



QUARTO ACCESS wurde entwickelt, um Menschen mit Blindheit und Sehbehinderung den vollen Spielspaß zu ermöglichen. Da ihr beim Spielen Masken tragt, spielt ihr mit den gleichen Voraussetzungen, und hier stehen der Tastsinn und das Gedächtnis im Vordergrund.

## SPIELMATERIAL



2 Masken



16 Holzfiguren



1 magnetisches Spielbrett mit 16 Feldern

**Stellt die Figuren zu Beginn des Spiels neben das Spielbrett.**

## SIELZIEL

Es gewinnt, wer auf dem Spielbrett eine Reihe aus 4 Figuren bildet, die mindestens 1 Merkmal gemeinsam haben.

Jede Figur ist einzigartig und hat 4 Merkmale:



rund oder quadratisch



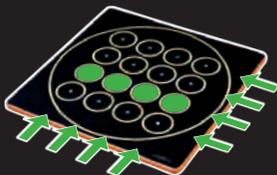
klein oder groß



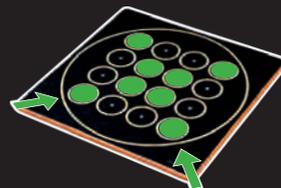
mit oder ohne Loch



gerillt oder glatt



Diese Reihe darf waagrecht, senkrecht oder diagonal gebildet werden.



## SPIELABLAUF

- Bestimmt zufällig, wer beginnt.
- Beginnst du, wähle 1 der 16 Holzfiguren aus und gib sie deinem Gegenüber.
- Dein Gegenüber setzt diese Figur auf ein beliebiges leeres Feld des Spielbretts. Danach wählt dein Gegenüber 1 der 15 verbleibenden Holzfiguren und gibt sie dir.
- Dann setzt du wiederum diese Figur auf ein beliebiges leeres Feld.
- Wiederholt das so lange und gebt euch abwechselnd immer eine Figur und setzt sie auf das Spielbrett, bis jemand gewinnt oder es zu einem Unentschieden kommt.



## SO GEWINNT IHR

- 1** Es gewinnt, wer zuerst „QUARTO!“ ruft. Du darfst „QUARTO!“ rufen und gewinnst, wenn du die Figur, die dir gegeben wurde, auf ein Feld setzt und damit eine Reihe vollendest aus:



4 glatten Figuren **ODER** 4 gerillten Figuren



4 großen Figuren **ODER** 4 kleinen Figuren



4 runden Figuren **ODER** 4 eckigen Figuren



4 Figuren mit Loch **ODER** 4 Figuren ohne Loch



**QUARTO!**



## ANMERKUNGEN:

- Du musst die 3 anderen Figuren nicht selbst platziert haben, um zu gewinnen.
- Du musst „QUARTO!“ rufen und so verkünden, dass du gewonnen hast.
- Die Figuren in der Reihe dürfen auch mehrere gemeinsame Merkmale haben.

2

Hast du nicht bemerkt, dass die 4 Figuren in dieser Reihe ein gemeinsames Merkmal aufweisen, und gibst du deinem Gegner bereits wieder eine Figur, darfst du dein Gegenüber **in diesem Moment** „QUARTO!“ rufen und auf die Reihe zeigen. In diesem Fall gewinnt dein Gegenüber.

3

Bemerkt niemand von euch, dass die soeben vollendete Reihe aus 4 Figuren ein gemeinsames Merkmal aufweist, geht das Spiel weiter und ihr könnt mit dieser Reihe nicht mehr gewinnen.

## SPIELENDE

- Gewonnen: Jemand ruft „QUARTO!“ und zeigt auf die entsprechende Reihe.
- Unentschieden: Ihr habt alle Figuren gesetzt, aber niemand hat gewonnen.

## VARIANTEN

### • Einstiegs- und Kindervariante

Bis ihr das Spiel besser kennt, könnt ihr festlegen, dass es nur 1, 2 oder 3 Merkmale gibt, mit denen ihr gewinnen könnt. *Zum Beispiel könntet ihr festlegen, dass ihr eine Reihe aus 4 gleich großen Figuren bilden müsst, um zu gewinnen. So müsst ihr nur auf 1 Merkmal achten.*

### • Fortgeschrittene Variante

Um zu gewinnen, könnt ihr eine Reihe ODER ein Quadrat aus 4 Figuren bilden, die mindestens 1 Merkmal gemeinsam haben. In dieser Variante gibt es somit 9 weitere Möglichkeiten, „QUARTO!“ zu rufen und zu gewinnen.



Diese Ausgabe von Quarto wurde herausgegeben durch die Unterstützung von:



AG2R LA MONDIALE



Made in China - 07-2021.  
Schachtel für Korrespondenz aufbewahren.

® & © 1991 Gigamic



ZAL Les Garennes  
F 62930 - Wimereux - France  
www.gigamic.com



ACCESSGAMES