

KIRJELDUS JA ETTEVALMISTUS

- 16 ruuduga mängulaud.
 - 16 nuppu, igaüks 4 erineva tunnusega (joon. 1): hele või tume, ümar või kandiline, lühikene või pikk, auguga või ilma.
- Mängu alustades asetage nupud mängulaua kõrvale.

MÄNGU EESMÄRK

Panna mängulauale ritta neli vähemalt ühe sarnase tunnusega nuppu (joon. 2).

Nupud võivad olla paigutatud risti üle mängulaua või diagonaalselt (joon. 3).

MÄNGU KÄIK

- Mängijad viskavad täringut, et selgitada, kes alustab.
- Esimene mängija valib ühe 16 nupust ning annab vastasele (joon. 4).
- Teine mängija paneb nupu suvalisele mänguruudule. Seejärel valib tema 15 nupust ühe ning annab selle vastasele.
- Esimene mängija paneb nupu tühjale ruudule jne.

MÄNGU VÕITMINE

Võidab see, kes hüüab esimesena „QUARTO!” (joon. 5).

1. Mängija hüüab „QUARTO!” ja on võitja:

- kui ridamisi on 4 heledat või 4 tumedat, 4 lühikest või 4 pikka, 4 ümmargust või 4 kandilist, 4 auguga või 4 auguta nuppu. Koguda võib erinevate tunnustega nuppe;

- 3 eelnevat nuppu ei pea mängija ise olema ritta pannud;

- võidust tuleb teatada hüüdega „QUARTO!”.

2. Kui mängija ei ole märganud, et nupud on ridamisi ning annab käigu vastasele, on vastasel õigus hüüda „QUARTO!” ning ta on võitnud.

3. Kui kumbki mängijaist ei märka selle käigu ajal nelja ridamisi asetatud nuppu, siis see rida enam ei loe ja mäng jätkub.

MÄNGU LÕPP

- Mängu võidab see, kes hüüab „QUARTO!”;

- Viik: kõik nupud on mängulauale pandud, aga võitja pole selgunud.

MÄNGU KESTUS

- 10-20 minutit. Võistluse puhul võib igale mängijale anda igaks käiguks aega 1 minuti.

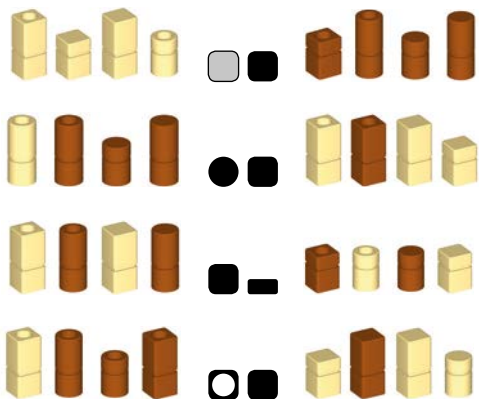
LIHTSUSTATUD MÄNGUVARIANTE ALGAJAILE

Mänguga tutvumiseks võib seda lihtsustada ja arvestada ainult osasid nuppude tunnuseid (ühete, kahte või kolme). Näiteks loetakse võitjaks see, kes paneb ridamisi 4 heledat nuppu (kui arvestatakse ainult ühte tunnust).

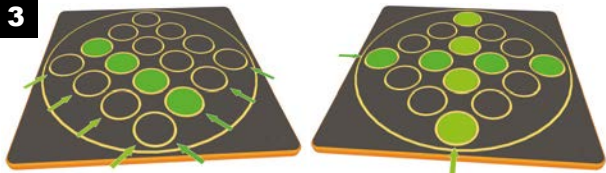
VARIANT KOGEMUSTEGA MÄNGIJATELE

Panna mängulauale ritta või ruudukujuliselt neli vähemalt ühe sarnase tunnusega nuppu (joon. 6). Sel juhul on „QUARTO!” hüüdmiseks üheksa lisavõimalust.

1 - 2



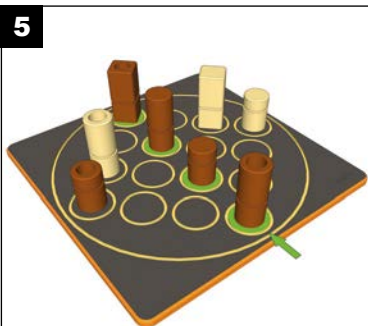
3



4



5



6

