



# QUARTEX™

Tim W. K. Brown

Weniger ist - mehr gewinnt!

Alter: 8+

Anzahl Spieler: 2 bis 5

Dauer: ca. 30 Min.

## INHALT

- 55 beidseitig bedruckte Lege-Plättchen
- 40 Chips (jeweils 10 in den 4 Symbolfarben)
- 5 Sichtschirme
- 1 Nachzieh-Beutel
- 1 Spielanleitung

## SPIELIDEE

Die Spieler legen abwechselnd ein Plättchen und versuchen damit Symbole zu komplettieren. Dafür erhalten sie entsprechend Chips.

**Aber Achtung:** manchmal ist weniger mehr, denn am Ende des Spiels zählen die Chips Punkte, entsprechend der Anzahl der noch verbliebenen Chips dieser Farbe. Nur wer am cleversten legt und die „richtigen“ Chips sammelt, kann letztendlich auch gewinnen!

## VORBEREITUNG

- Legen Sie die Chips für alle Spieler gut sichtbar, nach Farbe sortiert, aus. Diese 4 Stapel bilden zusammen den Vorrat.
- Jeder Spieler nimmt sich einen Sichtschirm und stellt ihn vor sich auf.
- Die Lege-Plättchen kommen in den Nachzieh-Beutel.

Entsprechend der Anzahl an Spielern werden Plättchen aus dem Nachzieh-Beutel aus dem Spiel genommen (damit jeder Spieler die gleiche Anzahl an Spielplättchen nachziehen kann) und für alle Spieler sichtbar beiseitegelegt.

	Anzahl Spieler	2 - 3	4	5
	Plättchen entfernen	1	3	0

- Jeder Spieler zieht nun fünf Plättchen aus dem Nachzieh-Beutel und legt diese hinter seinen Sichtschirm.

Der jüngste Spieler beginnt mit seinem Spielzug.

## ABLAUF EINES SPIELZUGES

Der Spielzug eines Spielers besteht aus vier Schritten:

- Auslegen eines Plättchens (kann der Spieler nicht regelgerecht legen, siehe „Sonderfall: Ein Spieler kann nicht legen“)
- Für jedes komplettierte Symbol einen entsprechenden Chip nehmen.
- Den eigenen Vorrat auf fünf Plättchen ergänzen.
- Den Nachzieh-Beutel dem nächsten Spieler reichen.

Nun ist der nächste Spieler, in Spielrichtung / im Uhrzeigersinn, mit seinem Spielzug an der Reihe.

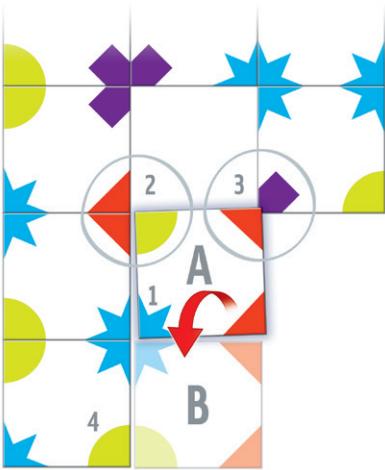
## DIE FARBIGEN PLÄTTCHEN

Auf jedem der einzigartigen Plättchen sind in den Ecken Teile der farbigen Symbole abgebildet. Die Plättchen haben auf beiden Seiten gespiegelt dieselben Symbole. Insgesamt gibt es vier unterschiedliche Symboltypen, welche in unterschiedlichsten Konstellationen auf den Plättchen zu sehen sind. Liegen drei Plättchen desselben Symbols aus und es wird das passende vierte Teil hinzugefügt, so ergibt sich: Violett = Kreuz, Blau = Stern, Rot = Quadrat und Gelb = Kreis.



## ANLEGEN EINES PLÄTTCHENS

Der aktive Spieler wählt eines seiner Plättchen hinter seinem Sichtschirm. Er legt es an mindestens einem der bereits ausliegenden Plättchen an. Bedingung beim Anlegen ist, dass alle Symbole an den Kanten der Plättchen exakt übereinstimmen.



**Beispiel:**

Das Plättchen (A) passt nicht!

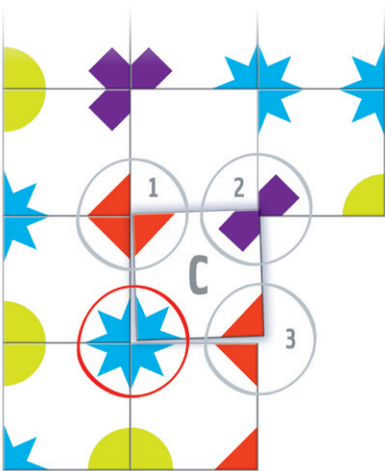
Zwar stimmt das blaue Sternensymbol 1 unten links, jedoch passen die Symbole 2 und 3 nicht mit den Symbolen der ausliegenden Plättchen überein.

Das Plättchen kann auf die Rückseite (B) gedreht werden, so dass jetzt die Symbole blauer Stern 1 und gelber Kreis 4 übereinstimmen.

**Hinweis:** Alle Plättchen sind auf der Rückseite gespiegelt identisch!

## EIN SYMBOL KOMPLETTIEREN

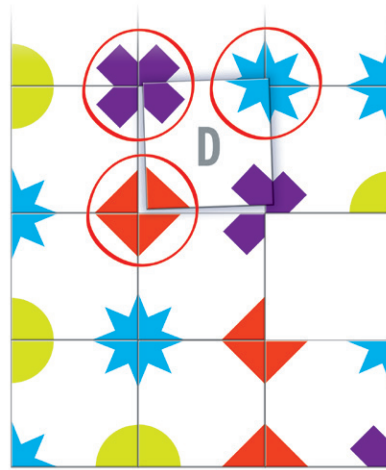
Wird durch das Anlegen eines Plättchens der vierte und letzte Teil eines Symbols gelegt, so gilt das Symbol als komplett. Der aktive Spieler erhält nun einen Chip in der Farbe dieses Symbols und legt ihn vor seinen Sichtschirm, sodass alle Spieler diesen gut sehen können.



**Beispiel:**

Wird das Plättchen C in die Lücke gelegt, so ergibt sich ein kompletter blauer Stern. Das Plättchen muss auch in den anderen Ecken (1, 2 und 3) mit den Symbolen der umliegenden Plättchen übereinstimmen. Der Spieler erhält nun einen blauen Chip.

**Hinweis:** Es ist durchaus möglich, dass ein Spieler in seinem Spielzug 2, 3 oder sogar 4 Symbole komplettiert. Der Spieler erhält für jedes komplettierte Symbol einen Chip.



**Beispiel:**

Wird das Plättchen D in die Lücke gelegt, so werden dadurch 3 Symbole komplettiert (rote Ringe). Der Spieler erhält dafür einen violetten, einen blauen und einen roten Chip.

Sind keine Chips der entsprechenden Farbe mehr im Vorrat, geht der Spieler leer aus.

## SONDERFALL: EIN SPIELER KANN NICHT LEGEN

Es ist möglich, dass ein Spieler im Verlauf des Spiels keines seiner Plättchen anlegen kann. In diesem Falle zeigt der aktive Spieler seine Plättchen hinter seinem Sichtschirm offen vor.

1. Findet ein Mitspieler einen passenden Platz für ein Plättchen, so kann er es, wenn er dies möchte, dem aktiven Spieler mitteilen. Das Plättchen muss an dieser Position angelegt werden. Der Spielzug wird danach wie üblich fortgesetzt. Werden dadurch ein oder mehrere Symbole komplettiert, erhält der aktive Spieler die entsprechenden Chips (sofern im Vorrat vorhanden).
2. Findet auch kein Mitspieler einen passenden Platz für ein Plättchen, so legt der aktive Spieler seine Plättchen vorerst zur Seite und zieht 5 neue Plättchen aus dem Nachzieh-Beutel. Er beginnt seinen regulären Zug mit den neuen Plättchen. Im seltenen Fall, dass der aktive Spieler immer noch kein Plättchen legen kann und auch kein Mitspieler einen passenden Platz findet, legt der aktive Spieler die soeben neu gezogenen Plättchen zu den zuvor beiseitegelegten Plättchen und zieht erneut 5 Plättchen aus dem Nachzieh-Beutel. Dieser Vorgang wird so oft wiederholt, bis der Spieler ein Plättchen legen kann (A) oder im Nachziehbeutel keine Plättchen mehr vorhanden sind (B).  
**A:** Der Spieler kann ein Plättchen legen. Danach legt er alle beiseitegelegten Plättchen zurück in den Nachzieh-Beutel und vervollständigt seinen Vorrat auf 5 Plättchen.  
**B:** Der Spieler konnte bisher nicht legen und im Nachziehbeutel gibt es jetzt keine Plättchen mehr, dann scheidet der Spieler aus! Die zuvor beiseitegelegten Plättchen kommen zurück in den Nachzieh-Beutel und der aktive Spieler zieht so viele Plättchen nach, bis er wieder 5 Stück hat. Diese 5 Plättchen zählen am Spielende als Minus-Punkte.

**Achtung:** Konnte der aktive Spieler nicht legen und will 5 neue Plättchen ziehen und es befinden sich weniger als 5 Plättchen im Nachzieh-Beutel, zieht er alle übrigen Plättchen. Ansonsten gelten wie vorher beschrieben die Möglichkeiten A oder B.

## AUSSCHIEDEN

Scheidet ein Spieler aus, kann er nicht wieder ins Spielgeschehen eingreifen – auch wenn er nach dem Spielzug eines Mitspielers die Möglichkeit dazu hätte. Der Spieler erhält bei der Wertung trotzdem Siegpunkte, muss aber für jedes nicht gelegte Plättchen einen Minuspunkt aufschreiben.

## SPIELENDE

Sind keine Plättchen mehr im Nachzieh-Beutel vorhanden, wird das Spiel fortgeführt bis alle Spieler keine Plättchen mehr haben, oder alle Spieler ausgeschieden sind.

## WERTUNG

Die Werte der Chips sind variabel: Für jeden Chip, welchen die Spieler besitzen, bekommen sie am Ende des Spiels so viele Punkte, wie noch Chips der entsprechenden Farbe im Vorrat sind.

Zusätzlich muss berücksichtigt werden, dass einem Spieler, der vor Spielende ausgeschieden ist, für jedes verbliebene Plättchen ein Punkt abgezogen wird.

**Beispiel:** Es sind noch folgende Chips im Vorrat:

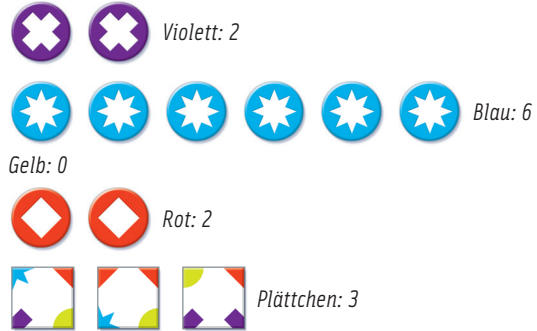


Somit haben die Chips folgende Werte:



Die Endpunktzahl setzt sich aus der Summe aller Werte zusammen.

**Spieler A** besitzt am Ende des Spiels folgende Chips und Plättchen:



Er erhält somit:

<b>Violett:</b>	2 x 3 Punkte = 6 Punkte
<b>Blau:</b>	6 x 0 Punkte = 0 Punkte
<b>Gelb:</b>	0 x 6 Punkte = 0 Punkte
<b>Rot:</b>	2 x 2 Punkte = 4 Punkte
<b>Plättchen</b>	3 x -1 Punkte = -3 Punkte

**Endpunktzahl:**  $6 + 0 + 0 + 4 - 3 = 7$  Punkte

## WER GEWINNT?

Der Spieler der am Ende des Spiels die höchste Endpunktzahl erreicht hat, gewinnt!

## TAKTIK-VARIANTE

Die Taktik-Variante empfiehlt sich nur für erfahrene Quartex-Spieler! Es dürfen maximal 8 Plättchen in einer Reihe vertikal oder horizontal liegen. Dabei werden gegebenenfalls Lücken mitgezählt. Die Plättchen bilden also maximal einen 8 x 8 Raster. Es können auch Raster der Grösse 9 x 9 oder 10 x 10 Plättchen im Vorfeld der Partie bestimmt werden.

### Exclusive Distribution:

Carletto Deutschland GmbH  
D-63128 Dietzenbach · www.carletto.de  
Carletto AG  
CH-8820 Wädenswil · www.carletto.ch  
Graphic Design - Switzerland

© 2014 Carletto AG  
All rights reserved  
www.gamefactory-spiele.de  
www.gamefactory.ch  
Graphic Design: O. Freudenreich





# QUARTEX™

Tim W. K. Brown

Un moins peut être un plus!

Age: 8+

Joueurs: 2 à 5

Durée: env. 30 min.

## CONTENU

- 55 plaquettes imprimées des deux côtés
- 40 jetons (10 par couleur de symbole)
- 5 caches
- 1 petit sac
- 1 règle du jeu

## IDÉE DE JEU

Les joueurs déposent leurs plaquettes à tour de rôle et tentent ce faisant de compléter les symboles. En cas de réussite, ils reçoivent des jetons.

**Mais attention :** un moins peut être un plus ! En effet, à la fin de la partie, les jetons gagnés comptent comme des points, mais leur valeur dépend du nombre de jetons restants de la même couleur. Le joueur le plus malin et qui collecte les « bons » jetons est déclaré vainqueur !

## PRÉPARATION

- Disposez les jetons, classés par couleur et bien visibles de tous les joueurs. Ces quatre piles font office de stock.
- Chaque joueur prend un cache et le pose devant lui.
- Placez les plaquettes dans le petit sac.

Selon le nombre de joueurs, on retire un certain nombre de plaquettes du sac, afin que tous tirent le même nombre de plaquettes. Les plaquettes retirées sont mises de côté, visibles de tous.

	<b>Nombre de joueurs</b>	2 - 3	4	5
	<b>Plaquette(s) retirée(s)</b>	1	3	0

- Chaque joueur tire maintenant cinq plaquettes du sac et les place derrière son cache.

Le joueur le plus jeune commence.

## DÉROULEMENT D'UN TOUR

Chaque tour est composé de quatre étapes :

1. Placer une plaquette. Si le joueur ne peut pas placer de plaquette, se reporter à „Cas particulier : impossible de poser une plaquette“.
2. Prendre un jeton pour chaque symbole complété.
3. Compléter son stock de plaquettes pour en avoir toujours 5.
4. Passer le sac au joueur suivant.

C'est ensuite au tour du prochain joueur d'effectuer ces quatre étapes. On joue dans le sens horaire

## LES PLAQUETTES

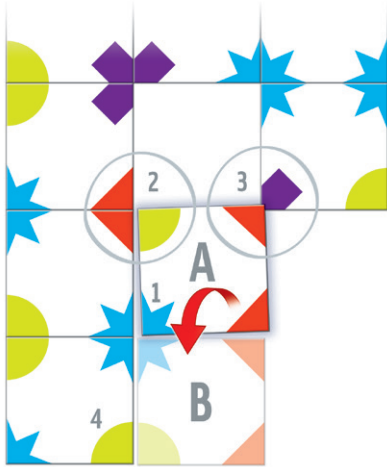
Chaque plaquette est différente. Dans chacun de ses coins, il y a une partie d'un symbole de couleur. Les plaquettes sont identiques des deux côtés, les symboles sont simplement représentés en miroir.

Lorsque trois plaquettes formant un symbole sont disposées sur la table et qu'un joueur ajoute une quatrième plaquette pour compléter le symbole, cela donne : violet = croix, bleu = étoile, rouge = carré, et jaune = cercle.



## PLACER UNE PLAQUETTE

Le joueur dont c'est le tour sélectionne une plaquette derrière son cache. Il la place à côté d'au moins une plaquette déjà posée sur la table. La condition à respecter : les symboles de la plaquette posée doivent concorder avec ceux des plaquettes déjà posées.



**Exemple :**

La plaquette (A) ne convient pas !

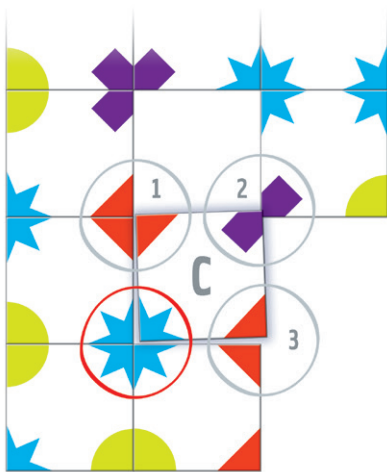
Le symbole de l'étoile bleue 1 concorde, mais les symboles 2 et 3 ne concordent pas avec ceux des plaquettes déjà posées.

La plaquette peut être retournée (B). Ainsi, le symbole étoile bleue 1 et le cercle jaune 4 concordent.

**Remarque :** le recto et le verso de toutes les plaquettes sont identiques (en miroir)!

## COMPLÉTER UN SYMBOLE

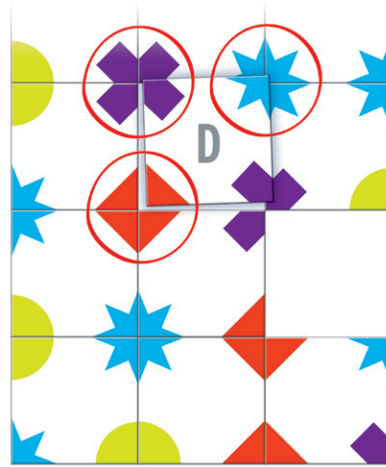
Si un symbole est complété lorsqu'une plaquette est déposée, il est terminé. Le joueur dont c'est le tour, reçoit alors un jeton correspondant à ce symbole, et le place **devant** son cache, bien visible de tous les joueurs.



**Exemple :**

La plaquette C est posée et complète ainsi l'étoile bleue. Les symboles de la plaquette doivent également concorder avec les autres symboles (1, 2 et 3) des plaquettes déjà posées. Le joueur reçoit un jeton bleu.

**Remarque :** il est tout à fait possible qu'un joueur complète – en posant une seule plaquette – 2, 3 ou même 4 symboles. Le joueur reçoit un jeton pour chaque symbole complété.



**Exemple :**

En posant la plaquette D, le joueur complète 3 symboles d'un coup (encerclés en rouge). Il reçoit dès lors un jeton violet, un bleu et un rouge.

Si l'y a plus de jetons de la couleur souhaitée dans le stock, alors le joueur n'en reçoit pas !

## CAS PARTICULIER : IMPOSSIBLE DE POSER UNE PLAQUETTE

Au cours du déroulement de la partie, il se peut qu'un joueur ne puisse pas poser de plaquette. Dans ce cas, le joueur dont c'est le tour, montre aux autres joueurs les plaquettes qu'il a derrière son cache.

1. Si un des autres joueurs découvre une plaquette qui peut être posée, il peut le dire au joueur dont c'est le tour, qui pose alors la plaquette à cet endroit. Et la partie se poursuit normalement. Si, ce faisant, un ou plusieurs symboles sont complétés, le joueur dont c'est le tour reçoit le nombre de jetons correspondants (selon la disponibilité des jetons restants).
2. Si les autres joueurs ne trouvent pas non plus de place pour poser une plaquette, alors le joueur dont c'est le tour tire cinq nouvelles plaquettes dans le petit sac, et les place derrière son cache. Pour le moment, il met ses plaquettes inutiles de côté, et joue son tour avec les nouvelles plaquettes. Cas exceptionnel : si le joueur ne peut toujours pas poser de plaquette et que les autres joueurs ne trouvent pas de place non plus, le joueur dont c'est le tour tire cinq nouvelles plaquettes dans le petit sac et met ses plaquettes inutiles de côté avec les plaquettes déjà mises de côté précédemment. Il répète ce procédé jusqu'à ce qu'il puisse poser une plaquette (A) ou qu'il n'y ait plus de plaquettes à tirer dans le sac (B).
  - A :** le joueur peut poser une plaquette. Il remet ensuite toutes les plaquettes mises de côté dans le sac, et complète son stock de plaquette afin d'en avoir 5 devant lui.
  - B :** le joueur n'a pas pu poser de plaquette et il n'y en a plus dans le sac. Dans ce cas, il est éliminé ! Les plaquettes mises de côté auparavant sont remises dans le sac et il tire autant de plaquettes qu'il faut afin d'en avoir 5 devant

lui. A la fin de la partie, ces 5 plaquettes comptent comme des points de pénalité.

**Attention :** si le joueur n'a pas pu poser de plaquette et qu'il veut en tirer 5, mais qu'il n'y en a plus suffisamment dans le sac, alors il tire simplement le nombre de plaquettes restant. Sinon, les possibilités **A** et **B** ci-dessus sont applicables.

## SE FAIRE ÉLIMINER

Lorsqu'un joueur est éliminé, il l'est jusqu'à la fin de la partie. Il ne peut plus réintégrer le jeu, même s'il en avait l'opportunité. Il participe cependant au décompte final. Il doit néanmoins soustraire un point par plaquette non posée.

## FIN DE LA PARTIE

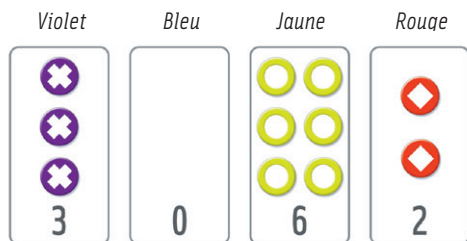
Lorsqu'il n'y a plus de plaquettes dans le sac, on poursuit la partie jusqu'à ce que les joueurs n'aient plus de plaquettes ou soient tous éliminés.

## DÉCOMPTE

La valeur des jetons peut varier : pour chaque jeton remporté, les joueurs reçoivent autant de points qu'il reste de jetons de cette couleur dans le stock.

Pour les joueurs éliminés avant la fin de la partie, il convient également de soustraire un point de pénalité pour chaque plaquette non déposée.

**Exemple :** il y a encore les jetons suivants dans le stock :



Les jetons ont alors la valeur suivante :



Le nombre de points final correspond à la somme de toutes ces valeurs.

A la fin de la partie, **le joueur A** a les jetons et plaquettes suivants :



Il obtient donc :

<b>Violet :</b>	2 x 3 points = 6 points
<b>Bleu :</b>	6 x 0 points = 0 points
<b>Jaune :</b>	0 x 6 points = 0 points
<b>Rouge :</b>	2 x 2 points = 4 points
<b>Plaquettes :</b>	3 x -1 points = -3 points

**Décompte final :** 6 + 0 + 0 + 4 - 3 = 7 points

## QUI EST LE VAINQUEUR ?

Le joueur comptabilisant le plus de points en fin de partie est déclaré vainqueur !

## VARIANTE TACTIQUE

La variante tactique n'est recommandée que pour les joueurs Quartex expérimentés !

Pas plus de 8 plaquettes ne peuvent être placées horizontalement ou verticalement. Les espaces vides comptent également. Les plaquettes forment dès lors un carré de 8 x 8 rangées au maximum. Avant de commencer la partie, les joueurs peuvent également se mettre d'accord sur 9 x 9, ou 10 x 10 rangées.

### Exclusive Distribution:

Carletto Deutschland GmbH  
D-63128 Dietzenbach · www.carletto.de  
Carletto AG  
CH-8820 Wädenswil · www.carletto.ch  
Graphic Design - Switzerland

© 2014 Carletto AG  
All rights reserved  
www.gamefactory-spiele.de  
www.gamefactory.ch  
Graphic Design: O. Freudenreich





# QUARTEX™

Tim W. K. Brown

Chi ne ha meno vince!

**Età:** 8+

**Giocatori:** 2 - 5

**Durata:** 30 min.

## CONTENUTO

- 55 tasselli stampati sulle due parti
- 40 gettoni (10 per ogni colore dei 4 simboli)
- 5 schermi
- 1 sacchetto per pescare
- 1 regole del gioco

## IL GIOCO

A turno i giocatori mettono in tavola un tassello e cercano di completare i simboli per vincere gettoni.

**Attenzione però!** A volte vincere meno gettoni è meglio in quanto, alla fine della partita, il punteggio viene calcolato a seconda dei gettoni dello stesso colore rimasti nel sacchetto. Vince chi attacca con maggior bravura i tasselli e ottiene i gettoni "giusti".

## PREPARATIVI

- Selezionare i gettoni secondo il colore e formare 4 pile che serviranno di riserva.
- Ogni giocatore prende uno schermo e lo pone davanti a sé.
- Mettere i tasselli nell'apposito sacchetto.

A seconda del numero dei giocatori si dovranno togliere dal gioco dei tasselli in modo che ogni giocatore peschi lo stesso numero di tasselli. I tasselli eliminati devono rimanere ben visibili.

 <b>Numero giocatori</b>	2 - 3	4	5
 <b>Tasselli da eliminare</b>	1	3	0

- Ogni giocatore pesca cinque tasselli dal sacchetto e li pone dietro lo schermo.

Inizia il giocatore più giovane.

## LE SINGOLE MOSSE

Ogni mossa si compone di 4 fasi:

1. deporre un tassello (se il giocatore non è in grado di attaccare correttamente, vedere la voce: „Caso speciale: impossibile attaccare tasselli“).
2. per ogni simbolo completato prendere un rispettivo gettone
3. completare a cinque i propri tasselli
4. passare il sacco per pescare al giocatore vicino.

Tocca poi al giocatore successivo procedendo in senso orario.

## I TASSELLI COLORATI

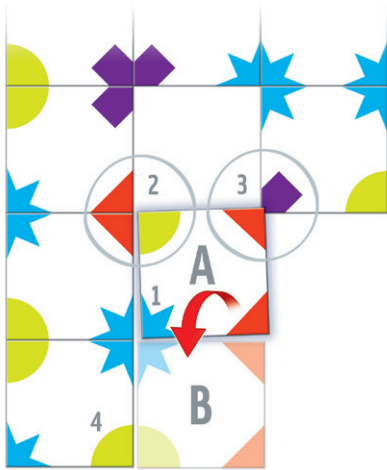
Negli angoli dei tasselli è raffigurata una parte dei simboli colorati che si trova anche a specchio sull'altra faccia. I tasselli hanno quindi gli stessi simboli a specchio su entrambe le parti. Complessivamente ci sono quattro differenti simboli riportati sui tasselli nelle più svariate combinazioni.

Se in tavola sono stati posti tre tasselli contraddistinti dallo stesso simbolo e viene aggiunto il quarto tassello corretto si ottiene una delle seguenti combinazioni: viola = croce, blu = stella, rosso = quadrato e giallo = cerchio.



## ATTACCARE UN TASSELLO

Il giocatore di turno sceglie un tassello da dietro lo schermo e lo attacca ad almeno un tassello già in tavola a patto che tutti i simboli negli angoli dei tasselli siano uguali.



### Esempio:

Il tassello A non è corretto!

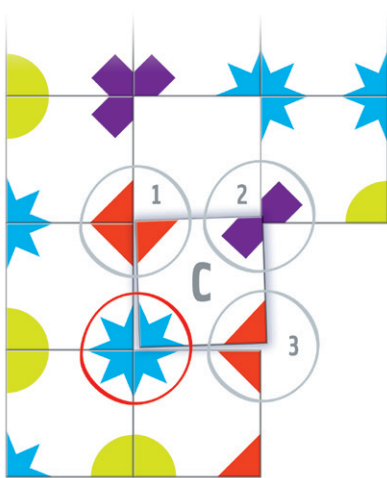
Il simbolo della stella blu, in basso a sinistra, è posizionato correttamente ma i simboli 2 e 3 non combaciano coi simboli dei tasselli già in tavola.

Il tassello in questione può venire girato sulla faccia B in modo da far combaciare la stella blu 1 e il cerchio giallo 4.

**Attenzione!** Tutti i tasselli sono identici a specchio sull'altra parte.

## COMPLETARE UN SIMBOLO

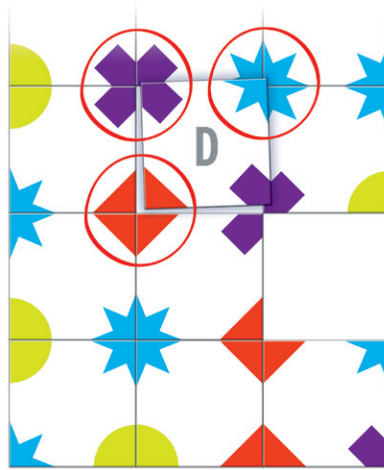
Il simbolo è completo se si aggiunge il quarto e ultimo tassello corretto agli altri tre già in tavola. Il giocatore in questione riceve in premio un gettone con lo stesso simbolo e lo pone **davanti** al suo schermo in modo che tutti lo vedano.



### Esempio:

Il giocatore ha collocato il tassello C nello spazio libero, completando così il simbolo della stella blu. Il tassello deve essere posizionato correttamente con i simboli negli angoli 1, 2 e 3 dei tasselli circostanti. Il giocatore di turno riceve in premio un gettone blu.

**Avvertenza!** Può succedere che un giocatore riesca a completare con un'unica mossa 2, 3 o perfino 4 simboli. In questo caso per ogni simbolo completato riceve un gettone.



### Esempio:

Il giocatore colloca il tassello D nello spazio libero, completa contemporaneamente i 3 simboli cerchiati in rosso e riceve in premio 3 gettoni, uno viola, uno blu e uno rosso.

Se in riserva non ci sono gettoni del corrispondente colore, il giocatore rimane a mani vuote.

## CASO SPECIALE: IMPOSSIBILE ATTACCARE TASSELLI

Nel corso della partita può succedere che un giocatore non possa attaccare nessuno dei suoi tasselli. In questo caso il giocatore in questione dovrà mostrare agli altri i suoi tasselli dietro lo schermo.

1. Se un altro giocatore scopre che si può attaccare un tassello, può, ma non deve, farlo presente al giocatore di turno che attaccherà il tassello al posto indicato. Si prosegue poi come di consueto. Se vengono completati uno o più simboli, il giocatore di turno riceve i rispettivi gettoni, se a disposizione.
2. Se nessun altro giocatore riesce a scoprire una possibilità di attaccare, il giocatore di turno mette dapprima i suoi tasselli da parte, ne pesca 5 nuovi dal sacchetto e continua subito a giocare. Se, in via eccezionale, non riesce ancora ad attaccare un tassello di quelli nuovi e nessun altro giocatore vede una possibilità di farlo, il giocatore di turno mette nuovamente i nuovi tasselli accanto a quelli messi da parte e ne pesca altri 5 dal sacchetto. Continua a ripetere questa operazione fino a quando riesce ad attaccare un tassello (**caso A**) oppure fino a quando i tasselli nel sacchetto sono esauriti (**caso B**).  
**A:** il giocatore riesce ad attaccare un tassello. Successivamente rimette tutti i tasselli messi da parte nel sacchetto e ne pesca uno nuovo per completare i suoi 5 tasselli.  
**B:** il giocatore non riesce ad attaccare un tassello e i tasselli nel sacchetto sono esauriti. In questo caso il giocatore viene eliminato dal gioco! I tasselli messi precedentemente da parte vengono rimessi nel sacchetto e il giocatore pesca tanti tasselli in modo da averne 5 in mano. Alla fine della partita questi 5 tasselli avranno un punteggio negativo.



**Avvertenza!** Se il giocatore di turno non riesce ad attaccare e nel sacchetto ci sono meno di 5 tasselli, il giocatore pesca tutti i tasselli a disposizione. Per il resto valgono le possibilità descritte al punto **A o B**.

## ELIMINAZIONE DAL GIOCO

Se un giocatore viene eliminato, non può più continuare a giocare anche nel caso in cui potrebbe continuare la partita dopo che un altro giocatore ha deposto un tassello adatto. Il giocatore eliminato riceve ugualmente punti ma deve detrarre un punto di penalizzazione per ogni tassello rimasto.

## FINE DELLA PARTITA

Quando i tasselli sono esauriti, il gioco prosegue fino a quando i partecipanti non hanno più tasselli oppure sono stati eliminati.

## VALUTAZIONE

I gettoni hanno differente valore. A partita ultimata, per ogni gettone vinto i giocatori ricevono tanti punti quanti sono i gettoni del rispettivo colore rimasti nel sacchetto.

Ai giocatori eliminati prima della fine della partita verrà inoltre detratto un punto di penalizzazione per ogni tassello non deposto.

**Esempio:** a partita ultimata sono rimasti nel sacchetto i seguenti gettoni:



I gettoni hanno quindi il seguente valore:



Il punteggio finale è formato dalla somma di tutti i valori.

Il giocatore **A** ha vinto i seguenti gettoni:



Il suo punteggio complessivo:

<b>viola:</b>	2 x 3 punti	= 6 punti
<b>blu:</b>	6 x 0 punti	= 0 punti
<b>giallo:</b>	0 x 6 punti	= 0 punti
<b>rosso:</b>	2 x 2 punti	= 4 punti
<b>tasselli rimasti:</b>	3 x -1 punto	= -3 punti

**Punteggio finale:** 6 + 0 + 0 + 4 - 3 = 7 punti

## IL VINCITORE

Vince la partita il giocatore che ha totalizzato il maggior numero di punti!

## VARIANTE TATTICA

Consigliabile ai giocatori provetti di Quartex!

Possono essere collocati sul tavolo 8 tasselli al massimo in file verticali e orizzontali, compresi eventuali spazi vuoti, per formare un quadro di 8 x 8 tasselli. All'inizio della partita si possono definire anche quadri di 9 x 9 o di 10 x 10 tasselli.

Distributore esclusivo:

Carletto Deutschland GmbH  
D-63128 Dietzenbach · www.carletto.de  
Carletto AG  
CH-8820 Wädenswil · www.carletto.ch  
Graphic Design - Switzerland

© 2014 Carletto AG  
All rights reserved  
www.gamefactory-spiele.de  
www.gamefactory.ch  
**Graphic Design:** O. Freudenreich





# QUARTEX™

Tim W. K. Brown

Less is more!

Age: 8+

No. players: 2 to 5

Duration: approx. 30 min

## CONTENTS

- 55 double-sided tiles
- 40 tokens (10 in each of the 4 shape colours)
- 5 shields
- 1 draw bag
- 1 instruction booklet

## OBJECT OF THE GAME

Players take it in turns to place a tile and try to complete the shapes. When they do this they get a token.

**But be careful!** Sometimes less is more. At the end of the game, each coloured token is assigned as many points as there are remaining tokens with the same colour. Only players who use tactics to place their tiles and collect the **'right'** tokens can win in the end!

## SETUP

- Pile the tokens according to colour where everyone can see them. These four piles are the stock pile.
- Each player takes a shield and places it in front of them.
- Place all of the tiles in the draw bag.

Depending on the number of players, some tiles may need to be removed from the draw bag and left out of the game (this is so that each player can draw the same number of tiles). Place these tiles at the side where everyone can see them.

	<b>No. players</b>	2 - 3	4	5
	<b>Tiles to remove</b>	1	3	0

- Each player now draws five tiles from the draw bag and places these behind their shield.

The youngest player goes first.

## TURN SEQUENCE

There are four steps to each player's turn:

1. Place a tile. If the player can't place a tile, see "Special Case: What happens when a player can't place any tiles".
2. Take a matching token for each shape completed.
3. Draw a new tile from the draw bag to make your set up to 5.
4. Pass the draw bag to the next player.

Now it is the next player's turn. The game is played clockwise.

## COLOURED TILES

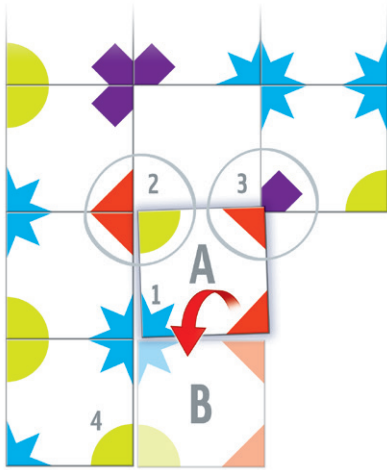
On each of the unique tiles are coloured symbols on each corner. The tiles are not identical on both sides, they have the mirror image on the reverse side. Altogether there are four different symbols which appear in different combinations on each of the tiles.

When three tiles with the same symbols on their corners are placed together and then a fourth correct tile is added, the symbols create the following shapes: purple = X, blue = star, red = diamond, yellow = circle.



## PLACING A TILE

The player whose turn it is selects one of their tiles from behind their shield. They place the tile down so that it touches the side of at least one of the tiles currently in play. All the symbols on the corners of the tiles must match exactly.



**Example:**

*Tile A doesn't fit!*

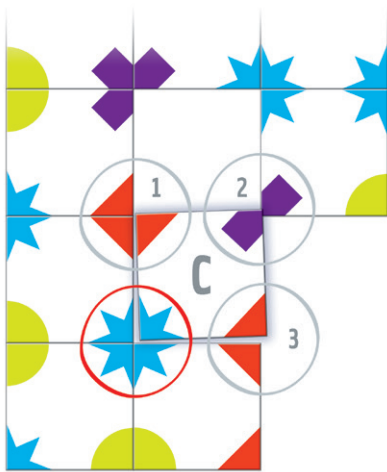
*The blue star symbol (1) at the bottom left corner does not match. However, symbols 2 and 3 do not fully match the tile.*

*The tile can be flipped to position B so that the blue star symbol (1) and the yellow circle (4) now match.*

**Note:** All tiles have the mirror image on the reverse side!

## COMPLETING A SHAPE

If when a player lays a tile and they add the fourth and last symbol, the shape is considered complete. The player whose turn it is then claims a token for this shape and places it **in front** of their shield so that all the players can see it.

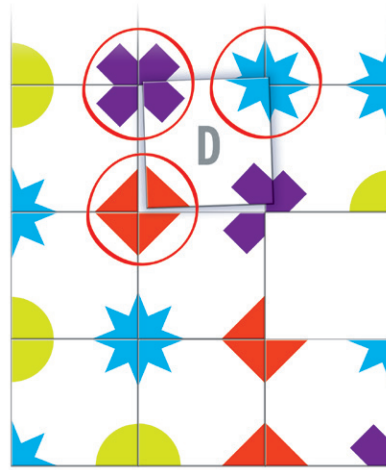


**Example:**

*When a player places tile C into the space, it completes a blue star. The tile must also match up with the other corners (1, 2 and 3) to fit the shapes on the surrounding tiles.*

*The player now claims a blue token.*

**Note:** It is possible that a player is able to complete 2, 3 or even 4 shapes during their turn. The player claims a token for each completed shape.



**Example:**

*When a player places tile D into the space, 3 shapes are completed (red rings). The player then claims a purple, blue and a red token.*

If there are no more tokens available in the right colour from the stock pile, the player is unable to claim a token.

## WHAT HAPPENS IF A PLAYER CAN'T PLACE ANY TILES?

It may be that at some point in the game a player is unable to play any of their tiles. If this happens, the player whose turn it is shows their opponents the tiles behind their shield.

1. If one of the player's opponents finds a suitable space for one of the tiles, the opponent can choose to point this out to the player. The tile must then be placed in this position. The turn continues as normal and the player collects any tokens for completed shapes.
2. If none of the player's opponents find a suitable place for one of the tiles, the player draws 5 new tiles from the draw bag and puts them behind their shield. The player sets the old tiles aside and starts their turn using the new ones. In the rare instance that the player still cannot play, he shows the tiles again to the other players and can again take 5 new tiles and sets the previous ones aside with the other 5 unplayable tiles. The player repeats this process until a tile can be played (A) or until there are no more tiles in the bag (B).
  - A:** If the player can place a tile, he puts the unplayable tiles, which were set aside, back into the bag before replenishing his tiles back to 5.
  - B:** If the player is unable to place a tile and there are no more tiles left in the bag, the player is eliminated. The player's tiles that were set aside are put back in the bag and the player then draws another 5 tiles. At the end of the game, the player's 5 remaining tiles are each given a minus point.

**Note:** if the player was unable to place a tile and needs to draw 5 tiles from the bag, but there are not enough tiles in the bag, the player only draws the number of tiles that are remaining. Otherwise, the above possibilities **A** and **B** are applicable.

## ELIMINATION

Once a player is eliminated, they are unable to participate in the game anymore, even if they may have had the opportunity to do so after an opponent's turn. However, the player still receives points but each tile that has not been played must be given a minus point.

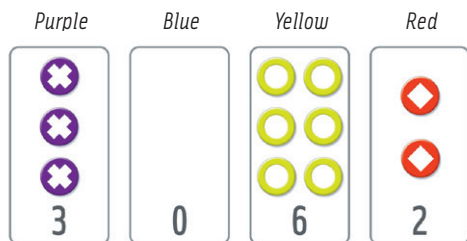
## END OF THE GAME

Once there are no more tiles left in the draw bag, the game continues until all players are either eliminated or have played the remainder of their tiles.

## SCORING

Tokens are scored differently. Each token that a player has received represents as many points as there are tokens in the stock pile in that same colour. It is also important that players who were eliminated from the game before it ended are deducted one point for each of their remaining tiles.

**Example:** The following tokens are in the stock pile:

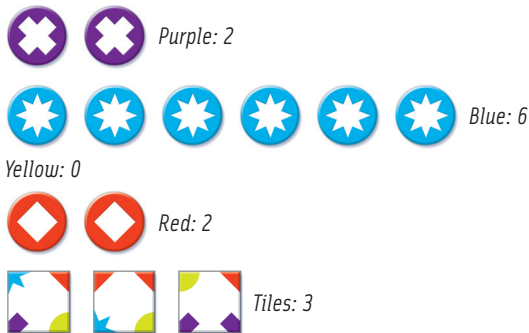


The tokens are then scored as follows:



The end score is the total number of token points.

**Player A** has the following tokens and tiles at the end of the game:



This means that the player has:

<b>Purple:</b>	2 x 3 points = 6 points
<b>Blue:</b>	6 x 0 points = 0 points
<b>Yellow:</b>	0 x 6 points = 0 points
<b>Red:</b>	2 x 2 points = 4 points
<b>Tiles:</b>	3 x -1 points = -3 points

**End total:** 6 + 0 + 0 + 4 - 3 = 7 points

## WHO WINS?

The player who has the highest total score at the end of the game wins!

## TACTICAL ALTERNATIVE

The tactical alternative is only recommended for experienced Quartex players!

A maximum of 8 tiles may be placed in a row either vertically or horizontally. All possible spaces are counted. This means that the tiles create an 8x8 frame. Frames of 9x9 or 10x10 can also be created if agreed upon before the start of the game.

### Exclusive Distribution:

Carletto Deutschland GmbH  
D-63128 Dietzenbach · [www.carletto.de](http://www.carletto.de)  
Carletto AG  
CH-8820 Wädenswil · [www.carletto.ch](http://www.carletto.ch)  
Graphic Design - Switzerland

© 2014 Carletto AG  
All rights reserved  
[www.gamefactory-spiele.de](http://www.gamefactory-spiele.de)  
[www.gamefactory.ch](http://www.gamefactory.ch)  
Graphic Design: O. Freudenreich

