

# QUARTO!®

FR

## PRESENTATION ET PREPARATION

- Un plateau de 16 cases

- 16 pièces différentes ayant chacune 4 caractères (fig. 1):  
claire ou foncée, ronde ou carrée, haute ou basse, pleine ou creuse.  
En début de partie, les pièces sont déposées à côté du plateau.

## BUT DU JEU

Créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun (fig. 2).

Cet alignement peut-être horizontal, vertical ou diagonal (fig. 3).

## DEROULEMENT D'UNE PARTIE

- Le premier joueur est tiré au sort.

- Il choisit une des 16 pièces et la donne à son adversaire (fig. 4).

- 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.

- A son tour, celui-ci la place sur une case libre et ainsi de suite...

## GAIN DE LA PARTIE

La partie est gagnée par le premier joueur qui annonce "QUARTO !" (fig. 5).

1 Un joueur fait "QUARTO !" et gagne la partie lorsque, en plaçant la pièce donnée:

-> Il crée une ligne de 4 claires ou 4 foncées ou 4 rondes ou 4 carrées ou 4 hautes ou 4 basses ou 4 pleines ou 4 creuses.

Plusieurs caractères peuvent se cumuler.

-> Il n'est pas obligé d'avoir lui même déposé les trois autres pièces.

-> Il doit faire reconnaître sa victoire en annonçant "QUARTO !".

2 Si ce joueur n'a pas vu l'alignement et donne une pièce à l'adversaire:

-> Ce dernier peut "à ce moment" annoncer "QUARTO !", et montrer l'alignement: c'est lui qui gagne 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 LA PARTIE

- Victoire: un joueur annonce et montre un "QUARTO !".

- Egalité: toutes les pièces ont été posées sans vainqueur.

## DUREE D'UNE PARTIE

- De 10 à 20 minutes.

- Il est possible en tournoi d'allouer à chaque joueur un temps limité d'une minute par coup.

## VARIANTE POUR JOUEURS DEBUTANTS (ENFANTS...)

Pour s'initier progressivement, on peut jouer en ne prenant que 1, 2 ou 3 caractères comme critères d'alignement. Exemple: créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant la même couleur (un seul caractère retenu).

## VARIANTE POUR JOUEURS AVERTIS

Le but du jeu est de créer un alignement ou un carré de 4 pièces ayant au moins un caractère commun (fig 6).

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

1 - 2

