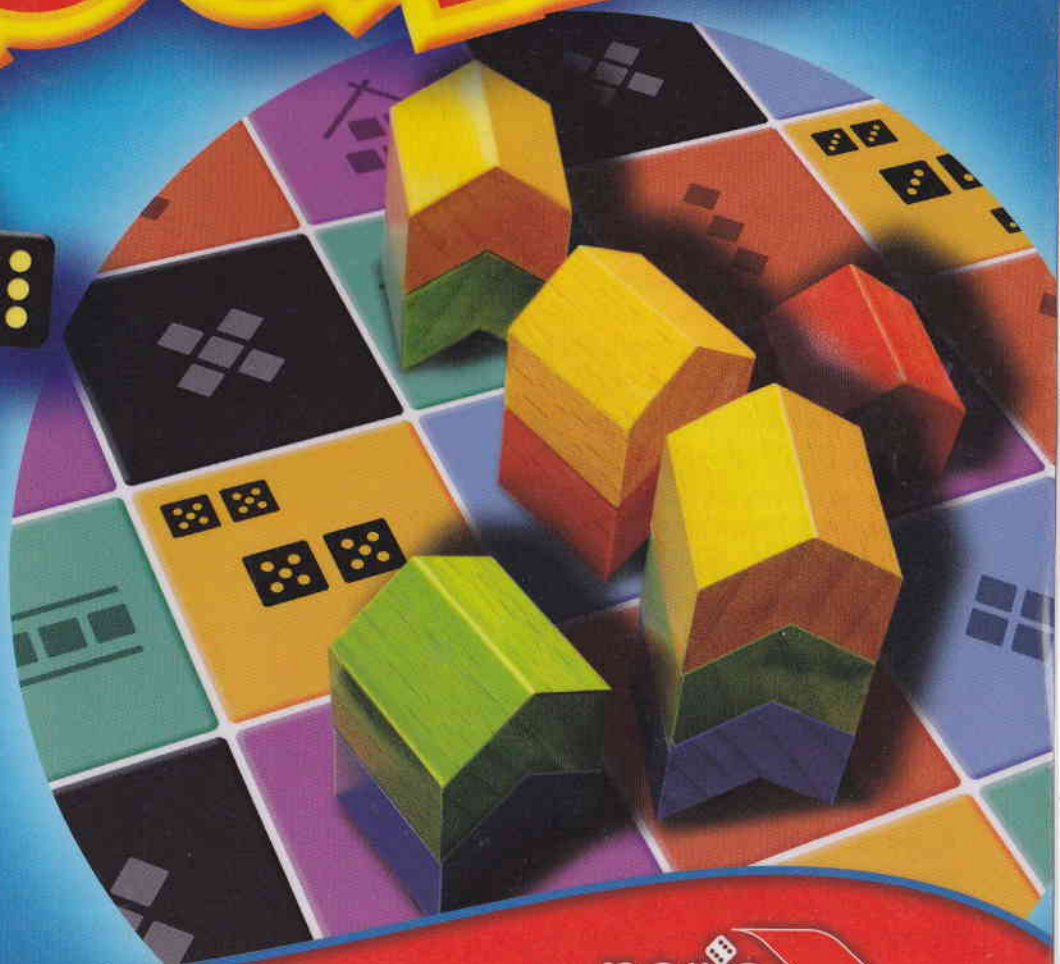


Jürgen P. K. Grunau

Quatro



Clever würfeln,
klug setzen ...
4 in eine Reihe
bringen ...
gewinnen!

Jeter les bons dés,
placer
intelligemment ...

4 aligner
à la suite,
gagner!

Quatro

Auteur: Jürgen P. K. Grunau

Graphisme: Johann Rüttinger

© 2013 NORIS-SPIELE, Fürth

2 - 4 joueurs • à partir de 8 ans • 20 - 30 min.

Contenu:

- ▲ Plateau de jeu (avec 36 cases symboles)
- ▲ 5 dés
- ▲ 60 figurines « toit » de 4 couleurs
- ▲ 2 cartes symbole
- ▲ règle du jeu

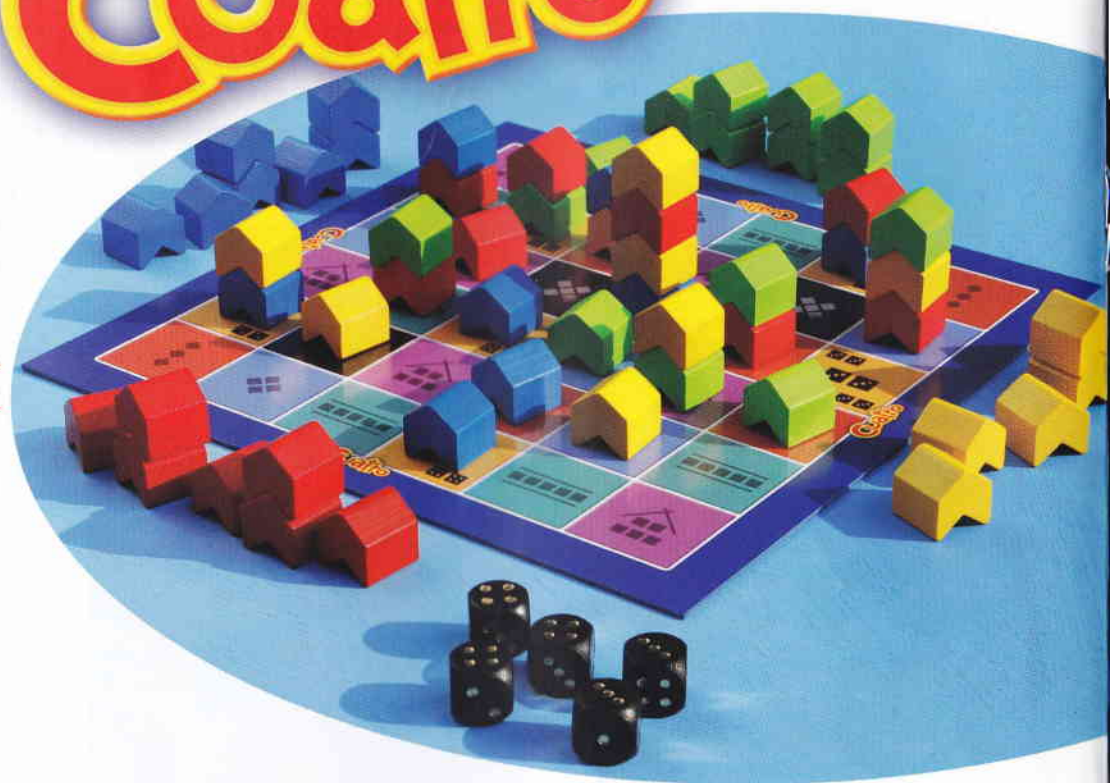
But du jeu

Les joueurs essayent d'obtenir des combinaisons de dés connues dans le jeu de Yam's.

Celui qui obtient une de ces combinaisons après un maximum de 5 jets de dés, peut placer une figurine (appelé ensuite « toit ») sur une case avec le symbole correspondant.

Il est même possible de mettre un toit sur un ou plusieurs autres toits (chapeauter).

Le but est de placer 4 toits de sa couleur au plus haut sur quatre cases formant une rangée (horizontale, verticale ou diagonale).



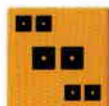
Préparation du jeu

Le plateau de jeu est placé au milieu de la table. Chaque joueur reçoit les 15 toits de sa couleur et les dépose devant lui. On jette les dés pour savoir qui commencera la partie. Le joueur obtenant plus grand nombre commence et prend les 5 dés.

Déroulement du jeu

Il a alors au maximum 5 tentatives pour obtenir avec les dés une des combinaisons possible. Il ne doit pas l'annoncer avant. De plus, le joueur peut mettre de côtés les dés qui lui conviennent ou les jeter à nouveau.

Les 6 combinaisons de dés :



Paire * =
deux nombres identiques
p. ex.

*** Remarque :** Pour chaque paire, une case est déjà déterminée. Pour cette combinaison, aucun autre choix n'est possible.



Tiercé =
trois nombres identiques
p. ex.



Carré =
quatre nombres identiques
p. ex.



Suite =

ou



Brelan =
2 et 3 nombres identiques
p. ex.



Yam's =
cinq nombres identiques
p. ex.

Si le joueur obtient une de ces combinaisons, il choisit une des cases avec le symbole correspondant (voir ci-dessus) et place un de ses toits dessus.

Remarque : Il est permis d'utiliser des combinaisons plus basses (p. ex. un joueur a obtenu un carré, mais place son toit, pour des raisons tactiques, sur une casse tiercé).

Remarque : le joueur qui, après 5 lancers, ne peut pas placer de toit, perd un toit de sa réserve. Il est mis de côté.

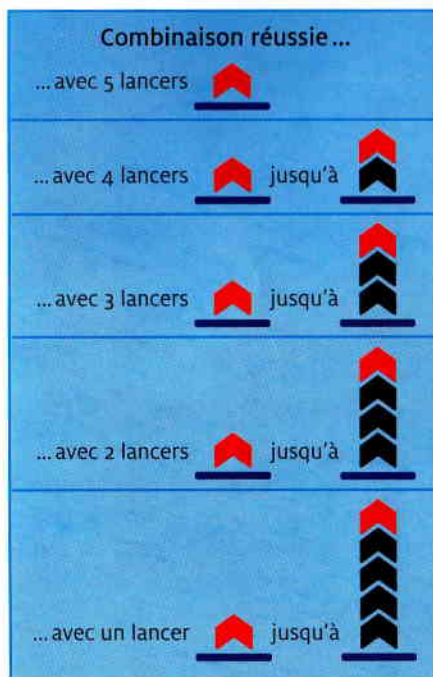
Ensuite, c'est le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

Chapeauter

Si un joueur n'obtient sa combinaison qu'après son **5^{ème} lancer**, il ne peut placer son toit que **sur une case symbole correspondante vide**.

S'il n'a besoin que de **4 lancers**, il peut placer son toit sur une case vide de son choix ou sur une case déjà occupé par un toit. Il le positionne tout simplement au-dessus.

Avec **3 lancers** il peut placer son toit sur une case correspondante occupée au maximum par deux toits placés l'un sur l'autre. Avec **2 lancers**, il peut le mettre sur case avec 3 toits, avec **1 lancer** sur une case avec 4.



Remarque : On peut aussi placer son toit sur son propre toit.

Remarque : un joueur qui a quatre toits en dessous du sein, ne peut plus être chapeauté. Cette case est donc sécurisée.

Remarque : un joueur qui réussit sa combinaison avec moins de 5 lancers, n'est pas tenu d'utiliser l'avantage obtenu. (**p. ex. : Tiercé en 2 lancers**. Le joueur n'est pas obligé de placer son toit sur une case tiercé sur laquelle se trouve déjà une tour de 3 toits. Il peut choisir de le déposer sur une case libre, une case avec un toit ou bien deux.)

Attention : un joueur doit prendre la dernière combinaison de dés – même si p. ex. il constate après le 5^{ème} lancer que le 3^{ème} aurait été meilleur pour lui.

Fin du jeu et vainqueur

Il y a 3 possibilités de gagner :

1. Celui qui parvient à placer sur 4 cases alignées (horizontale, verticale, diagonale) le toit le plus haut, gagne immédiatement le jeu !
2. Celui qui parvient à placer un toit sur chacune des cases Yam's, gagne également immédiatement. Ici, les toits ne doivent pas (!) être les hauts placés !
3. Si aucune des deux possibilités n'est atteinte, le jeu finit après 15 tours.

Celui qui est parvenu à la plus haute somme, calculée à partir de la hauteur et de la quantité des toits, gagne le jeu par points.

Exemple :

Un toit à hauteur 4

deux toits à hauteur 3

un toit à hauteur 2

trois toits à hauteur 1

= 4 + 6 + 2 + 3 = 15 points

Amusez-vous bien avec Cuatro !

Clever würfeln,
klug setzen ...
4 in eine Reihe
bringen ...
gewinnen!

Quatro

Autor: Jürgen P. K. Grunau

Grafik: Johann Rüttinger

© 2013 NORIS-SPIELE, Fürth

2-4 Spieler • ab 8 Jahre • 20-30 min.

Inhalt:

- ▲ Spielplan (mit 36 Symbolfeldern)
- ▲ 5 Würfel
- ▲ 60 Spielfiguren „Dach“ in 4 Farben
- ▲ 2 Übersichtskarten
- ▲ Spielanleitung

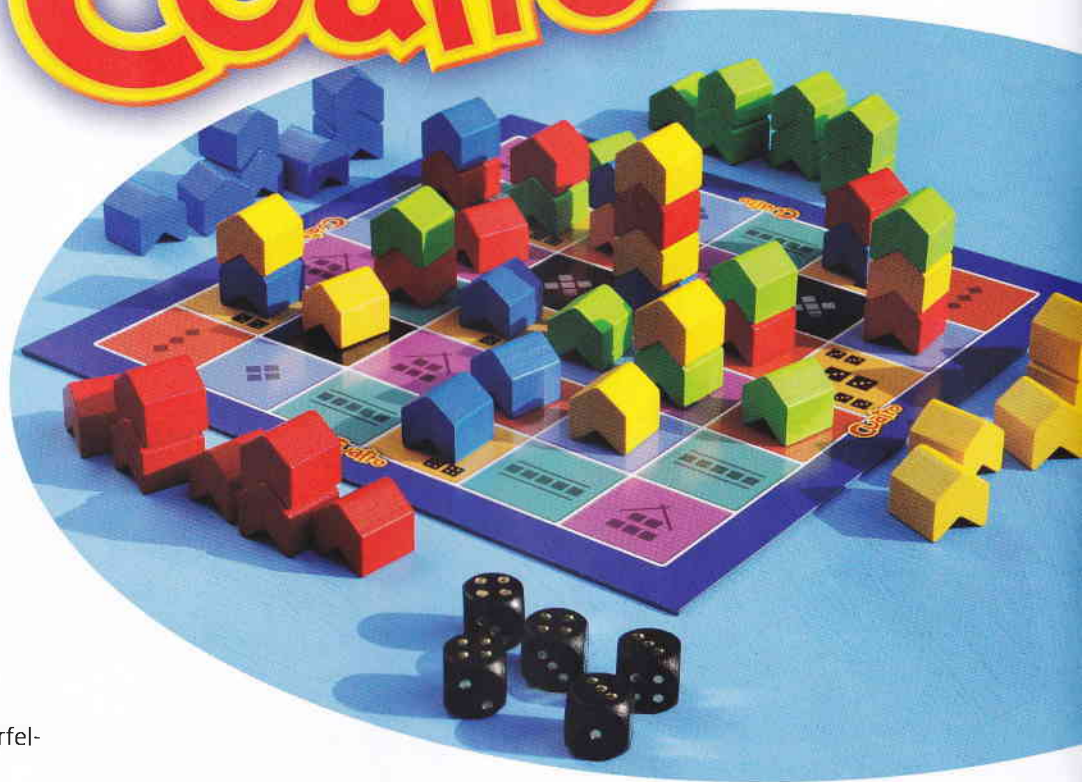
Spielziel

Die Spieler versuchen, Zahlenkombinationen zu werfen, die aus dem Würfelspiel „Yatzy“ bekannt sind.

Wer eine solche Kombination mit maximal fünf Versuchen schafft, darf eine eigene Spielfigur (im Folgenden „Dach“ genannt) auf ein Feld mit dem richtigen Symbol stellen.

Es ist auch möglich, ein Dach auf ein oder sogar auf mehrere andere Dächer zu setzen (überbauen).

Ziel ist es, auf vier nebeneinander liegenden Feldern vier eigene Dächer in einer Reihe als oberste zu platzieren (waagrecht, senkrecht oder diagonal).



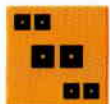
Spielvorbereitung

Der Spielplan kommt in die Tischmitte. Jeder Spieler erhält alle 15 Dächer in der von ihm gewählten Farbe und legt sie vor sich ab. Es wird ausgewürfelt, wer beginnt. Der Spieler mit der höchsten Zahl nimmt sich alle 5 Würfel.

Spielverlauf

Er hat nun **maximal 5 Versuche**, eine der möglichen Kombinationen zu würfeln. **Er muss diese nicht vorher ansagen.** Außerdem darf der Spieler wahlweise passende Würfel herauslegen oder auch wieder mitwerfen.

Die 6 Würfelkombinationen:



Zwilling* =
zwei gleiche Zahlen
z. B.:

* **Beachte:** Für jede der Zwillingkombinationen ist ein Feld vorgegeben. Hier besteht keine Wahlmöglichkeit.



Drilling =
drei gleiche Zahlen
z. B.:



Vierling =
vier gleiche Zahlen
z. B.:



Straße =
oder



Full House =
2 gleiche Zahlen
+ 3 gleiche Zahlen



Yatzy =
fünf gleiche Zahlen
z. B.:

Hat der Spieler eine dieser Kombinationen geschafft, wählt er eines der Felder mit dem passenden Symbol (s. o.) und stellt eines seiner Dächer darauf ab.

Beachte: Es ist auch erlaubt, niedrigere Kombinationen zu nutzen. (z. B.: Der Spieler hat zwar einen Vierling gewürfelt, stellt sein Dach aber aus taktischen Gründen auf ein Drillingsfeld).

Beachte: Wer nach seinem 5. Wurf kein Dach platzieren konnte, verliert ein Dach aus seinem vor ihm liegenden Vorrat. Es wird zur Seite gelegt.

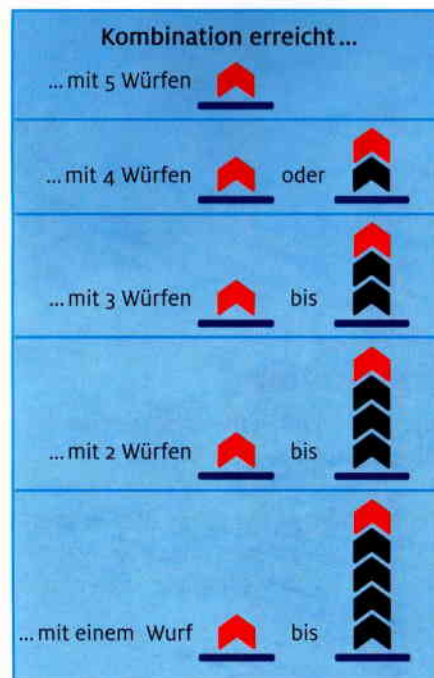
Danach ist der nächste Spieler im Uhrzeigersinn an der Reihe zu würfeln.

Überbauen

Schafft ein Spieler seine Kombination erst mit dem **5. Wurf**, darf er sein Dach nur **auf ein leeres, passendes Symbolfeld** stellen.

Braucht er **4 Würfe**, darf er sein Dach wahlweise **auf ein leeres Feld stellen oder auf eines, das schon mit einem Dach besetzt ist**. Dann setzt er es einfach oben drauf.

Mit **3 Würfeln** kann er sein Dach auf ein passendes Feld stellen, welches mit höchstens zwei übereinander gebauten Dächern besetzt ist, mit **2 Würfeln** auf eines mit drei, mit **einem Wurf** sogar auf eines mit vier.



Beachte: Man kann sein Dach auch auf ein eigenes setzen.

Beachte: Ein Spieler, der vier Dächer unter sich hat, kann nicht mehr überbaut werden. Dieses Feld ist ihm also sicher.

Beachte: Ein Spieler, der seine Kombination mit weniger als 5 Würfeln schafft, muss seine erwürfelte Höhe nicht nutzen. (z. B.: **Drilling mit 2 Würfeln**. Der Spieler muss sein Dach zwar auf einem Drillingsfeld platzieren, kann es aber wahlweise auf ein leeres, auf eines mit einem Dach, mit zwei **oder** mit drei Dächern stellen.)

Beachte: Ein Spieler muss **seine letzte Würfelkombination** nehmen – auch wenn er z. B. nach dem 5. Wurf feststellt, dass die vom 3. Wurf besser für ihn gewesen wäre.

Ende des Spiels und Sieger

Es gibt 3 Möglichkeiten, zu gewinnen:

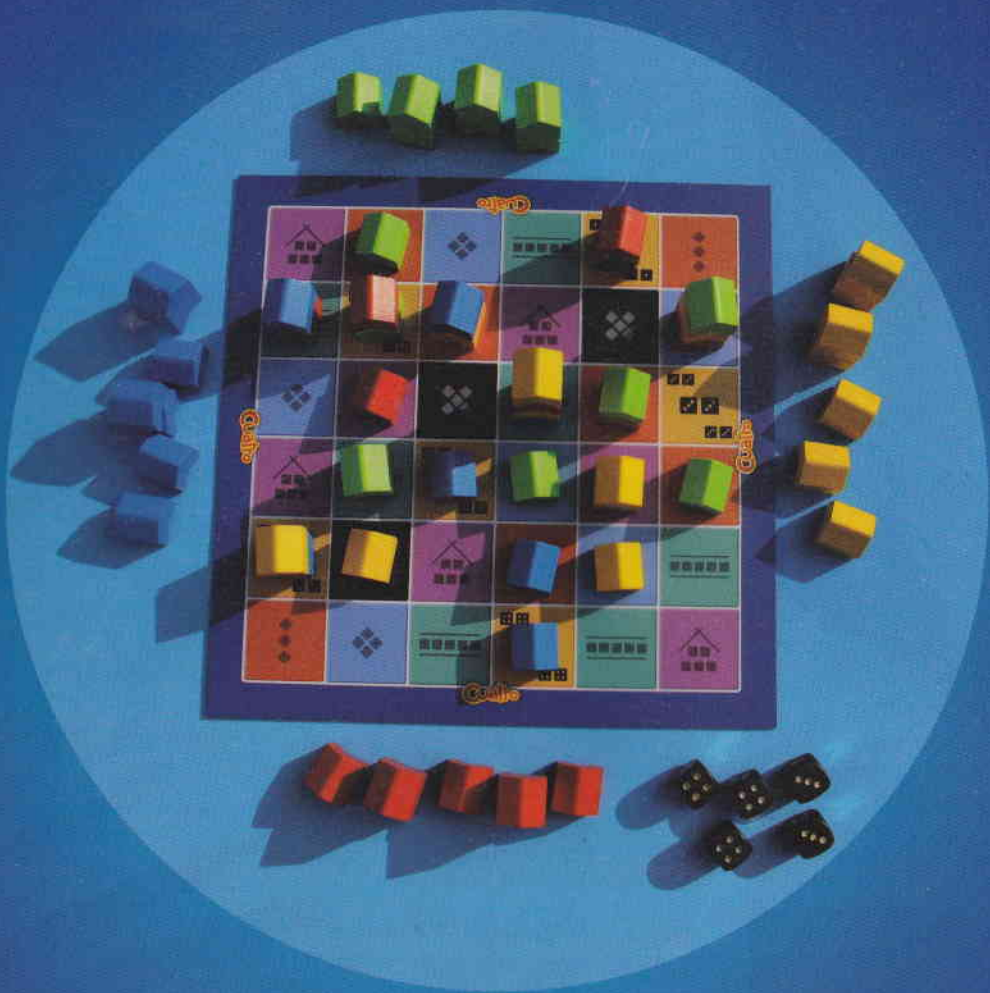
1. Wem es gelingt, auf vier nebeneinander liegenden Feldern (waagrecht, senkrecht, diagonal) jeweils das oberste Dach zu platzieren, gewinnt sofort das Spiel!
2. Wem es gelingt, auf jedem der 3 Yatzy-Felder ein Dach zu platzieren, gewinnt ebenfalls sofort. Die Dächer müssen hier nicht (!) die obersten sein!
3. Wird keine der beiden Möglichkeiten erreicht, endet das Spiel nach 15 Runden.

Wer dann die höchste Summe erzielt hat, errechnet aus der Höhe und Menge der Dächer, die zuoberst sitzen, gewinnt das Spiel nach Punkten.

Beispiel:

ein eigenes Dach in Höhe 4
zwei eigene Dächer in Höhe 3
ein eigenes Dach in Höhe 2
drei eigene Dächer in Höhe 1
= **4+6+2+3 = 15 Punkte**

Viel Spaß mit Cuatro!



NORIS-SPIELE Georg Reulein GmbH + Co.KG
Werkstraße 1
D-90765 Fürth/Bay.
www.noris-spiele.de

Art.-Nr. 60 610 1281