



QUARTOI[®]

Gigamic



10-year guarantee - Garantie 10 ans
10 jährige Garantie - Garantie 10 jaar
10 años de garantía - Garanzia 10 anni

GB/
USA

We offer free replacement of all game pieces for 10 years, simply by sending us a letter!

FR

Nous vous garantissons le remplacement gratuit de toute pièce de jeu, sur simple demande par courrier !

D

Wir ersetzen Ihnen auf einfache schriftliche Anfrage 10 Jahre lang kostenlos jedes Spielteil!

NL

We garanderen u dat we de stucken van onze spellen gedurende 10 jaar gratis vervangen, op simpel verzoek per post.

ESP

Durante 10 años, sustitución gratuita de cualquier pieza del juego, mediante simple petición por correo.

IT

Per 10 anni, sostituzione gratuita di qualsiasi pezzo del gioco: basterà farne semplice richiesta per posta.

POR

Substituição gratuita, durante 10 anos, de todas as peças do jogo, através de um simples pedido enviado por via postal!

QUARTO!®

USA / GB	Rules of the game	4
FR	Règles du jeu	6
DE	Spielregeln	8
NL	Spelregels	10
ES	Reglas del juego	12
IT	Regole del gioco	14
PT	Regras do jogo	16
DK	Spilleregler	18
NO	Spilleregler	20
SE	Spelregler	22
FI	Pelisäännöt	24
GR	ΚΑΝΟΝΑΣ	26
IL	חוקי המשחק	28
TW	四連戰	30
CN	比赛规则	32
KR	게임 규칙	34
JP	ゲームの規則	36
AR	المقدمة والاستعداد	38
TR	Oyunlari serisi Quarto	40
PL	Zasady gry	41
RU	Правила игры	42
LT	Žaidimo taisyklės	43
LV	Spēles noteikumi	44
EE	Mängu reeglid	45
HU	A játék menete	46
CS	Pravidla hry	47
SI	Pravila igre	48

QUARTO 02 2006

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.
 Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and address for future reference.
 Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da keine Teile verschluckt werden können. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren.
 Niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaren. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.
 Non adatto per bambini inferiori a 3 anni poiché i pezzi piccoli potrebbero essere ingoiati. Conservare la confezione per riferimenti futuri.
 No conviene para niños menores de 3 años por el riesgo de atragantarse con partes pequeñas. Guardar esta información para el futuro.



WARNING

CHOKING HAZARD - Small Parts
 Not for children under 6 years.
 Do not put gamepieces in mouth.

® & © Copyright 1991 Gigamic

B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE

DESCRIPTION AND PREPARATION

- A board with 16 squares.
- 16 different pieces each with 4 characteristics (fig. 1): light or dark, round or square, tall or short, solid or hollow.

At the start of the game, the pieces are arranged at the side of the board.

OBJECTIVE OF THE GAME

To establish a line of four pieces, with at least one common characteristic (fig. 2) on the board.

The line of pieces may be across the board, up and down, or along a diagonal (fig. 3).

GAME SEQUENCE

- The players throw dice to see who starts.
- The first player selects one of the 16 pieces and gives it to his opponent (fig. 4).
- That player places the piece on any square on the board; he must then choose one of the 15 pieces remaining and give it to his opponent.
- In his turn, that player places the piece on a empty square, and so on...

WINNING THE GAME

The game is won by the first player to call "QUARTO !" (fig. 5).

1 A player calls "QUARTO !" and wins the game when, as he places the piece given to him:

- > He creates a line of 4 light pieces or 4 dark pieces or 4 round pieces or 4 square pieces or 4 tall pieces or 4 short pieces or 4 solid pieces or 4 hollow pieces.

Different characteristics can accumulate.

- > He does not need to have placed the 3 other pieces himself.

- > He must declare his win by calling "QUARTO !".

2 If this player has not noticed the alignment and passes a piece to the opponent:

- > The latter may "at that moment" call "QUARTO !" and indicate the alignment:

He wins the game.

3 If none of the players sees the alignment during the move during which it is created, it loses any value and the game continues.

END OF THE GAME

- Game winner: A player who calls and points out a "QUARTO !".
- Game even: All the pieces have been placed and no winner declared.

DURATION OF THE GAME

- From 10 to 20 minutes. In a tournament, each player may be allocated a time limit of 1 minute per move.

VARIATION FOR BEGINNERS (FOR EXAMPLE, CHILDREN...)

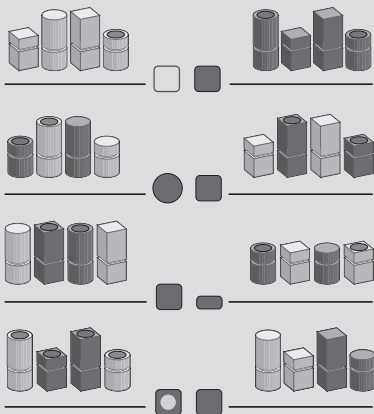
Until you are familiar with the game, you can play with 1,2 or 3 features as line criteria.

For example: Create on the board a line of 4 pieces of the same colour. (just one feature chosen).

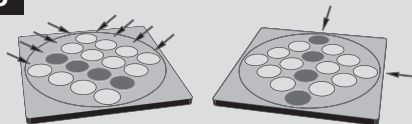
VARIATION FOR ADVANCED PLAYERS

The objective of the game is to create a line or a square of 4 pieces having at least one common feature (fig. 6). There are then 9 additional ways of calling "QUARTO !".

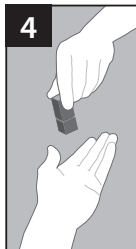
1 - 2



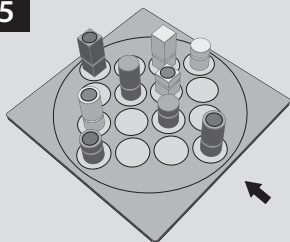
3



4

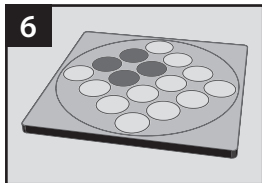


5



QUARTO!

6



CE



PRESENTATION ET PREPARATION

- Un plateau de 16 cases
 - 16 pièces différentes ayant chacune 4 caractères (fig. 1): claire ou foncée, ronde ou carrée, haute ou basse, pleine ou creuse.
- En début de partie, les pièces sont déposées à côté du plateau.

BUT DU JEU

- Créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun (fig. 2).
- Cet alignement peut-être horizontal, vertical ou diagonal (fig. 3).

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

- Le premier joueur est tiré au sort.
- Il choisit une des 16 pièces et la donne à son adversaire (fig. 4).
- Celui-ci doit la placer sur une des cases du plateau et choisir ensuite une des 15 pièces restantes pour la donner à son adversaire.
- A son tour, celui-ci la place sur une case libre et ainsi de suite...

GAIN DE LA PARTIE

La partie est gagnée par le premier joueur qui annonce "QUARTO !" (fig 5).

1 Un joueur fait "QUARTO !" et gagne la partie lorsque, en plaçant la pièce donnée:

- > Il crée une ligne de 4 claires ou 4 foncées ou 4 rondes ou 4 carrées ou 4 hautes ou 4 basses ou 4 pleines ou 4 creuses.

Plusieurs caractères peuvent se cumuler.

- > Il n'est pas obligé d'avoir lui même déposé les trois autres pièces.

-> Il doit faire reconnaître sa victoire en annonçant "QUARTO !".

2 Si ce joueur n'a pas vu l'alignement et donne une pièce à l'adversaire:

- > Ce dernier peut "à ce moment" annoncer "QUARTO !", et montrer l'alignement: c'est lui qui gagne la partie.

3 Si aucun des joueurs ne voit l'alignement durant le tour de jeu où il se crée, cet alignement perd toute sa valeur et la partie suit son cours.

FIN DE LA PARTIE

- Victoire: un joueur annonce et montre un "QUARTO !".
- Egalité: toutes les pièces ont été posées sans vainqueur.

DUREE D'UNE PARTIE

- De 10 à 20 minutes.
- Il est possible en tournoi d'allouer à chaque joueur un temps limité d'une minute par coup.

VARIANTE POUR JOUEURS DEBUTANTS (ENFANTS...)

Pour s'initier progressivement, on peut jouer en ne prenant que 1, 2 ou 3 caractères comme critères d'alignement. Exemple:

créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant la même couleur (un seul caractère retenu).

VARIANTE POUR JOUEURS AVERTIS

Le but du jeu est de créer un alignement ou un carré de 4 pièces ayant au moins un caractère commun (fig 6).

Il y a alors 9 possibilités supplémentaires de faire "QUARTO !".

1-2



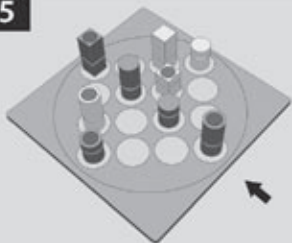
3



4

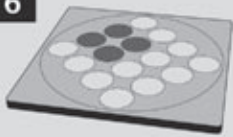


5



QUARTO!

6



CE



www.gigamic.com

GB / USA

The creator of each Gigamic game earns royalties on each game sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de chaque jeu Gigamic perçoit des royalties pour chaque jeu vendu... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic
B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com