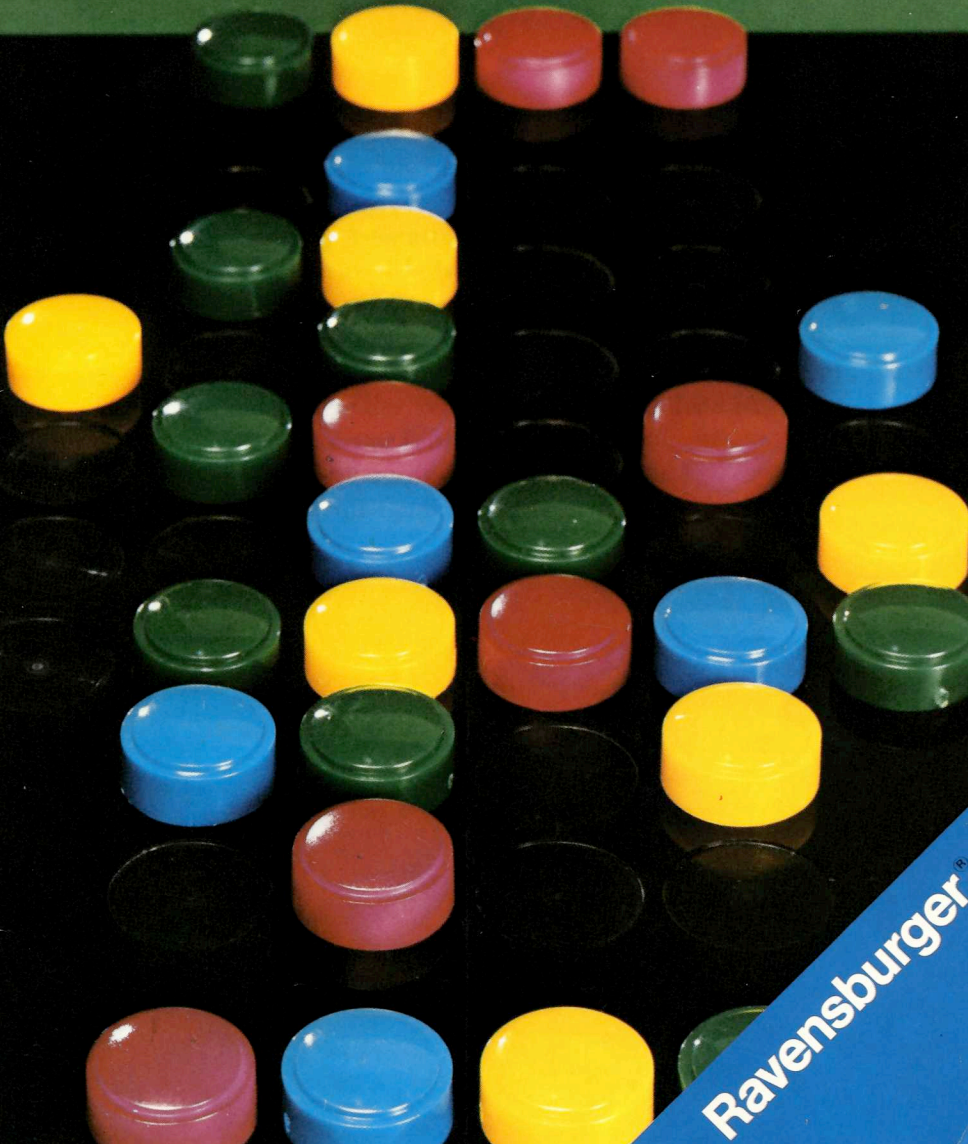


L. W. BONES

---

# Quaro

---



Ravensburger<sup>®</sup>

---

# Quaro

---

Bordspel voor 2—4 personen door L. W. Bones  
Ravensburger Spelen Nr. 60252106

Spelmateriaal: 1 speelbord, 48 stenen in 4 kleuren, 1 zak

Dit spel biedt bij iedere zet een veelvoud van zetmogelijkheden, waarbij het er om gaat, de stenen strategisch zo handig te zetten dat men met de beslissende stenen niet telkens één punt maar meerdere punten tegelijk wint. Dit vereist concentratie, overzicht en tactiek. Omdat iedere speler op ieder moment van het spel de kleuren van de stenen van zijn medespelers kent, kan hij de mogelijkheden van zijn tegenstanders overzien en in zijn overwegingen betrekken.

## Spelidee

De spelers moeten proberen rijtjes met 4 stenen in de 4 verschillende kleuren te leggen. Het rijtje kan horizontaal, vertikaal of diagonaal verlopen. Als het een speler lukt de laatste steen van zo'n rijtje te leggen, wint hij telkens een punt. Men kan echter door handig zetten met een steen ook meerdere punten verwerven. Wie de meeste punten heeft, is winnaar.

## Voorbereiding

Bij het begin van het spel worden alle stenen in de zak gedaan. Iedere speler pakt, zonder te kijken, uit de zak 4 stenen, die hij aflegt op de 4 daarvoor bestemde velden, die zich bevinden aan de rand van iedere zijde van het speelbord.

# Spelverloop

## 1. Zetten

De spelers loten er om wie begint. Er wordt om beurten gespeeld in de richting van de wijzers van de klok. De speler die aan de beurt is, zet een van zijn stenen op een willekeurig veld van het speelbord. Iedere keer als een speler één of meer punten met een steen gewonnen heeft, mag hij nog een steen afleggen. Omdat men in één ronde maar 4 stenen ter beschikking heeft, kunnen door een speler nooit meer dan 4 stenen achter elkaar gezet worden.

## 2. Aanvullen

Direkt nadat een speler gezet heeft, moet hij zijn stenen uit de voorraad aanvullen. Dit gebeurt door zonder te kijken het ontbrekende aantal stenen uit de zak te pakken om in de volgende ronde weer 4 stenen ter beschikking te hebben. De gepakte stenen moeten ook op de aflegvelden op het speelbord gelegd worden. Als er tegen het einde van het spel niet genoeg stenen meer in voorraad zijn, kan er slechts aangevuld worden zolang de voorraad strekt. Er moet steeds aangevuld worden vóór de volgende speler een steen zet.

Als een speler vergeet aan te vullen dan mag hij bij de volgende zet slechts die stenen gebruiken, die uit de vorige ronde overgebleven zijn. Pas daarna mag hij weer aanvullen.

## 3. Puntenwaardering

Om punten te winnen, moeten rijtjes van 4 stenen in de 4 kleuren gelegd worden. De rijtjes kunnen in iedere richting gevormd worden: horizontaal, vertikaal en diagonaal. Als een speler de *vierde* steen van zo'n rijtje legt, scoort hij een punt. Een rijtje krijgt waarde en de speler scoort een punt als door het zetten van de *vierde* steen 4 stenen van verschillende kleur, d.w.z. een steen van elk der 4 kleuren, achter elkaar liggen. Een bepaalde volgorde in de kleuren is niet voorgeschreven. Een dergelijke ketting van vier kan in het verdere verloop van het spel door completering met passende stenen tot de vorming van nieuwe rijtjes voortgezet worden. In afbeelding 1 werd door het aanleggen van de blauwe steen de oorspronkelijke rij in een nieuwe ketting voortgezet, die eveneens met een punt beloond wordt. Als daaraan een rode steen aangesloten wordt, scoort men weer een punt. Aan de rechterkant moet, als men een punt wil scoren, een gele steen gelegd worden.

**Belangrijk:** de rijtjes kunnen, maar behoeven niet voortgezet te

worden met stenen, die weer een nieuw rijtje vormen. De spelers behoeven hun stenen niet aan de bestaande rijtjes aan te sluiten; er kan op ieder veld van het speelbord gezet worden. De gewonnen punten worden na iedere zet negoteerd.

#### 4. Strategie

Het is mogelijk door strategische overwegingen zijn stenen zo te zetten dat men met een steen nog meer dan een punt kan winnen. Zoals afbeelding 2 laat zien, wint de speler, die de groene steen gezet heeft 2 punten omdat hij met deze steen twee rijtjes gevormd heeft: een horizontaal rijtje en een vertikaal rijtje.

In afbeelding 3 kan de speler, die de groene steen gelegd heeft, zelfs 3 punten scoren en wel 2 punten in de horizontale rij omdat er twee verschillende rijtjes ontstaan zijn en 1 punt voor het diagonale rijtje. Af en toe kan men met een steen meer dan 3 punten scoren. Theoretisch is het mogelijk met een steen, zoals afbeelding 4 laat zien, 12 punten te scoren: 4 punten horizontaal, 3 punten vertikaal en 2 en 3 punten diagonaal. Er zijn 12 velden op het speelbord, waarop een dergelijke situatie mogelijk is. Het gaat hier echter om zuiver theoretische mogelijkheden, die in de praktijk van het spel zelden of nooit voorkomen.

Omdat iedere speler elk moment de kleuren van de stenen van zijn tegenspeler(s) kent, zal hij proberen zijn stenen zo handig te plaatsen, dat zijn medespeler(s) bij de volgende zet niet de mogelijkheid hebben met hun stenen rijtjes te vormen en punten te scoren.

### Einde van het spel

Het spel is ten einde als alle velden van het speelbord belegd zijn. Het kan ook eerder beëindigd worden als duidelijk wordt dat er geen punten meer gescoord kunnen worden.

Wie de meeste punten gescoord heeft, is winnaar.