



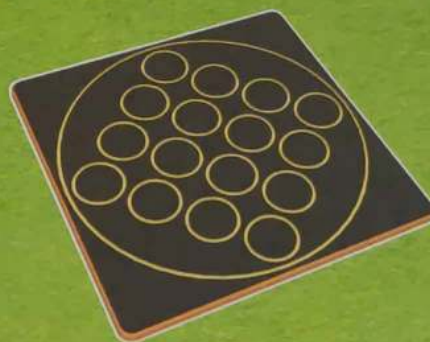
quarto®

Blaise Muller

CONTENU



16 pièces en bois



1 plateau de 16 cases

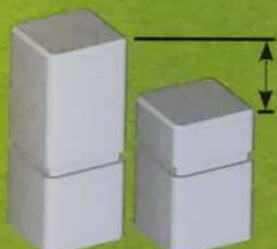
En début de partie, les pièces sont déposées à côté du plateau.

BUT DU JEU

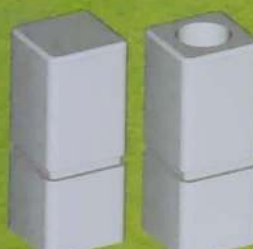
Chaque pièce est unique, combinant les 4 critères suivants :



carrée ou ronde



grande ou petite



pleine ou creuse



foncée ou claire

Le gagnant est le joueur qui crée sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun.



Cet alignement peut-être horizontal, vertical ou diagonal.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Le premier joueur est déterminé au hasard.
- Il choisit une des 16 pièces et la donne à son adversaire.
- 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.
- À son tour, celui-ci la place sur une case libre et ainsi de suite...



VICTOIRE

- 1** La partie est gagnée par le premier joueur qui annonce « QUARTO ! »

Un joueur fait « QUARTO ! » et gagne la partie lorsque, en plaçant la pièce donnée, il crée un alignement de :



4 pièces claires **ou** 4 pièces foncées



4 grandes pièces **ou** 4 petites pièces



4 pièces rondes **ou** 4 pièces carrées



4 pièces creuses **ou** 4 pièces pleines

