



**ЗНАЕМ
ИГРАЕМ**

www.znaemigraem.ru

**Магазин настольных игр,
игрушек и подарков**

ОПИСАНИЕ ИГРЫ И ПОДГОТОВКА

- Игровое поле с 16 кружками;
 - 16 разных фигур, у каждой по 4 признака (рис. 1): светлая или темная, круглая или квадратная, высокая или низкая, с выемкой или без.
 В начале игры фигуры размещаются рядом с игровым полем.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

Составить ряд из 4-х фигур по крайней мере с одним общим признаком (рис. 2).

Ряд можно составить по горизонтали, по вертикали или по диагонали (рис. 3).

ХОД ИГРЫ

- Игроки удобным им способом определяют, кто будет делать первый ход.
 - Игрок, который ходит первым, выбирает любую из 16 фигур и дает ее своему противнику (рис. 4).
 - Тот ставит эту фигуру на любой свободный кружок. Затем он выбирает одну из оставшихся 15 фигур и, в свою очередь, дает ее своему противнику.
 - Он в свой ход ставит полученную фигуру на любой свободный кружок и т.д.

ПОБЕДА В ИГРЕ

Выигрывает тот, кто первым произнесет слово "КВАРТО" (рис. 5).

1. Игрок произносит "КВАРТО" и становится победителем, если с помощью полученной фигуры он образовал ряд из 4-х фигур по крайней мере с одним общим признаком. Это может быть ряд из 4-х светлых или 4-х темных, 4-х круглых или 4-х квадратных, 4-х с выемкой или 4-х без нее, 4-х высоких или 4-х низких фигур. Игрок также может образовать ряд из 4-х фигур с более чем одним общим признаком.

- Три предыдущие фигуры ряда не обязательно должны быть поставлены этим же игроком.

- Игрок должен заявить о победе, произнеся слово "КВАРТО".

2. Если игрок не заметил образовавшийся ряд с общим признаком и дает противнику следующую фигуру, то противник сразу же может указать на этот ряд, воскликнув "КВАРТО", и таким образом выиграть партию.

3. Если ни один из игроков не заметил ряд с общим признаком во время того хода, когда он был создан, то ряд не защищается и игроки продолжают партию.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

- Партию выигрывает тот, кто первым указал на ряд с общим признаком, произнеся при этом слово "КВАРТО".

- Если все фигуры использованы, но никто из игроков не образовал ряд с общим признаком или до конца партии не заметил образовавшийся ряд, игра заканчивается ничьей.

ПРОДОЛЖИТЕЛЬНОСТЬ ИГРЫ

- От 10 до 20 минут. На соревнованиях можно установить ограничение времени для каждого игрока – 1 минута на ход.

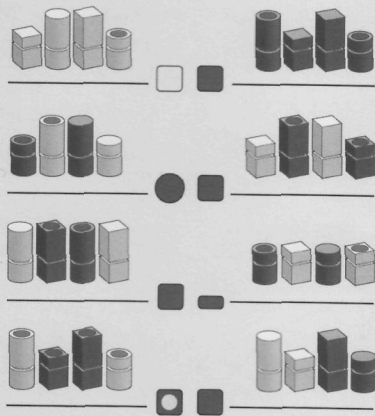
ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ НАЧИНАЮЩИХ

Чтобы было проще освоить игру, можно составлять ряд, не принимая во внимание все 4 признака, а выбирая только 1, 2 или 3 из них. Например, игроки составляют ряд из 4-х светлых или темных фигур (выбрав только один признак – цвет).

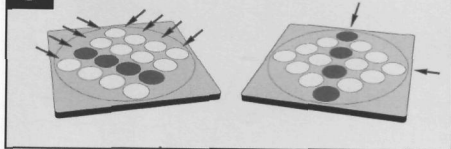
ВАРИАНТ ИГРЫ ДЛЯ ОПЫТНЫХ ИГРОКОВ

Задача игроков – из 4-х фигур по крайней мере с одним общим признаком образовать ряд или квадрат (рис.6). В этом случае существует 9 дополнительных вариантов размещения фигур на игровом поле.

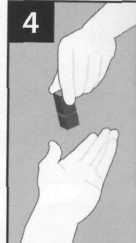
1 - 2



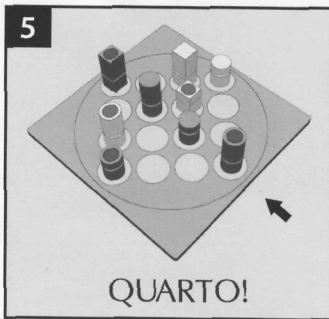
3



4



5



6

