

# QUARTO

## Présentation du jeu



- Cycle 2
- Jeu tactique d'association et de logique.
- Compétences visées : orientation spatiale, mise en place de stratégies
- Nombre de joueurs: 2 à 4 (possibilité de jouer en équipes)
- Durée d'une partie: 20 minutes
- Visionner la vidéorègle : <http://videoregles.net/videoregle/quarto>

Quarto se compose d'un plateau de jeu et de 16 pièces, toutes différentes, possédant chacune 4 caractères distincts : haute ou basse, ronde ou carrée, claire ou foncée, pleine ou creuse.

Chaque joueur à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : «QUARTO!».

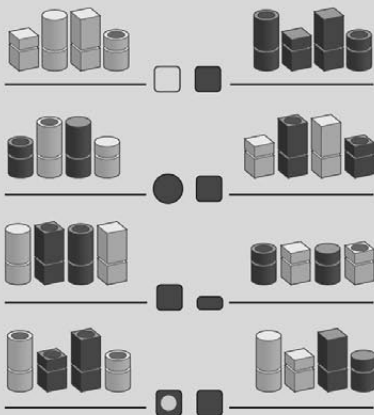
A black and white close-up photograph of a metal tool bit, likely a turning tool, with a sharp, cylindrical cutting edge. The tool is positioned vertically, and the background is blurred, showing other parts of the tool or workpiece.

# QUARTOI!

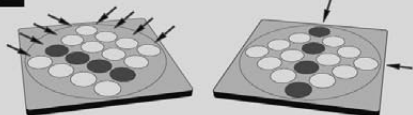
The logo for Gigamic, featuring the word "Gigamic" in a bold, sans-serif font. Above the letter "i" is a stylized graphic element consisting of a curved line that arches over the letter and ends in a small circle, resembling a drop or a stylized "i" dot.

Gigamic

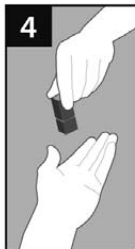
1-2



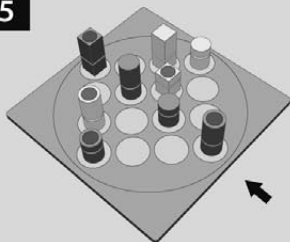
3



4

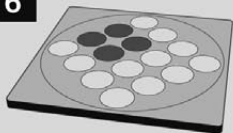


5



QUARTO!

6



## 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 !".

GB / USA

The creator of each Gigamic game earns royalties on each game sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de chaque jeu Gigamic perçoit des royalties pour chaque jeu vendu... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic  
B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)

[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)



**À vos maths ! Prêts?... Jouez!**  
*Parcours découverte des jeux mathématiques*

Ecole : .....

.....

Classe : .....

**QCM**      CYCLE 2      **QUARTO**



**Coche dans la colonne du oui OU du non : il n’y a qu’une possibilité à chaque fois !**

| QCM QUARTO   | OUI | NON |
|--|-----|-----|
| Les pièces sont claires et foncées.  |     |     |
| Les pièces ont toutes les mêmes formes.                                      |     |     |
| Certaines pièces sont basses.  |     |     |
| C’est toi qui choisis la pièce que tu vas placer sur le plateau.             |     |     |
| C’est toi qui donnes une pièce à ton adversaire.                             |     |     |
| Il y a 8 pièces hautes dans le jeu.  |     |     |
| Tu gagnes quand 3 pièces creuses forment une ligne.                          |     |     |
| Tu gagnes quand 4 pièces carrées forment une ligne.                          |     |     |
| Tu ne peux gagner que si toutes les pièces alignées sont de la même couleur. |     |     |
| Il y a 8 pièces rondes dans le jeu.  |     |     |
| Tu annonces <b>QUARTO</b> quand tu penses avoir gagné !                      |     |     |



# À vos maths ! Prêts?... Jouez!

## Parcours découverte des jeux mathématiques

Ecole : .....

.....

Classe : .....



### QCM corrigé CYCLE 2 QUARTO

**Coche dans la colonne du oui OU du non : il n’y a qu’une possibilité à chaque fois !**

| QCM QUARTO   | OUI      | NON      |
|--|----------|----------|
| Les pièces sont claires et foncées.  | <b>X</b> |          |
| Les pièces ont toutes les mêmes formes.                                      |          | <b>X</b> |
| Certaines pièces sont basses.  | <b>X</b> |          |
| C’est toi qui choisies la pièce que tu vas placer sur le plateau.            |          | <b>X</b> |
| C’est toi qui donnes une pièce à ton adversaire.                             | <b>X</b> |          |
| Il y a 8 pièces hautes dans le jeu.  | <b>X</b> |          |
| Tu gagnes quand 3 pièces creuses forment une ligne.                          |          | <b>X</b> |
| Tu gagnes quand 4 pièces carrées forment une ligne.                          | <b>X</b> |          |
| Tu ne peux gagner que si toutes les pièces alignées sont de la même couleur. |          | <b>X</b> |
| Il y a 8 pièces rondes dans le jeu.  | <b>X</b> |          |
| Tu annonces <b>QUARTO</b> quand tu penses avoir gagné !                      | <b>X</b> |          |