

kwatro

Das große Spiel
in der kleinen Dose



2-4 Spieler · Alter 8+

Spielregeln

Inhalt

64 verschiedene Karten
2 Joker

Ziel des Spiels

Erziele die meisten Punkte, indem du Karten an den **Reihen** anlegst.

Eine **Reihe** besteht aus 2, 3 oder 4 Karten. In einer **Reihe** wird jede Eigenschaft für sich betrachtet, (Farbe, Form und Zahl). **Entweder** sind die Karten in einer Eigenschaft gleich **oder** unterschiedlich.

Spielaufbau

Hol dir Bleistift und Papier, um eure Punkte aufzuschreiben. Mische die Karten und teile jedem Spieler 4 Karten verdeckt aus. Schau dir deine Karten an aber behalte sie für dich. Lege die restlichen Karten verdeckt als Nachziehstapel in die Tischmitte. Platziere die oberste Karte als Startkarte offen in die Mitte des Spielfeldes.

Spielablauf

Der kleinste Spieler beginnt, danach ist der Spieler zu seiner linken an der Reihe. Bei deinem Spielzug kannst du aus 2 möglichen Aktionen wählen:

1. Lege 1, 2, 3 oder 4 Karten an eine einzelne Reihe an, die zu mind. einer Karte passen, die bereits im Spiel ist. Alle gelegten Karten müssen den **Legeregeln** entsprechen (siehe unten). Schreibe deine Punktzahl auf und ergänze deine Karten auf 4.

oder

2. Passe... und lege einige, alle oder keine deiner Karten zurück unter den Stapel und zieh neue.

Legeregeln

- Alle gespielten Karten müssen in einer einfachen, geraden **Reihe** liegen.
- Du kannst **Reihen** erstellen oder erweitern, indem du Karten auf beiden Seiten hinzufügst. (siehe Spielzug 2 auf der Rückseite)
- Auch wenn du Karten nur als einzelne Reihe legen darfst, können neue **Reihen** entstehen oder erweitert werden. (siehe Spielzug 3 auf der Rückseite)
- In jeder Reihe müssen alle Karten entweder in allen Eigenschaften (Farbe, Form und Zahl) übereinstimmen oder alle unterschiedlich sein. (siehe «Wie legt man eine Reihe?».)
- Karten können in beliebiger Reihenfolge gelegt werden.
- Eine Reihe aus 4 Karten wird **kwatro** genannt. An ein **kwatro** dürfen keine Karten mehr angelegt werden.

Punkten

Nach jedem Zug werden die Punkte für jede Reihe zusammengezählt, die du erstellt oder erweitert hast. Jede Karte zählt entsprechend ihrer Zahl. Wenn eine Karte zu zwei Reihen gehört, wird sie für beide Reihen gewertet.

Jedes gelegte oder vervollständigte **kwatro** verdoppelt die Punktzahl dieses Zuges. Bei mehreren **kwatros** wird die Punktzahl erneut verdoppelt.

Hast du alle 4 Handkarten ausgespielt? Dann werden am Ende des Spielzuges alle Punkte verdoppelt. (siehe Spielzug 4 auf der Rückseite)

Spielende

Das Spiel endet, wenn der Nachziehstapel leer ist und ein Spieler seine letzte Karte ausspielt. Die Punkte dieses Zuges zählen doppelt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

Varianten

- Für ein kürzeres Spiel wird nur die Hälfte des Stapels (inkl. Joker) verwendet.
- Beim Spielen mit Kindern kann auf die Punktwertung verzichtet werden. So liegt der Spielfokus auf dem Erlernen der Spiellokik.

Wie legt man eine Reihe? Einfach erklärt!

Beachte, dass jede Karte drei Eigenschaften hat: eine Form, eine Farbe und eine Zahl.



Weil immer 2 Karten in mindestens einer oder keiner Eigenschaft gleich sind **passen immer 2 beliebige Karten zusammen**, um eine neue **Reihe** zu beginnen. Die dritte und vierte Karte in dieser **Reihe** müssen zu den Vorgaben passen, die durch die ersten 2 Karten gegeben wurden.

Bevor du die dritte Karte anlegst, musst du die mögliche **Reihe prüfen**.

Stelle dir für **jede der 3 Eigenschaften** (Farbe, Form, Zahl) folgende 2 Fragen:

1. Stimmen die Karten in dieser Eigenschaft **alle** überein?
2. Sind sie **alle** unterschiedlich?

Wenn du für alle 3 Eigenschaften eine dieser beiden Fragen mit **«Ja»** beantwortest, ist der Zug erlaubt. Stelle dir diese Fragen auch, bevor du die vierte Karte anlegst und damit ein **kwatro** erzielst.

Originally published as «iota» Game by Gene Mackles

GAMEWRIGHT®

Licensed from Gamewright, a division of Ceaco, Inc.
70 Bridge Street, Newton, MA 02458

Exclusive Distribution:

Carletto Deutschland GmbH
Albert-Einstein-Strasse 3
D-63128 Dietzenbach
www.gamefactory-spiele.com



Beispiele für kwatros



= **Farbe** auf jeder Karte
 ≠ **Form** auf jeder Karte
 = **Zahl** auf jeder Karte



= **Farbe** auf jeder Karte
 = **Form** auf jeder Karte
 ≠ **Zahl** auf jeder Karte



= **Farbe** auf jeder Karte
 ≠ **Form** auf jeder Karte
 ≠ **Zahl** auf jeder Karte



≠ **Farbe** auf jeder Karte
 = **Form** auf jeder Karte
 = **Zahl** auf jeder Karte



≠ **Farbe** auf jeder Karte
 ≠ **Form** auf jeder Karte
 = **Zahl** auf jeder Karte



≠ **Farbe** auf jeder Karte
 = **Form** auf jeder Karte
 ≠ **Zahl** auf jeder Karte



≠ **Farbe** auf jeder Karte
 ≠ **Form** auf jeder Karte
 ≠ **Zahl** auf jeder Karte

Joker

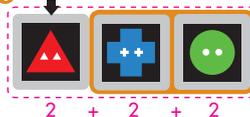
Die Joker können für jede Karte eingesetzt werden. Ihr Punktwert beträgt 0. Du kannst eine Joker-Karte auch austauschen, wenn du eine Karte auf deiner Hand hast, die an ihren Platz passt. Du kannst sie dann in einem

deiner Züge verwenden. Berührt ein Joker zwei Reihen, muss er bei beiden **Reihen** die gleiche Karte darstellen.



Spielzüge

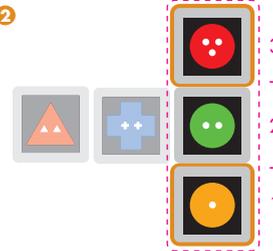
1 Startkarte



2 **Karten** werden gespielt. Gleiche Zahl, unterschiedliche Farbe, unterschiedliche Form. (2 + 2 + 2)

6 Punkte

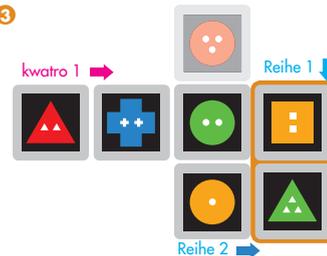
2



2 **Karten** werden gespielt, wobei eine neue Reihe mit 3 Karten entsteht. Gleiche Form, unterschiedliche Farbe, unterschiedliche Zahl. Die Karten müssen in einer einzelnen Reihe platziert werden, sie müssen sich jedoch nicht berühren. (3 + 2 + 1)

6 Punkte

3



2 **Karten** werden gespielt. Das gelbe Quadrat 2 vervollständigt ein **kwatro**, außerdem entstehen 2 neue Reihen.

kwatro 1 (2 + 2 + 2 + 2) **8**

Reihe 1 (2 + 3) **5**

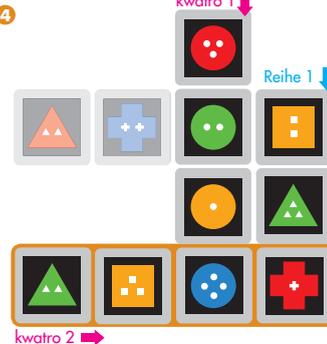
Reihe 2 (1 + 3) **+ 4**

Zwischensumme **17 Punkte**

Verdopple die Punkte für...
 kwatro 1 (17 × 2) **34**

34 Punkte

4



4 **Karten** werden gespielt, die 2 **kwatros** vervollständigen und 1 Reihe erweitern.

kwatro 1 (3 + 2 + 1 + 4) **10**

kwatro 2 (2 + 3 + 4 + 1) **10**

Reihe 1 (3 + 2 + 1) **+ 6**

Zwischensumme **26 Punkte**

Verdopple die Punkte für...

kwatro 1 (26 × 2) **52**

kwatro 2 (52 × 2) **104**

alle 4 Handkarten (104 × 2) **208**

208 Punkte

kwatro

Le grand jeu
dans la petite boîte



2 à 4 joueurs · Age 8+
Règles du jeu

Contenu

64 cartes différentes
2 jokers

Bud du jeu

Collecte un maximum de points en disposant les cartes en **rangées**.

Une **rangée** est composée de 2, 3 ou 4 cartes. Chaque caractéristique (couleur, forme, nombre) est considérée séparément dans chaque rangée. La caractéristique des cartes d'une **rangée** est **soit** identique, **soit** différente.

Préparation

Prépare un crayon et du papier pour y noter les points. Mélange les cartes. Chaque joueur reçoit 4 cartes, face cachée. Les joueurs regardent leurs cartes à l'abri du regard des autres joueurs. Les cartes restantes sont posées face cachée en pile au milieu de la table. Retourne la première carte et place-la au milieu de la table. Ce sera la carte de départ.

Déroutement de la partie

Le plus petit joueur commence. C'est ensuite au tour de son voisin de gauche. A chaque tour, tu as le choix entre 2 actions:

1. Pose 1, 2, 3 ou 4 cartes dans une seule rangée. Elles doivent correspondre à au moins une carte déjà posée. Toutes les cartes posées doivent respecter les **règles de pose** (cf. ci-après). Note les points et pioche de nouvelles cartes pour en avoir de nouveau 4 en main.

ou

2. Passe ton tour... et pose une carte, plusieurs ou aucune sous la pioche et pioches-en de nouvelles pour toujours en avoir 4.

Règles de pose

- Toutes les cartes jouées doivent être posées en une rangée.
- On peut créer ou compléter des **rangées** en ajoutant des cartes des deux côtés. (Cf. action de jeu 2 au dos)
- Même si tu ne peux poser des cartes que dans une seule **rangée**, de nouvelles rangées peuvent être créées ou complétées. (Cf. action de jeu 3 au dos)
- Dans chaque rangée, les cartes doivent soit être identiques du point de vue d'une caractéristique (couleur, forme et nombre) ou toutes être différentes. (Cf. «Comment former une rangée?»)
- Les cartes peuvent être posées dans n'importe quel ordre.
- Une rangée de 4 cartes est un **kwatro**. On ne peut pas ajouter de cartes à un **kwatro**.

Marquer des points

Après chaque manche, on additionne les points pour chaque rangée qui a été formée ou complétée. Chaque carte a la valeur de son nombre. Si une carte appartient à deux rangées, sa valeur compte pour les deux rangées.

Chaque **kwatro** formé ou complété permet de doubler les points de la manche. En cas de plusieurs **kwatros**, le nombre de points est doublé encore une fois.

Tu as joué les 4 cartes en main? Dans ce cas, les points sont également doublés (Cf. action de jeu 4 au dos)

Fin de la partie

La partie prend fin dès qu'il n'y a plus de cartes dans la pioche et qu'un joueur a joué sa dernière carte. Les points de cette manche sont doublés. Le joueur comptabilisant le plus de points est le vainqueur!

Variantes

- Pour raccourcir la durée de la partie, on n'utilisera que la moitié des cartes (joker incl.).
- Pour une partie avec de jeunes enfants, on peut renoncer à la comptabilisation des points. Ils peuvent ainsi se concentrer sur l'apprentissage de la logique du jeu.

Comment former une rangée? C'est très simple!

Chaque carte a trois caractéristiques : une forme, une couleur et un nombre.



Etant donné que deux cartes ont toujours au moins une ou aucune caractéristique en commun, **n'importe quelles 2 cartes peuvent être posées ensemble** pour débiter une **nouvelle rangée**. La troisième et la quatrième carte de cette **rangée** doivent alors respecter la règle des deux premières cartes posées.

Avant de poser la troisième carte, il s'agit de **vérifier si elle peut intégrer la rangée**.

Pose-toi les deux questions suivantes pour **chacune des trois caractéristiques** (couleur, forme, nombre):

1. **Toutes** les cartes ont-elles la même caractéristique?
2. **Toutes** les cartes sont-elles différentes?

Si tu peux répondre par **«oui»** à une de ces deux questions, alors tu peux poser la carte. Pose-toi les mêmes questions avant de poser la quatrième carte qui te permettra de former un **kwatro**.

Originally published as «iota» Game by Gene Mackles

GAMERIGHT®

Licensed from Gamewright, a division of Ceaco, Inc.
70 Bridge Street, Newton, MA 02458

Exclusive Distribution:

Carletto Deutschland GmbH
Albert-Einstein-Strasse 3
D-63128 Dietzenbach
www.gamefactory-spiele.com



Exemples de kwatros



Couleur = sur chaque carte
Forme ≠ sur chaque carte
Nombre = sur chaque carte



Couleur = sur chaque carte
Forme = sur chaque carte
Nombre ≠ sur chaque carte



Couleur = sur chaque carte
Forme ≠ sur chaque carte
Nombre = sur chaque carte



Couleur ≠ sur chaque carte
Forme = sur chaque carte
Nombre = sur chaque carte



Couleur ≠ sur chaque carte
Forme ≠ sur chaque carte
Nombre = sur chaque carte



Couleur ≠ sur chaque carte
Forme = sur chaque carte
Nombre ≠ sur chaque carte



Couleur ≠ sur chaque carte
Forme ≠ sur chaque carte
Nombre = sur chaque carte

Joker

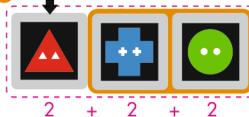
Les jokers peuvent être utilisés pour n'importe quelle carte. Leur valeur est de 0. Il est également possible d'échanger un joker si vous avez une carte en main qui pourrait le remplacer. Vous pourrez ensuite l'utiliser une

prochaine fois. Si un joker jouxte deux rangées, il doit représenter la même carte pour les deux rangées.



Actions

1 Carte de départ

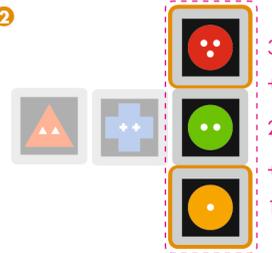


2 cartes sont posées.

Même nombre, couleur différente et forme différente. (2 + 2 + 2)

6 points

2

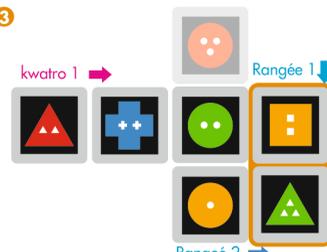


2 cartes sont posées. Une nouvelle rangée de 3 cartes est créée. Même forme, couleur différente et nombre différent.

Les cartes doivent être posées dans une seule rangée, mais elles ne doivent pas être voisines. (3 + 2 + 1)

6 points

3



2 cartes sont posées. Le carré jaune complète un kwatro et 2 nouvelles rangées sont créées.

kwatro 1 (2 + 2 + 2 + 2) **8**

Rangée 1 (2 + 3) **5**

Rangée 2 (1 + 3) **+ 4**

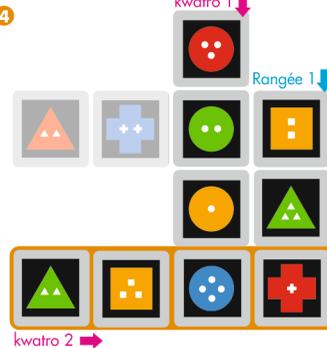
Somme intermédiaire **17 points**

Points doublés pour...

kwatro 1 (17 × 2) **34**

34 points

4



4 cartes sont posées. 2 kwatros sont ainsi formés et 1 rangée est complétée.

kwatro 1 (3 + 2 + 1 + 4) **10**

kwatro 2 (2 + 3 + 4 + 1) **10**

Rangée 1 (3 + 2 + 1) **+ 6**

Somme intermédiaire **26 Punkte**

Points doublés pour...

kwatro 1 (26 × 2) **52**

kwatro 2 (52 × 2) **104**

les 4 cartes en main (104 × 2) **208**

208 points