

**SPĒLES APRAKSTS UN SAGATAVOŠANA**

- Spēles laukums ar 16 lauciņiem.
  - 16 dažādas figūras, katra ar 4 raksturīgām pazīmēm (1.att.): gaiša vai tumša, apaļa vai kantaina, gara vai īsa, ar iedobumu vai bez tā.
- Spēles sākumā figūras tiek novietotas gar laukuma malām.

**SPĒLES MĒRĶIS**

**Izveidot rindu no četrām figūrām ar vismaz vienu kopīgu pazīmi (2.att.).**  
Figūru rinda laukumā var būt izkārtota horizontāli, vertikāli vai arī pa diagonāli (3.att.).

**SPĒLES GAITA**

- Spēlētāji vienojas, kurš uzsāks spēli.
- Spēlētājs, kuram ir pirmais gājiens, izvēlas vienu no 16 figūrām un iedod to savam pretiniekam (4.att.).
- Pretinieks noliek iegūto figūru uz jebkura no brīvajiem lauciņiem. Tad, savukārt, viņš izvēlas vienu no 15 atlikušajām figūrām un iedod to savam pretiniekam.
- Tagad ir šī spēlētāja kārta nolikt pretinieka iedoto figūru uz jebkura brīva lauciņa utt.

**SPĒLES UZVARĒTĀJS**

**Spēlētājs, kurš pirmais iesaucas „QUARTO!” (5.att.), kļūst par spēles uzvarētāju.**

1. Spēlētājs iesaucas „QUARTO!” un kļūst par uzvarētāju ja ar pretinieka iedoto figūru viņš ir izveidojis rindu, kas sastāv no 4 figūrām ar vismaz vienu kopīgu pazīmi. Tās var būt attiecīgi 4 gaišas vai 4 tumšas, 4 apaļas vai 4 kantainas, 4 ar iedobumu vai 4 bez tā, 4 garas vai 4 īsas figūras. Rindu var veidot arī figūras ar vairāk nekā vienu kopīgu pazīmi.

- Šim spēlētājam nav noteikti jābūt tam, kurš novietojs šīs rindas pārējās 3 figūras.

- Viņam jāpiesaka sava uzvara, iesaucoties „QUARTO!”.

2. Ja spēlētājs nav pamanījis izveidojušos rindu ar kopīgo pazīmi un iedod pretiniekam nākamo figūru, pretinieks šajā brīdī drīkst norādīt uz šo rindu, iesaucoties „QUARTO!” un tādējādi kļūstot par spēles uzvarētāju.

3. Ja neviens no spēlētājiem nepamana rindu ar kopīgo pazīmi gājienā, kad tā tika izveidota, tā netiek ieskaitīta un spēle turpinās.

**SPĒLES BEIGAS**

- Spēlētājs, kurš pirmais norāda uz rindu ar kopīgo pazīmi un iesaucas „QUARTO!”, kļūst par spēles uzvarētāju.
- Spēle beidzas neizšķirti, ja visas figūras ir novietotas laukumā un neviens no spēlētājiem nav izveidojis rindu ar kopīgu pazīmi, vai arī līdz pat spēles beigām nav pamanījis iepriekš izveidoto rindu.

**SPĒLES ILGUMS**

- No 10 līdz 20 minūtēm. Sacensībās katram spēlētājam var noteikt laika ierobežojumu – 1 minūte gājienam.

**SPĒLES VARIANTS IESĀCĒJIEM**

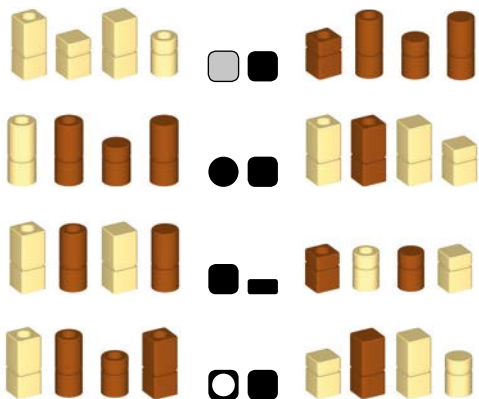
Kamēr spēlētāji apgūst spēli, viņi var veidot rindu, neievērojot visas 4 raksturīgās pazīmes, bet gan izvēloties tikai 1, 2 vai 3 no tām. Piemēram, spēlētāji cenšas izveidot 4 gaišu vai tumšu figūru rindu (izvēloties tikai vienu pazīmi – krāsu).

**SPĒLES VARIANTS PIEREDZĒJUŠIEM SPĒLĒTĀJIEM**

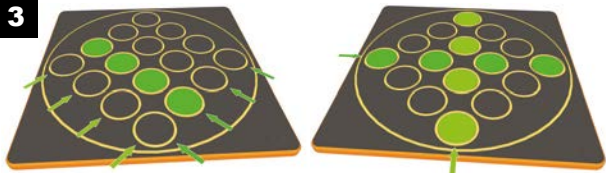
Spēles uzdevums ir izveidot rindu vai kvadrātu, kas sastāv no 4 figūrām ar vismaz vienu kopīgu pazīmi (6.att.). Šajā gadījumā pastāv 9 papildus varianti figūru izvietošanai spēles laukumā.

© 1991 Gigamic from a concept of Blaise Muller.

1 - 2



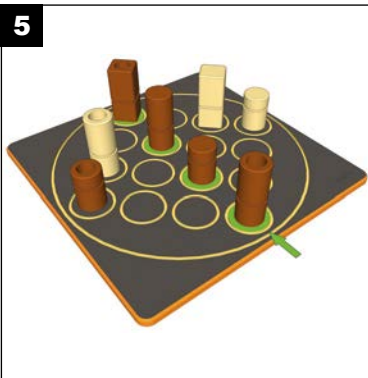
3



4



5



6

