

# QUARTO!®

10	Conteúdo	10
12	Reglas del juego	12
14	Reglas del juego	14
16	Prezámnia	16
18	Reglas do jogo	18
20	Spieleregeln	20
22	Spieleregeln	22
24	Spieleregeln	24
26	Spieleregeln	26
28	Spieleregeln	28
30	Spieleregeln	30
32	Spieleregeln	32
34	Spieleregeln	34
36	Spieleregeln	36
38	Spieleregeln	38
40	Spieleregeln	40
42	Spieleregeln	42
44	Spieleregeln	44
46	Spieleregeln	46
48	Spieleregeln	48
50	Spieleregeln	50
52	Spieleregeln	52
54	Spieleregeln	54
56	Spieleregeln	56
58	Spieleregeln	58
60	Spieleregeln	60
62	Spieleregeln	62
64	Spieleregeln	64
66	Spieleregeln	66
68	Spieleregeln	68
70	Spieleregeln	70
72	Spieleregeln	72
74	Spieleregeln	74
76	Spieleregeln	76
78	Spieleregeln	78
80	Spieleregeln	80
82	Spieleregeln	82
84	Spieleregeln	84
86	Spieleregeln	86
88	Spieleregeln	88
90	Spieleregeln	90
92	Spieleregeln	92
94	Spieleregeln	94
96	Spieleregeln	96
98	Spieleregeln	98
100	Spieleregeln	100

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

The logo for Gigamic features a stylized white 'G' with a curved line above it that ends in a dot, resembling a smile or a game piece. To the right of the 'G' is the word 'igamic' in a bold, sans-serif font. The entire logo is set against a dark background.

# Gigamic

# QUARTO!

## 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 !".

# QUARTO!®

