

# QUARTE

8 éves kortól

2-5 játékos részére

30 perc játékidő



Felváltva helyezitek le a lapkákat azért, hogy kiegészítsétek a szimbólumokat. A kész szimbólumért korong a jutalom, de egyes korongok több pontot érnek, ezért a játék megnyeréséhez taktikusan kell letenni a lapkákat és a „megfelelő” korongot kell gyűjteni!

Tartalom: 55 lapka • 40 korong • 5 paraván • 1 vászonzsák • 1 játékleírás



Importálja és forgalmazza a **Piatnik Budapest Kft** • 1034 Budapest, Bécsi út 100 • Tel: 388-4122  
email: piatnik@piatnik.hu • www.piatnikbp.hu • https://www.facebook.com/PiatnikBudapest  
Származási hely: EU • Gyártja: © 2016 Carletto AG • CH-8820 Wädenswil • www.carletto.ch



Figyelem! 3 éves kor alatti gyermekeknek nem ajánlott az apró alkatrészek lenyelésének veszélye miatt! Fulladásveszély!  
A szín és a tartalom változtatásának jogát fenntartjuk. Kérjük, őrizze meg a csomagolást. Hasznos információkat tartalmaz.

## JÁTÉKSZABÁLY

### ELŐKÉSZÜLETEK

- A korongokat fajtánként szét kell válogatni és 4 különálló kupacot kell kialakítani. Ez lesz a közös készlet.
- Mindenki vegyen el egy paravánt és állítsa fel maga előtt.
- A lapkákat bele kell szórni a vászonzsákba.

A játékosok számától függően eltérő darabszámú lapkát ki kell venni a vászonzsákból (így minden játékos ugyanannyi darabszámú lapkát tud majd húzni) és a játéktálcát szélére kell tenni.

	<b>A játékosok száma</b>	2 - 3	4	5
	<b>A kivett lapkák</b>	1	3	0

- Minden játékos húzzon 5 lapkát a vászonzsákból és fektesse a paravánja mögé.

A legfiatalabb játékos lépésével kezdi a játékot.

### EGY LÉPÉS RÉSZLETESEN

Egy játékos lépése a következőkből áll:

1. A játékos készletéből egy lapkát a közepén fekvő lapkákhöz illesztve letesz. (Ha a játékos nem tud a szabályoknak megfelelően lapkát letenni, akkor a „Különleges eset: A játékos nem tud lapkát letenni” bekezdésben olvasottak szerint jár el.)
2. Minden teljesen kiegészített kész szimbólumért elvesz egy korongot a kész szimbólumnak megfelelően.
3. Kiegészíti a saját készletét 5 lapkára a vászonzsákból.
4. Továbbadja a vászonzsákot a következő játékosnak.

A játékot az óramutató járásával megegyező irányban a következő játékos folytatja.

### A SZÍNES LAPKÁK

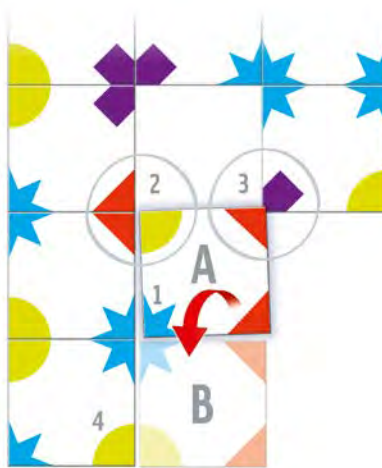
A lapkák sarkain különböző színes szimbólumok részletei láthatóak. A lapkák két oldalán ugyanazon szimbólumrészletek tükörképei vannak. Összesen négy különböző szimbólum szerepel különböző megoszlásban a lapkákon. Abban az esetben, ha három egymáshoz illesztett lapkán ugyanannak a szimbólumnak a részletei vannak és a negyedik lapkát hozzáillesztjük, akkor a következő kész szimbólumok valamelyikét kapjuk: lila = kereszt, kék = csillag, piros = négyzet, vagy sárga = kör.



### EGY LAPKA LEILLESZTÉSE

A soron lévő játékos kiválaszt a paravánja mögött lapkái közül egyet, amit az egyik oldalával az egyik lapkához illeszt az asztalon. A lapkát csak úgy lehet

egy már az asztalon fekvő lapkához letenni, hogy az egymáshoz illesztett lapkák sarkain lévő szimbólumok kiegészítsék egymást.



**Példa:**

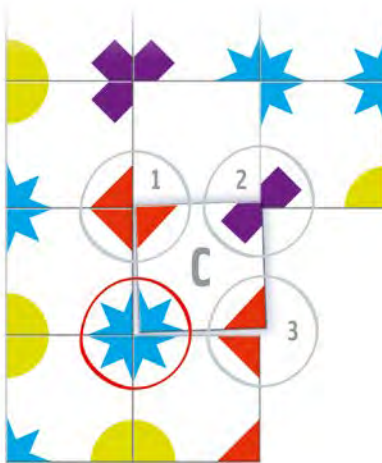
Az „A” lapka nem jó helyre kerülne így.  
Az igaz, hogy a 1-es szimbólum, ami a kék csillag, az kiegészül, de a 2-es (piros négyzet) és a 3-as (lila kereszt) szimbólumok nem egészülnének ki.

A játékos a lapkát átfordítja a „B” oldalára és úgy illeszti le, hogy az 1-es kék csillag és a 4-es sárga kör is kiegészül.

**Megjegyzés:** Minden lapka két oldalán ugyanazoknak a szimbólumrészleteknek a tükörképei vannak.

### EGY SZIMBÓLUM KIEGÉSZÍTÉSE TELJES EGÉSZRE:

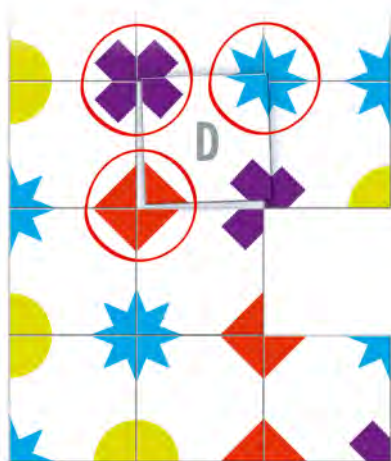
Amikor egy játékos egy lapka lehelyezésével egy szimbólum negyedik részletet illeszt be, a szimbólum kész. Aki készre egészítette ki a szimbólumot, az elvesz a közös készletből egy korongot a kész szimbólum színében. A korongot a játékos a paravánja elé teszi úgy, hogy azt mindenki láthassa.



**Példa:**

A „C” lapkát a játékos úgy helyezi le, hogy a kék csillag teljesen készre kiegészül, valamint az 1, 2 és 3-as szimbólumok is kiegészülnek egy-egy részlettel. A lapkát lerakó játékos 1 kék korongot vesz el a közös készletből.

**Megjegyzés:** Amikor egy játékos egy lapka lehelyezésével 2, 3 vagy 4 szimbólumot is készre kiegészít, minden készre kiegészített szimbólumért elvesz egy-egy korongot a szimbólumoknak megfelelően.



**Példa:**

A „D” lapkát a játékos úgy helyezi le, hogy 3 szimbólumot is készre kiegészít (az ábrán bekarikázza). A játékos ezért egy lila, egy kék és egy piros korongot vesz el a közös készletből.

Ha elfogytak a közös készletből egy színben a korongok, akkor nem kap semmit az a játékos, aki abban a színben akart korongot felvenni

## KÜLÖNLEGES ESET: A JÁTÉKOS NEM TUD LAPKÁT LETENNI

Ha a soron lévő játékos nem tud egy lapkát sem letenni, akkor megmutatja lapkáit a játékosársainak.

- Ha egy játékosársra talál olyan helyet, ahová az egyik lapkát le lehet rakni, akkor ezt megmondhatja. A lapkát a bemondott helyre le kell tenni. Ha a lapka lerakásával készre kiegészül egy szimbólum, akkor az érte járó korongot a soron lévő játékos kapja meg. A játék innen az eddig megszokottak szerint folytatódik.
- Ha egyik játékosársra sem talál olyan helyet, ahová valamelyik lapkát le lehet rakni, akkor a játékos félreteszi a lapkáit és 5 új lapkát húz a vászonszákból, majd letesz egyet az új lapkái közül. Ha az újonnan felhúzott 5 lapkából sem tud egyet sem letenni, és a játékosársai sem találnak helyet egyik új lapkának sem, akkor a játékos ezeket is félrerakja és újabb 5 lapkát húz. Ez addig ismétlődik, míg (A) a játékos le tud tenni egy lapkát, (B) elfogynak a lapkák a vászonszákból.  
**A:** A játékos le tud tenni egy lapkát. Ebben az esetben az összes félretett lapkát visszateszi a vászonszába és kiegészíti a lapkáit 5 darabra.  
**B:** A játékos nem tud egy lapkát sem letenni és elfogytak a lapkák a vászonszákból. A játékos kiszáll a játékból. Az összes félretett lapkát visszateszi a vászonszába, majd húz 5 lapkát. A kihúzott lapkákért a játék végén mínuszpontokat kap majd.

**Figyelem:** Ha a játékos 5 új lapkát akar húzni a vászonszákból, de már nincsen 5 lapka a vászonszában, akkor annyi lapkát húz, amennyi a zsákban van. Ettől kezdve az A és a B lehetőségek állnak a játékos rendelkezésére.

## KISZÁLLÁS A JÁTÉKBÓL

Ha egy játékos kiszállt a játékból, akkor nem kapcsolódhat be újra a játékba. Akkor sem, ha egy játékosársra lehelvezésével lehetősége nyílik valamelyik lapkájára letételére. A játékos az értékeléskor megkapja majd a korongjai után járó pluszpontokat, a megmaradt lapkái után viszont mínuszpontokat kap majd.

## A JÁTÉK VÉGE

Azután, hogy elfogytak a vászonszákból a lapkák, a játék addig folytatódik, míg minden játékosnak elfogynak a lapkái, vagy minden játékos kiszáll a játékból.

## ÉRTÉKELÉS

A korongok értéke különbözően változik: Minden korongért, amit egy játékos begyűjtött, annyi pontot kap, amennyi az adott korongfajtaból a közös készletben bent maradt.  
 A játék közben kiszállt játékosoktól minden náluk maradt lapkéért 1 pontot le kell vonni.

**Példa:** Ezek a korongok maradtak bent a közös készletben

Lila	Kék	Sárga	Piros
3	0	6	2

Ezért a korongok értékei a következők:

	Lila: 3 pont		Sárga: 6 Pont
	Kék: 0 Pont		Piros: 2 pont

A játékosok összegzik a megszerzett korongjaik értékeit, így megkapják a játékban elért pontszámukat.

**A játékosnál a játék végén a következő korongok és lapkák vannak:**



A játékos által elért pontszám kiszámítása:

Lila:	2 x 3 Pont	=	6 Pont
Kék:	6 x 0 Pont	=	0 Pont
Sárga:	0 x 6 Pont	=	0 Pont
Piros:	2 x 2 Pont	=	4 Pont
Lapkák	3 x -1 Pont	=	-3 Pont

**Elért pontok:** 6 + 0 + 0 + 4 - 3 = 7 Pont

## A JÁTÉK GYŐZTESE

A játékot az a játékos nyeri, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

## TAKTIKUS JÁTÉKVARIÁCIÓ HALADÓ JÁTÉKOSOKNAK

Egy sorban és egy oszlopban maximum 8 lapka lehet. Ebbe a lapkák közötti lyukakat is bele kell számolni. A játéklapfelületen tehát maximum 8 x 8 lapkából kialakított négyzetháló lehet. A játékosok meghatározhatnak ettől eltérő méreteket is, például 9 x 9, vagy 10 x 10 lapka.

Ez a szabály színes pdf-ben letölthető a [www.piatnik.hu](http://www.piatnik.hu) webloldalról.

A játékhoz jó szórákozást és kellemes időtöltést kíván a **Piatnik Budapest Kft.**

