



quarto[®]

Access

Blaise Muller



QUARTO ACCESS ha sido diseñado para que los jugadores ciegos puedan disfrutar plenamente del juego. La inclusión de antifaces permite que todos jueguen en igualdad de condiciones, a la vez que se enfatiza el sentido del tacto y la memoria.

CONTENIDO



2 antifaces



16 piezas de madera



1 tablero magnético
de 16 casillas

Al inicio de la partida, las piezas se colocarán al lado del tablero.

OBJETIVO DEL JUEGO

Formar en el tablero un alineamiento de 4 piezas, que tengan como mínimo una característica en común.

Cada pieza presenta 4 características que la hacen única:



redonda o cuadrada



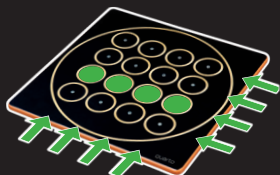
baja o alta



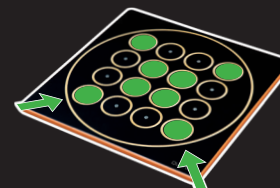
hueca o llena



ranurada o lisa



Este alineamiento puede ser horizontal, vertical o diagonal.



DESARROLLO DE UNA PARTIDA

- El primer jugador es elegido por sorteo.
- Este elige una de las 16 piezas del juego y la entrega a su adversario.
- El adversario debe colocarla en una de las casillas del tablero y elegir, seguidamente, una de las 15 piezas restantes para entregarla al primer jugador.
- Este, a su vez, coloca la nueva pieza en una casilla libre.
- De este modo, los jugadores siguen pasándose piezas y colocándolas hasta que uno de ellos gane o se llegue a un empate.



GANADOR DE LA PARTIDA

- 1 La partida es ganada por el primer jugador que anuncia "QUARTO!". Un jugador hace "QUARTO!" y gana la partida cuando, colocando la pieza entregada, crea una línea con:



4 piezas lisas ○ 4 piezas ranuradas



4 piezas altas ○ 4 bajas



4 piezas redondas ○ 4 cuadradas



4 piezas llenas ○ 4 huecas

QUARTO!



NOTAS :

- No está obligado a haber colocado él mismo las otras 3 piezas.
- Debe cantar su victoria anunciando "QUARTO!".
- En la línea pueden coincidir varias características.

2

Si dicho jugador no se ha dado cuenta del alineamiento y entrega una pieza a su adversario, el adversario puede **en ese momento** anunciar "QUARTO!" y mostrar el alineamiento, resultando por lo tanto vencedor de la partida.

3

Si ninguno de los jugadores se da cuenta del alineamiento durante el turno de juego en el cual se crea, este pierde su valor y la partida continúa.

FIN DE LA PARTIDA

- Victoria: un jugador anuncia y muestra un "QUARTO!".
- Empate: todas las piezas han sido colocadas sin vencedor.

VARIANTES

• Variante para jugadores principiantes o niños

Para iniciarse gradualmente, se puede jugar tomando únicamente 1, 2 o 3 características como criterios de alineamiento. *Ejemplo: formar en el tablero un alineamiento de 4 piezas que tengan el mismo tamaño (una sola característica elegida).*

• Variante para jugadores experimentados

Para ganar, los jugadores pueden crear un alineamiento O un cuadrado de 4 piezas que tengan, como mínimo, una característica en común. De esta manera, existirían 9 posibilidades suplementarias de hacer "QUARTO!".



Esta versión de Quarto! ha sido publicada gracias al apoyo de:



AG2R LA MONDIALE



Fabricado en China - 07-2021

Por favor guarde esta información para futuras referencias.

® & © 1991 Gigamic



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



ACCESSIGAMES