

kwatro

Het fantastisch grote spel
in het piepkleine blikje



2-4 spelers • vanaf 8 jaar

spelregels

Spelmateriaal

64 unieke kaarten
2 joker kaarten

Doel van het spel

Score de meeste punten door
lijnen te maken.

Een **lijn** bestaat uit 2, 3 of 4 kaarten in een horizontale of verticale **lijn**, waarbij de eigenschappen (vorm, kleur en getal) van alle kaarten in die **lijn** geheel verschillend **óf** geheel gelijk zijn.

Vorbereiding

Pak pen en papier om de score bij te houden. Schud de kaarten en geef iedere speler gedekt vier kaarten (iedere speler mag zijn eigen kaarten bekijken, maar houdt deze geheim voor de andere spelers).

Leg de overgebleven kaarten in een gedekte trekstapel. Trek de bovenste kaart en leg deze open in het midden van het speelveld. Deze kaart is de startkaart. Elke kaart heeft drie eigenschappen: een vorm, een kleur en een getal.

Spelverloop

De jongste speler begint het spel. Daarna zijn, met de klok mee, de andere spelers aan de beurt.

1. Leg 1, 2, 3 of 4 kaarten in een rechte **lijn** aan één of meerdere kaarten die reeds in het speelveld liggen. Hierbij gelden de hierna beschreven **legregels**. Noteer je behaalde score en vul je hand aan tot vier kaarten.

of

2. Pas en schuif een aantal handkaarten (dit mogen er ook nul zijn) gedekt onder de trekstapel. Vul je hand vervolgens aan tot vier kaarten.

Legregels

- Kaarten die worden gespeeld moeten één rechte **lijn** vormen en ten minste één van deze kaarten moet aansluiten aan een kaart in het speelveld.
- Ondanks het feit dat kaarten in dezelfde **lijn** moeten worden gelegd, kunnen meerdere **lijnen** ontstaan of kunnen **lijnen** worden uitgebreid (zie voorbeeld beurt 3 op achterzijde).
- Je mag een **lijn** creëren of verlengen door aan beide uiteinden van een kaart/lijn kaarten aan te leggen (zie voorbeeld beurt 2 op achterzijde).

- De eigenschappen (vorm, kleur en getal) van alle kaarten in een **lijn** moeten geheel verschillend of geheel gelijk zijn (zie: "Hoe maak je een **lijn**?").
- Kaarten mogen in elke volgorde gespeeld worden.
- Een **lijn** met vier kaarten wordt een **kwatro** genoemd. Als je een **kwatro** maakt, wordt je score van deze beurt verdubbeld.



(zie achterzijde voor meer voorbeelden.)

- Een **lijn** kan uit maximaal vier kaarten bestaan.
- Als er gaten zijn, is het geen **lijn**... en sommige plekken in het speelveld zijn onmogelijk op te vullen.

Hoe maak je een lijn? Gemakkelijk, in drie stappen...

Twee willekeurige kaarten kunnen altijd een **lijn** vormen (zij delen nl. geen, één of meer eigenschappen). De derde en de vierde kaart moeten voldoen aan de voorwaarden die door de eerste twee kaarten zijn bepaald. Voordat je de derde kaart aanlegt, bekijk je de drie kaarten die een **lijn** zullen vormen en stel je jezelf de volgende vragen:

1. Is de kleur op alle kaarten gelijk óf op alle kaarten verschillend?
2. Is de vorm op alle kaarten gelijk óf op alle kaarten verschillend?
3. Is het getal op alle kaarten gelijk óf op alle kaarten verschillend?

Als op **één of meerdere** van de bovenstaande vragen het antwoord 'nee' is, dan mag je de kaart niet spelen.

Stel jezelf dezelfde vragen voordat je een vierde kaart aanlegt om zo een **kwatro** te maken.

Spelontwerp: Gene Mackles
Nederlandse vertaling: Onno Walraven
Projectmanager: Jonny de Vries

© 2012 White Goblin Games
www.whitegoblingames.nl



Voorbeelden van lijnen



Gelijke kleuren op elke kaart
Verschillende vormen op elke kaart
Gelijke getallen op elke kaart



Gelijke kleuren op elke kaart
Gelijke vormen op elke kaart
Verschillende getallen op elke kaart



Gelijke kleuren op elke kaart
Verschillende vormen op elke kaart
Verschillende getallen op elke kaart



Verschillende kleuren op elke kaart
Gelijke vormen op elke kaart
Gelijke getallen op elke kaart



Verschillende kleuren op elke kaart
Verschillende vormen op elke kaart
Gelijke getallen op elke kaart



Verschillende kleuren op elke kaart
Gelijke vormen op elke kaart
Verschillende getallen op elke kaart



Verschillende kleuren op elke kaart
Verschillende vormen op elke kaart
Verschillende getallen op elke kaart

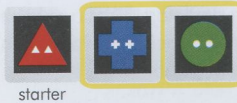
Joker kaarten

Een joker kan ingezet worden voor elke willekeurige kaart en scoort altijd nul punten. Bij aanvang van je beurt mag je een joker in het speelveld omwisselen voor een kaart uit je hand die past op die plaats. Alle **lijnen** moeten daarbij kloppen!



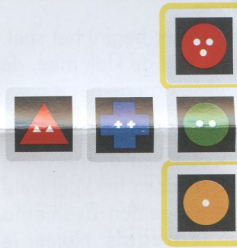
De joker mag je in deze of een volgende beurt weer inzetten. Bij het spelen van een joker hoeft je niet te zeggen welke kaart deze vervangt. Is een joker onderdeel van twee **lijnen**, dan vervangt hij dezelfde kaart in beide **lijnen**.

Spel voorbeeld

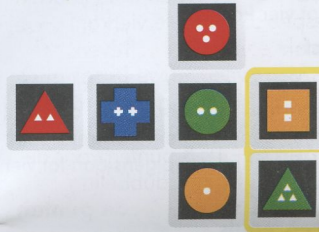


starter

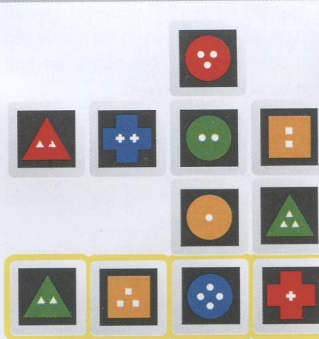
Beurt 1 Er worden twee kaarten gespeeld. Gelijke getallen, verschillende kleuren, verschillende vormen. **6 punten**



Beurt 2 Er worden twee kaarten gespeeld waardoor een nieuwe **lijn** van drie kaarten wordt gecreëerd. Gelijke vormen, verschillende kleuren, verschillende getallen. Kaarten die gespeeld worden moeten één **lijn** vormen maar hoeven elkaar niet te raken. **6 punten**



Beurt 3 Er worden twee kaarten gespeeld. Het gele vierkant maakt een **kwatro**. Tevens worden twee nieuwe **lijnen** met elk twee kaarten gecreëerd. 12 punten voor de horizontale **lijnen** (8+4). 5 punten voor de verticale **lijn**. Verdubbeling vanwege de **kwatro**. **34 punten**



Beurt 4 Er worden vier kaarten gespeeld waardoor twee **kwatro's** worden gemaakt. Elke **kwatro** is 10 punten. De tweede verticale **lijn** is 6 punten. Dit levert 26 punten op. Verdubbeling vanwege de eerste **kwatro**. Nog een verdubbeling vanwege de tweede **kwatro** en nog een verdubbeling omdat alle vier de kaarten zijn uitgespeeld! **208 punten**