



# quarto<sup>®</sup> Access

Blaise Muller



QUARTO ACCESS a été pensé pour permettre aux joueurs non-voyants de profiter pleinement de leur jeu. La présence de masques permet à tous de jouer à égalité de chances tout en mettant l'accent sur le sens du toucher et la mémoire.

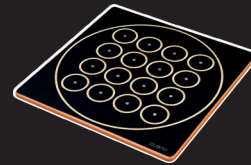
## CONTENU



2 masques



16 pièces en bois



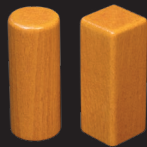
1 plateau aimanté de 16 cases

**En début de partie, les pièces sont déposées à côté du plateau.**

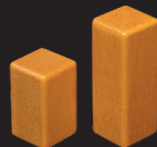
## BUT DU JEU

Le gagnant est le joueur qui crée sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun.

Chaque pièce est unique, combinant les 4 critères suivants :



ronde ou carrée



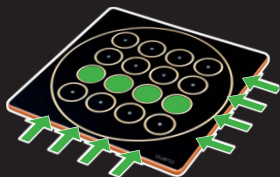
petite ou grande



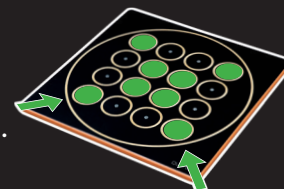
creuse ou pleine



rainurée ou lisse



Cet alignement peut-être horizontal, vertical ou diagonal.



## DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Le premier joueur est déterminé au hasard.
- Il choisit une des 16 pièces et la donne à son adversaire.
- Celui-ci doit la placer sur une des cases du plateau et choisir ensuite une des 15 pièces restantes pour la donner à son adversaire.
- À son tour, celui-ci la place sur une case libre.
- Les joueurs continuent à donner et à placer des pièces jusqu'à ce que l'un d'entre eux gagne ou qu'il y ait un match nul.



## REMPORTER LA PARTIE

- 1 La partie est gagnée par le premier joueur qui annonce « QUARTO ! »  
Un joueur fait « QUARTO ! » et gagne la partie lorsque, en plaçant la pièce donnée, il crée un alignement de :



4 pièces lisses **OU** 4 pièces rainurées



4 grandes pièces **OU** 4 petites pièces



4 pièces rondes **OU** 4 pièces carrées



4 pièces creuses **OU** 4 pièces pleines

**QUARTO !**



#### NOTES :

- Le gagnant ne doit pas nécessairement avoir lui même posé les trois autres pièces.
- Il doit faire reconnaître sa victoire en annonçant « QUARTO ! ».
- Plusieurs critères peuvent se cumuler.

**2** Si ce joueur n'a pas vu l'alignement et donne une pièce à l'adversaire : Ce dernier peut alors, **à ce moment précis** annoncer « QUARTO ! » et montrer l'alignement. Il remporte alors la partie.

**3** Si aucun des joueurs ne voit l'alignement durant le tour de jeu où il se crée, cet alignement perd toute sa valeur et la partie suit son cours.

## FIN DE PARTIE

- Victoire : un joueur annonce et montre un « QUARTO ! ».
- Egalité : toutes les pièces ont été posées sans vainqueur.

## VARIANTES

### • Variante pour joueurs débutants ou enfants

Pour s'initier progressivement, on peut jouer en ne prenant que 1, 2 ou 3 critères d'alignement.

*Exemple : créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant la même taille (un seul caractère retenu).*

### • Variante pour joueurs avertis

Pour gagner, les joueurs peuvent créer un alignement OU un carré de 4 pièces ayant au moins un caractère commun.

Il y a alors 9 possibilités supplémentaires de faire « QUARTO ! ».



Cette version du Quarto a été éditée grâce au soutien de :



AG2R LA MONDIALE



Fabriquée en Chine - 07-2021  
Données et adresse à conserver.



ZAL Les Garennes  
F 62930 - Wimereux - France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)



ACCESSIGAMES

[www.accessigames.com](http://www.accessigames.com)



# quarto<sup>®</sup> Access

Blaise Muller



QUARTO ACCESS has been designed to allow visually impaired players to fully enjoy the game. The presence of masks allows everyone to play on an equal footing, while emphasizing the sense of touch and memory.

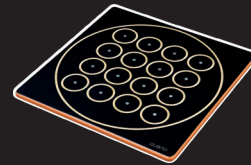
## CONTENTS



2 masks



16 wooden pieces

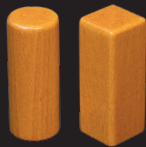


1 magnetic board  
with 16 spaces

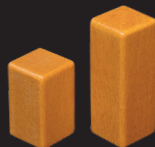
**At the start of the game, the pieces are arranged next to the board.**

## AIM OF THE GAME

To win, create a line of 4 pieces with at least one common characteristic.  
All parts can be defined according to 4 characteristics:



round or square



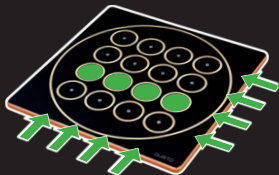
short or tall



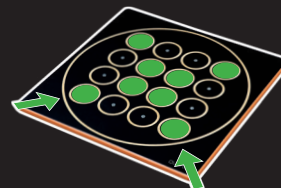
hollow or solid



grooved or smooth



The line of pieces can be either horizontal, vertical or diagonal.



## GAME SEQUENCE

- Randomly determine the first player.
- The first player selects one of the 16 pieces and gives it to their opponent.
- Their opponent places the piece on any space of the board. They must then choose one of the 15 remaining pieces and give it to the other player.
- That player then places the piece on an empty space.
- Players keep giving and placing pieces back and forth until one of them wins or a draw is reached.



## WINNING THE GAME

- 1 The game is won by the first player to call "QUARTO!". A player calls "QUARTO!" and wins the game when they place the piece given to them and create a line of:



#### NOTES :

- The winner does not need to have placed the 3 other pieces himself.
- They must declare their win by calling "QUARTO!".
- Different characteristics can accumulate.

**2** If this player has not noticed the alignment and passes a piece to their opponent, the latter may **at that moment** call "QUARTO!", point out the alignment and win the game.

**3** If none of the players see the alignment when it is created, the game continues, and this alignment is ignored for the rest of the game.

### END OF THE GAME

- Game winner: A player who calls and points out a "QUARTO!".
- Draw: All the pieces have been placed and no winner declared.

### VARIANTS

#### • Variant for beginners or children

Until you are familiar with the game, you can play with only 1, 2 or 3 characteristics as a winning criteria.

*For example: Create on the board a line of 4 pieces of the same size (just one characteristic).*

#### • Variant for advanced players

To win the game, players can create a line **OR** a square of 4 pieces with at least one common characteristic. This variant adds 9 ways of calling "QUARTO!".



This version of the Quarto has been published thanks to the support of:



AG2R LA MONDIALE

UK  
CA

Imported by : Hachette Boardgames UK Ltd  
Carmelite House 50 Victoria Embankment  
London EC4Y 0DZ



Made in China - 07-2021  
Keep this information and  
address for future reference.

© & © 1991 Gigamic



ZAL Les Garennes  
F 62930 - Wimereux - France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)



ACCESSIGAMES

[www.accessigames.com](http://www.accessigames.com)



quarto®  
Access

Blaise Muller



QUARTO ACCESS ha sido diseñado para que los jugadores ciegos puedan disfrutar plenamente del juego. La inclusión de antifaces permite que todos jueguen en igualdad de condiciones, a la vez que se enfatiza el sentido del tacto y la memoria.

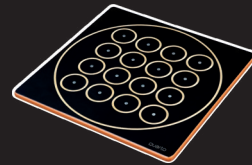
## CONTENIDO



2 antifaces



16 piezas de madera



1 tablero magnético  
de 16 casillas

**Al inicio de la partida, las piezas se colocarán al lado del tablero.**

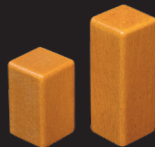
## OBJETIVO DEL JUEGO

Formar en el tablero un alineamiento de 4 piezas, que tengan como mínimo una característica en común.

Cada pieza presenta 4 características que la hacen única:



redonda o cuadrada



baja o alta



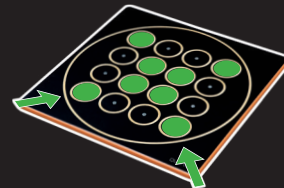
hueca o llena



ranurada o lisa



Este alineamiento puede ser horizontal, vertical o diagonal.



## DESARROLLO DE UNA PARTIDA

- El primer jugador es elegido por sorteo.
- Este elige una de las 16 piezas del juego y la entrega a su adversario.
- El adversario debe colocarla en una de las casillas del tablero y elegir, seguidamente, una de las 15 piezas restantes para entregarla al primer jugador.
- Este, a su vez, coloca la nueva pieza en una casilla libre.
- De este modo, los jugadores siguen pasándose piezas y colocándolas hasta que uno de ellos gane o se llegue a un empate.



## GANADOR DE LA PARTIDA

- 1 La partida es ganada por el primer jugador que anuncia "QUARTO!". Un jugador hace "QUARTO!" y gana la partida cuando, colocando la pieza entregada, crea una línea con:



4 piezas lisas ○ 4 piezas ranuradas



4 piezas altas ○ 4 bajas



4 piezas redondas ○ 4 cuadradas



4 piezas llenas ○ 4 huecas

**QUARTO!**





#### NOTAS :

- No está obligado a haber colocado él mismo las otras 3 piezas.
- Debe cantar su victoria anunciando "QUARTO!".
- En la línea pueden coincidir varias características.

2

Si dicho jugador no se ha dado cuenta del alineamiento y entrega una pieza a su adversario, el adversario puede **en ese momento** anunciar "QUARTO!" y mostrar el alineamiento, resultando por lo tanto vencedor de la partida.

3

Si ninguno de los jugadores se da cuenta del alineamiento durante el turno de juego en el cual se crea, este pierde su valor y la partida continúa.

## FIN DE LA PARTIDA

- Victoria: un jugador anuncia y muestra un "QUARTO!".
- Empate: todas las piezas han sido colocadas sin vencedor.

## VARIANTES

### • Variante para jugadores principiantes o niños

Para iniciarse gradualmente, se puede jugar tomando únicamente 1, 2 o 3 características como criterios de alineamiento. *Ejemplo: formar en el tablero un alineamiento de 4 piezas que tengan el mismo tamaño (una sola característica elegida).*

### • Variante para jugadores experimentados

Para ganar, los jugadores pueden crear un alineamiento O un cuadrado de 4 piezas que tengan, como mínimo, una característica en común. De esta manera, existirían 9 posibilidades suplementarias de hacer "QUARTO!".



Esta versión de Quarto! ha sido publicada gracias al apoyo de:



AG2R LA MONDIALE



Fabricado en China - 07-2021  
Por favor guarde esta información para futuras referencias.

® & © 1991 Gigamic



ZAL Les Garennes  
F 62930 - Wimereux - France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)



ACCESSIGAMES

[www.accessigames.com](http://www.accessigames.com)



# quarto<sup>®</sup> Access

Blaise Muller



QUARTO ACCESS wurde entwickelt, um Menschen mit Blindheit und Sehbehinderung den vollen Spielspaß zu ermöglichen. Da ihr beim Spielen Masken tragt, spielt ihr mit den gleichen Voraussetzungen, und hier stehen der Tastsinn und das Gedächtnis im Vordergrund.

## SPIELMATERIAL



2 Masken



16 Holzfiguren



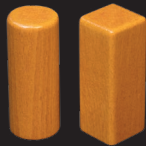
1 magnetisches Spielbrett mit 16 Feldern

**Stellt die Figuren zu Beginn des Spiels neben das Spielbrett.**

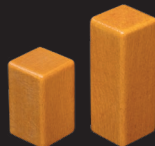
## SIELZIEL

Es gewinnt, wer auf dem Spielbrett eine Reihe aus 4 Figuren bildet, die mindestens 1 Merkmal gemeinsam haben.

Jede Figur ist einzigartig und hat 4 Merkmale:



rund oder quadratisch



klein oder groß



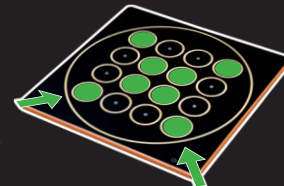
mit oder ohne Loch



gerillt oder glatt



Diese Reihe darf waagrecht, senkrecht oder diagonal gebildet werden.



## SPIELABLAUF

- Bestimmt zufällig, wer beginnt.
- Beginnst du, wähle 1 der 16 Holzfiguren aus und gib sie deinem Gegenüber.
- Dein Gegenüber setzt diese Figur auf ein beliebiges leeres Feld des Spielbretts. Danach wählt dein Gegenüber 1 der 15 verbleibenden Holzfiguren und gibt sie dir.
- Dann setzt du wiederum diese Figur auf ein beliebiges leeres Feld.
- Wiederholt das so lange und gebt euch abwechselnd immer eine Figur und setzt sie auf das Spielbrett, bis jemand gewinnt oder es zu einem Unentschieden kommt.



## SO GEWINNT IHR

- 1** Es gewinnt, wer zuerst „QUARTO!“ ruft. Du darfst „QUARTO!“ rufen und gewinnst, wenn du die Figur, die dir gegeben wurde, auf ein Feld setzt und damit eine Reihe vollendest aus:

   
4 glatten Figuren **ODER** 4 gerillten Figuren

   
4 großen Figuren **ODER** 4 kleinen Figuren

   
4 runden Figuren **ODER** 4 eckigen Figuren

   
4 Figuren mit Loch **ODER** 4 Figuren ohne Loch



#### ANMERKUNGEN:

- Du musst die 3 anderen Figuren nicht selbst platziert haben, um zu gewinnen.
- Du musst „QUARTO!“ rufen und so verkünden, dass du gewonnen hast.
- Die Figuren in der Reihe dürfen auch mehrere gemeinsame Merkmale haben.

2

Hast du nicht bemerkt, dass die 4 Figuren in dieser Reihe ein gemeinsames Merkmal aufweisen, und gibst du deinem Gegner bereits wieder eine Figur, darfst du dein Gegenüber **in diesem Moment** „QUARTO!“ rufen und auf die Reihe zeigen. In diesem Fall gewinnt dein Gegenüber.

3

Bemerkt niemand von euch, dass die soeben vollendete Reihe aus 4 Figuren ein gemeinsames Merkmal aufweist, geht das Spiel weiter und ihr könnt mit dieser Reihe nicht mehr gewinnen.

#### SPIELENDE

- Gewonnen: Jemand ruft „QUARTO!“ und zeigt auf die entsprechende Reihe.
- Unentschieden: Ihr habt alle Figuren gesetzt, aber niemand hat gewonnen.

#### VARIANTEN

##### • Einstiegs- und Kindervariante

Bis ihr das Spiel besser kennt, könnt ihr festlegen, dass es nur 1, 2 oder 3 Merkmale gibt, mit denen ihr gewinnen könnt. *Zum Beispiel könntet ihr festlegen, dass ihr eine Reihe aus 4 gleich großen Figuren bilden müsst, um zu gewinnen. So müsst ihr nur auf 1 Merkmal achten.*

##### • Fortgeschrittene Variante

Um zu gewinnen, könnt ihr eine Reihe ODER ein Quadrat aus 4 Figuren bilden, die mindestens 1 Merkmal gemeinsam haben. In dieser Variante gibt es somit 9 weitere Möglichkeiten, „QUARTO!“ zu rufen und zu gewinnen.

