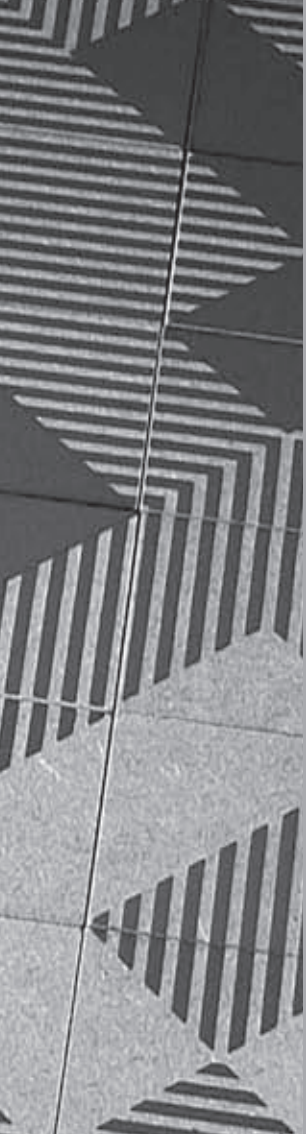


# QUADS<sup>®</sup> Magnetic

Gigamic





10-year guarantee - Garantie 10 ans  
10 jährige Garantie - Garantie 10 jaar  
10 años de garantía - Garanzia 10 anni

GB/  
USA

We offer free replacement of all game pieces for 10 years, simply by sending us a letter!

FR

Nous vous garantissons le remplacement gratuit de toute pièce de jeu, sur simple demande par courrier !

D

Wir ersetzen Ihnen auf einfache schriftliche Anfrage 10 Jahre lang kostenlos jedes Spielteil!

NL

We garanderen u dat we de stücken van onze spellen gedurende 10 jaar gratis vervangen, op simpel verzoek per post.

ESP

Durante 10 años, sustitución gratuita de cualquier pieza del juego, mediante simple petición por correo.

IT

Per 10 anni, sostituzione gratuita di qualsiasi pezzo del gioco: basterà farne semplice richiesta per posta.

POR

Substituição gratuita, durante 10 anos, de todas as peças do jogo, através de um simples pedido enviado por via postal!

# QUADS<sup>®</sup>

Magnetic

USA / GB	Rules of the game	4
FR	Règles du jeu	6
DE	Spielregeln	8
NL	Spelregels	10
ES	Reglas del juego	12
IT	Regole del gioco	14
PT	Regras do jogo	16
DK	Spilleregler	18
NO	Spilleregler	20
SE	Spelregler	22
FI	Pelisäänot	24
GR	ΚΑΝΟΝΑΣ	26
IL	חוקי המשחק	28
TW	四連戰	30
CN	比赛规则	32
JP	ゲームの規則	34
AR	المقدمة والاستعداد	36
TR	Oyunlari serisi Quarto	38
EE	Mängu reegliid	40
HU	A játék menete	42
CS	Pravidla hry	44

QUADS 02 2006

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver.  
 Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and address for future reference.  
 Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da kleine Teile verschluckt werden können. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren.  
 Niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaren. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie.  
 Non adatto per bambini inferiori a 3 anni poiché i pezzi piccoli potrebbero essere ingoiati. Conservare la confezione per riferimenti futuri.  
 No conviene para niños menores de 3 años por el riesgo de atragantarse con partes pequeñas. Guardar esta información para el futuro.



**WARNING**  
**CHOKING HAZARD - Small Parts**  
**Not for children under 6 years.**  
**Do not put gamepieces in mouth.**

Based on a concept produce by Kris Burm  
 ® & © Copyright 1995 & 2004 Gigamic  
 B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE

**CONTENTS AND PREPARATION**

- One board, 17 light-coloured pieces, 17 dark-coloured pieces, 2 neutral pieces.
  - The players draw for their colour; each player takes his/her drawn pieces and put them face up - i.e. also visible for the opponent.
- The player with the light pieces plays first.

**AIM OF THE GAME**

To create a situation in which the opponent can no longer play.

**PROGRESS OF A GAME**

Both players use their first turn to place one neutral piece on the board, in any space. The only restriction is that the second player (playing the dark pieces) is not allowed to place his/her neutral piece next to the first piece played (figure 1).

Then the players take turns choosing one of their pieces and placing it on the board, according to the following rules:

- A piece has to border at least one other piece.
- The sides facing each other must be identical (figure 2):
  - > light next to light
  - > dark next to dark
  - > vertical lines next to vertical lines
  - > horizontal lines next to horizontal lines
- It is allowed to place a piece next to an opponent's piece ( figure 3).
- It is allowed to place a piece in such a way that it borders more pieces at the same time (figure 4).

**END OF THE GAME**

The game ends as soon as one of the players cannot place a piece any more; the other player is the winner. Thus, the aim is to force the opponent into a position in which he/she has to pass his/her turn.

**VARIATION N°1**

At the beginning of the game, the players put their pieces upright - i.e. on their edges, faces invisible to the opponent.

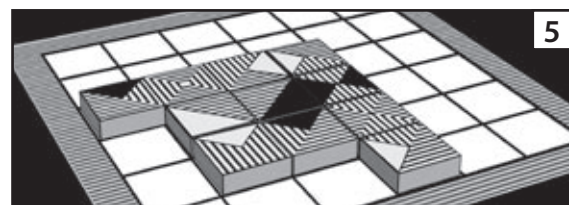
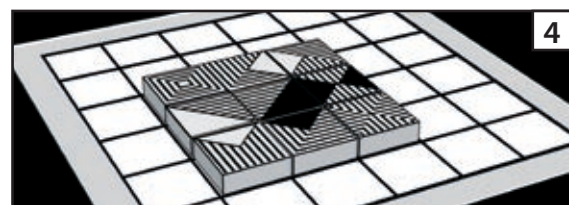
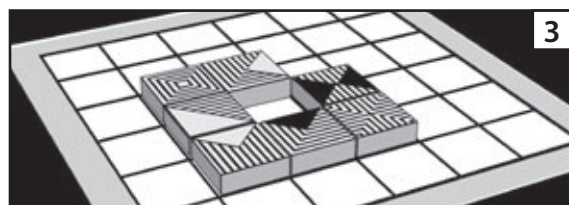
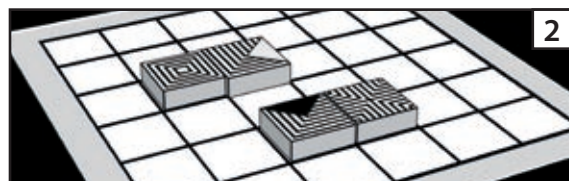
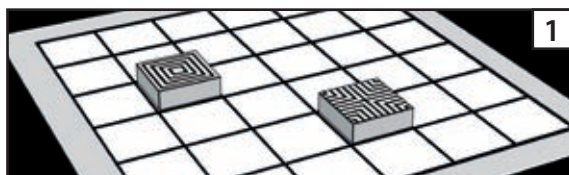
**VARIATION N°2**

The sides of the pieces bordering the edge of the board have to match the direction of the lines on the board itself (figure 5):

- > vertical on a piece next to vertical on the board
- > horizontal on a piece next to horizontal on the board

**A GAME LASTS...**

Between 5 and 20 minutes. When playing in a tournament, the time allowed each player can be limited.



**PRESENTATION ET PREPARATION**

- Un plateau de 36 cases, 17 pièces claires, 17 pièces foncées et 2 pièces neutres.
- Les 2 joueurs tirent au sort leur couleur; ils disposent leurs pièces devant eux, faces visibles pour les 2 joueurs ; clair commence.

**BUT DU JEU :**

Mettre l'adversaire dans l'impossibilité de jouer .

**DÉROULEMENT D'UNE PARTIE**

Au premier tour, clair place une pièce neutre sur une case de son choix, puis foncé pose l'autre pièce neutre sur une case non voisine de la première (fig 1).

Ensuite, à tour de rôle, chaque joueur choisit une de ses pièces et la pose sur une case libre de son choix, en respectant les règles suivantes :

- une pièce doit être posée à coté d'au moins une autre pièce .
- les côtés en contact doivent être identiques (fig 2) :
  - > foncé à coté de foncé
  - > clair à coté de clair
  - > lignes verticales à coté de lignes verticales

> lignes horizontales a coté de lignes horizontales.

- Clair peut poser une de ses pièces à côté d'une pièce déjà jouée par foncé, et vice versa (fig 3).

- Une pièce peut être posée de manière à en toucher plusieurs autres (fig 4).

L'objectif du jeu est donc de poser ses pièces de manière à laisser le moins d'emplacements possibles aux pièces adverses.

**FIN DE LA PARTIE**

Le premier joueur qui ne peut pas jouer perd la partie.

**VARIANTE n° 1**

En début de partie, les joueurs disposent leurs pièces sur la tranche, faces cachées à l'adversaire.

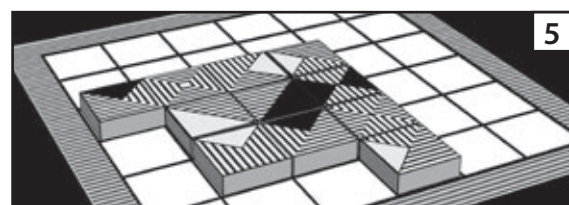
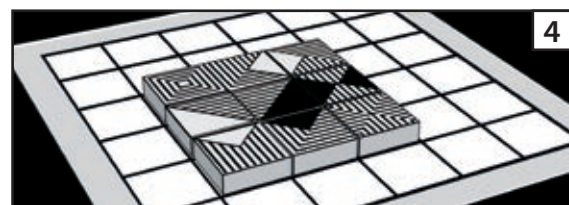
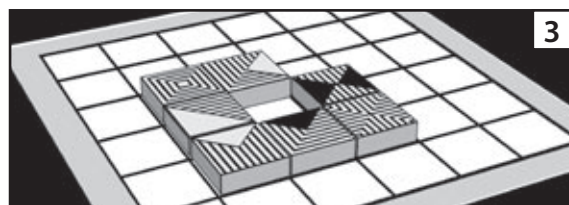
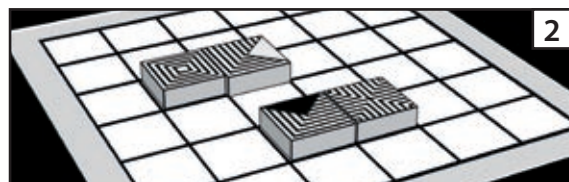
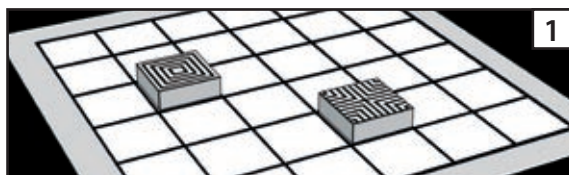
**VARIANTE n° 2**

Le coté des pièces posées en contact avec les bords du plateau doit présenter des lignes identiques à celles du plateau :

- > lignes verticales à côté de lignes verticales
- > lignes horizontales à coté de lignes horizontales (fig 5).

**DUREE D'UNE PARTIE**

De 5 à 20 minutes. En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité.



www.gigamic.com

GB / USA

The creator of each Gigamic game earns royalties on each game sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de chaque jeu Gigamic perçoit des royalties pour chaque jeu vendu... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic  
B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE  
www.gigamic.com