

QUADRO

EEN TACTISCH SPEL VOOR 2 PERSONEN VAN 8 JAAR EN OUDER.

Dit spel geeft voldoening aan een ieder, die van tactische spellen houdt.

Quadro is ontwikkeld aan de hand van het zeer bekende "Boter - Kaas - Eieren",.

Quadro vereist niet alleen een goed geheugen, maar eveneens een tactisch inzicht.

Quadro is een spel met zeer veel variaties, U zal het vele jaren met plezier blijven spelen.

SPELREGELS:

Het speelbord bevat 4 velden van 16 vakken per veld.

Iedere speler krijgt 32 Quadro fiches van dezelfde kleur. (Geel of bruin.)

De fiches worden beurtelings, met het woordje Quadro naar beneden, op het speelbord geplaatst.

Iedere speler moet proberen een serie te krijgen van 4 fiches.

Deze series zijn te creëren in Horizontale- Verticale- en Diagonale posities.

Indien de speler er van overtuigd is, dat hij er in geslaagd is een serie te maken, dan mag hij de fiches omdraaien en heeft gescoord.

Als blijkt, dat de serie niet compleet is moet hij de fiches weer terug draaien.

VOORBEELDEN VAN SERIES.

Horizontaal: 1A-1B-1C-1D of 2A-2B-2C-2D- enz.

Verticaal: 1A-2A-3A-4A- of 1B-2B-3B-4B

Vert. Verspringend: 1A-1A-1A-1A of 1A-2A-3A-4A- of 4A-3A-2A-1A enz.

Diagonaal: 1A-2B-3C-4D of 4A — 3B-2C-1D

Diagonaal Verspr.: 1A-1B-1C-1D- of 1D-1C-1B-1A of 1A-2B-3C-4D of 4A-3B-2C-1A

Het is toegestaan reeds gemaakte series te kruisen en een fiche van die serie te gebruiken om de volgende serie te completeren.

Het is toegestaan de tegenstander het scoren te beletten door uw fiche daar te plaatsen waar uw tegenstander kan scoren.

PUNTENTELLING:

De score van een serie is de som van de vakjes waarop de fiches van die serie zijn geplaatst.

Bijv.: 1A-2B-3C-4D = 1 + 2 + 3 + 4 = 10.

BONUSREGELING:

Als de serie tot stand komt in één vak wordt de score vermenigvuldigd met 4.

Verticaal verspringend: 1A-1A-1A-1A of 1A-2A-3A-4A vermenigvuldigen met 3.

C-1D vermenigvuldigen met 2.

Diagonaal verspringend: 1A-2B-3C-4D of 1A-1B-1C-1D vermenigvuldigen met 2.

VARIATIE

Het is mogelijk om per veld te spelen, dus eerst een heel veld vullen voordat met een fiche op het volgende veld plaatst.

Het spel is uit als het niet meer mogelijk is een fiche op het bord te plaatsen.

© Copy right Hillmannette.

QUADRO

UN NOUVEAU JEU DE REFLEXION POUR 2 PERSONNES A PARTIR DE 8 ANS

La boîte de jeu contient 32 disques de couleur claire et 32 de couleur foncée (jeux Hillmannette no. 77031; idée et conception: RIES VAN DEN BOOGAARD)

Quadro est un jeu qui rappelle quelque peu le jeu classique bien connu: tique - taque - tau.

Seulement, la formule classique a été développée de telle façon que le joueur peut penser d'avance ses mises.

Les amateurs de jeux de réflexion peuvent s'y adonner à cœur joie.

Règles non variables:

Pour ce jeu il faut 2 joueurs.

Au début, chaque joueur reçoit 32 disques d'une tonalité.

On tombe d'accord pour savoir que va commencer.

A tour de rôle les joueurs déposent un disque côté lisse vers le haut.

Lorsqu'un joueur a formé une combinaison

il retourne les disques et on voit apparaître le mot QUADRO, ce qui veut dire

qu'il s'agit d'un score pour le joueur en question.

Les disques faisant partie d'une combinaison peuvent encore être insérés

dans une autre combinaison à condition de ne pas les déplacer.

Il est permis de jouer sur toutes les 64 cases à la fois.

On notera tout de suite les points obtenus par un score.

Il est important de noter que le fait de pouvoir faire un score a la priorité sur le rôle de la défense.

Appréciation des points:

Une combinaison dans un bloc de cases à l'horizontale:

4 fois la valeur de la ligne horizontale;

à la verticale:

4 fois la valeur de la ligne horizontale;

à la diagonale:

4 fois la valeur de la ligne horizontale.

Une combinaison englobant le champ de jeu complet

(comprenant donc les 4 blocs de cases):

à la verticale avec des cases identiques occupées dans chaque bloc:

3 fois la valeur.

A la verticale avec une case déportée:

par bloc: 2 fois la valeur.

A la diagonale avec une case déportée par bloc:

2 fois la valeur.

Avis à propos de l'appréciation des points:

Chaque bloc comprend 4 lignes numérotées de 1 à 4.

La valeur d'un score est en fonction du numéro de la ligne, chaque case d'une ligne portant le même numéro.

Exemple A: un score à l'horizontale dans un seul bloc:

$1 + 2 + 3 + 4 = 10 \times 4 = 40$ points.

Exemple B: un score à la verticale dans chaque bloc:

$2 + 2 + 2 + 2 = 8 \times 3 = 24$ points.

Exemple C: un score à la diagonale englobant le champ

de jeu complet une case déportée dans

chaque bloc: $1 + 2 + 3 + 4 = 10 \times 2 = 20$ points.

Variante:

Il existe une variante de ce jeu c.à.d. que l'on ne jouera pas sur toutes les cases

à la fois mais en commençant avec la case no. 1 (ligne no. 1) de chaque bloc.

Les disques ne seront déposés sur la ligne no. 2 que lorsque la ligne no. 1

(case no. 1) est occupée.

La même règle est valable pour la ligne no. 3,

L'appréciation des points restera d'ailleurs pareille.

Idée de fond:

Le jeu en est un d'attaque et de défense.

La défense mérite cependant beaucoup d'attention puisque la plupart des points sont obtenus via des combinaisons de type simple.

Fin de jeu:

Le jeu est terminé lorsque les joueurs auront déposé tout les disques.

Le joueur qui aura obtenu le plus grand nombre de points est gagnant.

QUADRO

A tactical game for two of 8 years and older. This game will give all excitement, to people who love tactical games. Quadro is developed from the old Dutch game called "Butter- Cheese and Eggs". Quadro not only requires a good memory but also a tactical insight. Quadro is a game with many variations, it enjoys you for many years.

RULES

The playing board contains 4 blocks of 16 fields each. Each player becomes 32 Quadro chips of the same color. The player with the yellow chips begins. The chips will be placed varied, with the Quadro side upside down. Each player has to make a line of four chips, called a serie. Lines are allowed in horizontal, vertical and diagonal positions. Has a player the conviction, that he succeeded in making a serie, he is authorized to turn the chips and scores, but isn't it a complete serie he has to return the chips and does not score.

A serie for instance is:

Horizontal : 1A-1B-1C-1D or 2A-2B-2C-2D and so on.
Vertical : 1A-2A-3A-4A or 1B-2B-3B-4B and so on.
Vertical in
4 fields : 1A-1A-1A-1A or 1A-2A-3A-4A or 4A-3A-2A-1A and so on.
Diagonal : 1A-2B-3C-4D or 4A-3B-2C-1D.
Diagonal in
4 fields : 1A-1B-1C-1D or 1D-1C-1B-1A or 1A-2B-3C-4D or 4A-3B-2C-1D etc.

SCORES

The score of a serie follows out of the point of the fields with every chip is placed. For instance 1A-2B-3C-4D = 1 + 2 + 3 + 4 = 10.

BLOCK BONUS

If a serie is completed in one block, the score will be multiplied by 4.

SERIE BONUS

Only when the score is made over all 4 blocks.

- a) Vertical in every block placed on the same field the score will be multiplied by 3.
- b) Vertical in every block one field lead, for instance 1A-1B-1C-1D, the score will be multiplied by 2.

VARIATION

In this game, it is only allowed to play in block one, till this block is fully completed, after that you are allowed to place chips in the next block.

The game is over when it is not possible to place any chip on the board.

all copy rights reserved.
design : Ries van den Boogaard.

QUADRO

Denkspiel für 2 Personen ab 8 Jahre. Dieses Spiel wird alle Freunde des Denkspiels begeistern. Es wurde aus dem populären Holländischen Spiel " Butter-Käse und Eier" entwickelt. Quadro setzt nicht nur ein gutes Gedächtnis sondern auch eine raffinierte Tactik voraus. Es ist ein Spiel von Angriffs- Verteidigungs- und Behinderungszügen. Daher ist Quadro ein Spiel von unendlicher Vielseitigkeit, ein Spiel, woran Sie jahrelang 'ihre 'freude haben werden!

ZUM SPIEL SELBST.

Das Spielfeld besteht aus 64 Feldern, unterteilt in 4 Blöcken von je 4x4 is 16 Felder. Jeder Spieler erhält 32 Scheiben einer Farbe. Der Spieler der gelben Scheiben darf beginnen. Abwechselnd werden die Scheiben mit der " Quadro-Seite" nach unten gesetzt. Jeder Spieler muss versuchen, eine Serie von 4 Scheiben in einer Linie zu bilden. Dabei sind auch vertikale und diagonale Serien zugelassen. Sobald ein Spieler überzeugt ist eine vollständige Serie zu besitzen, darf er die Scheiben umdrehen und die Punkte der belegten Felder für sich notieren. Falls sich jedoch herausstellt, das eine gegnerische Scheibe in der Serie ist, Werden die Scheiben zurückgedreht und keine Punkte vergeben.

Als Serie wird bezeichnet Beispiel: (siehe auch Spielpläne)

Horizontal : 1A-1B-1C-1D oder 2A-2B-2C-2D usw.
Vertikal : 1A-2A-3A-4A oder 1B-2B-3B-4B
Vertikal in
4 Blöcken : 1A-1A-1A-1A oder 1A-2A-3A-4A oder 4A-3A-2A-1A usw.
Diagonal : 1A-2B-3C-4D oder 4A-3B-2C-1D usw.
Diagonal in
4 Blöcken : 1A-1B-1C-1D oder 1D-1C-1B-1A oder 1A-2B-3C-4D oder 4A-3B-2C-1D usw.

Es ist auch möglich eine bereits bestehende Serie zu kreuzen, wobei die Scheibe aus der alten Serie zwar zur Vervollständigung der neuen dient, jedoch darf der Wert des Feldes auf dem der Stein liegt bei der Punktzählung nicht nochmals berücksichtigt werden. Es ist möglich den Gegenspieler zu behindern, indem man durch Besetzen eines Feldes ihm die Möglichkeit nimmt, eine Serie zu komplettieren. Allerdings ist dieses nur erlaubt, wenn mit dieser Scheibe keine eigene Serie vervollständigt wird. Das Behindern verlangt sehr grosse Aufmerksamkeit, da eine Serie, von der sich alle 4 Scheiben in einem Block befinden, die höchste Punktzahl erreicht.

BEWERTUNG.

Der Wert der Serie setzt sich aus den von den Scheiben besetzten Feldern zusammen. 1A-2B-3C-4D = 1 + 2 + 3 + 4 = 10.
Befinden sich 4 Scheiben einer Serie in einem Block wird die Punktzahl mit 4 multipliziert.

SERIEN-PRÄMIEN.

Befindet sich die Serie über das gesamte Spielfeld (über alle 4 Blöcken) wie z.B.:
a) Vertikal, in jedem Block das gleiche Feld, wird die Punktzahl mit 3 multipliziert.

b) Vertikal, in jedem Block ein Feld verspringend, z.B. 1A-1B-1C-1D, wird die Punktzahl mit 2 multipliziert.

VARIATIONEN

Hier stehen nicht alle 4 Blöcke zur Verfügung. Man beginnt im Block 1, Feld 1, und darf solange nur die Felder des ersten Blockes belegen bis diese vollständig besetzt ist. Erst dann wird Block 2 zum Spielen freigegeben. Dieses gilt dann auch für Block 3 und 4. Die Punktbewertung bleibt gleich.

SPIELENDEN

Das Spiel endet, wenn alle Scheiben auf dem Feld liegen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

WICHTIG!

Vor Verletzung des Urheberrechtes und aller Rechte wird gewarnt.

idée ries van den boogaard.