

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...)

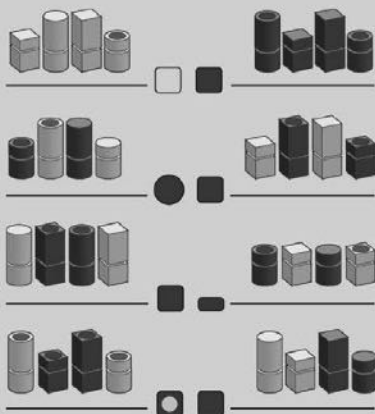
Pour s'initier progressivement, on peut jouer en ne prenant que 1, 2 ou 3 caractères comme critères d'alignement. Exemple:
créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant la même couleur (un seul caractère retenu).

VARIANTE POUR JOUEURS AVERTIS

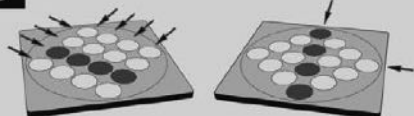
Le but du jeu est de créer un alignement ou un carré de 4 pièces ayant au moins un caractère commun (fig 6).

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

1 - 2



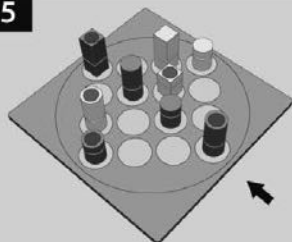
3



4



5



QUARTO!

6

