

QUARTO



Gigamic



CONTENU

Un plateau de 16 cases et 16 champignons ayant chacun 4 caractères (fig. 1) : grand ou petit, bleu ou rouge, pointu ou plat, avec ou sans points jaunes.

BUT DU JEU

Créer sur le plateau un alignement de 4 champignons ayant au moins un caractère commun (fig. 2). Cet alignement peut-être horizontal, vertical ou diagonal (fig. 3).

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

En début de partie, les champignons sont déposés à côté du plateau.

- Le premier joueur (A) est tiré au sort.
- Il choisit une des 16 champignons et le donne à son adversaire (B) (fig. 4).
- Le joueur B doit le placer sur une des cases du plateau et choisir ensuite un des 15 champignons restants pour le donner à son adversaire A.
- A son tour, le joueur A le place sur une case libre puis donne une pièce au joueur B, et ainsi de suite...

GAIN DE LA PARTIE

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

1- Un joueur peut annoncer "QUARTO !" et gagner la partie lorsque, en plaçant la pièce donnée, il crée une ligne de 4 champignons ayant au moins un caractère commun (fig 2). Il n'est pas obligé d'avoir lui même déposé les trois autres champignons.

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

2- Si un joueur n'a pas vu l'alignement qu'il a créé et donne un champignon à l'adversaire, ce dernier peut lui-même annoncer "QUARTO!" en montrant cet alignement: c'est lui qui gagne la partie.

N.B.- Si aucun des joueurs ne voit l'alignement durant le tour de jeu où il se crée, cet alignement perd toute valeur: la partie suit son cours.

MATCH NUL

Il y a égalité lorsque tous les champignons ont été posés sans vainqueur.

VARIANTE POUR LES JOUEURS DEBUTANTS

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 champignons ayant la même couleur (un seul caractère retenu).

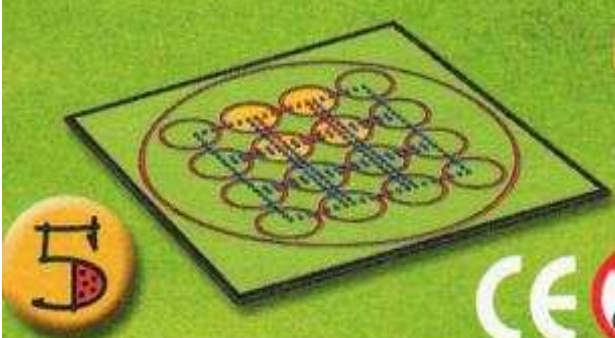
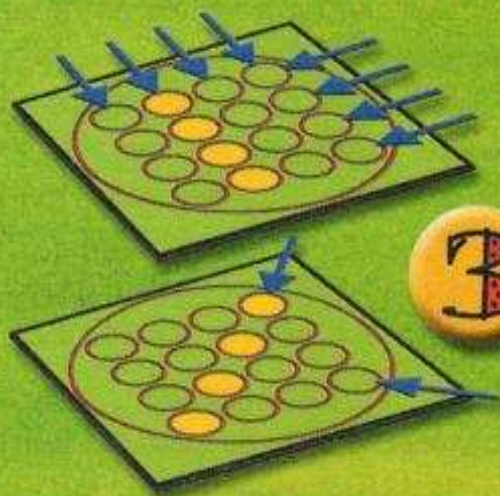
VARIANTE POUR JOUEURS AVERTIS

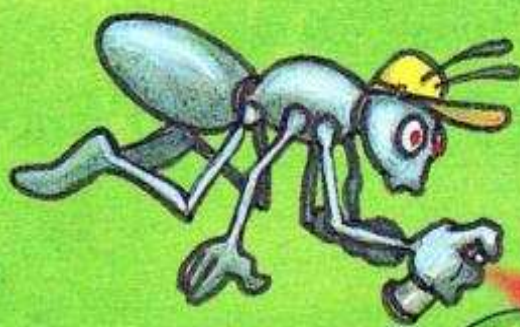
Le but du jeu est de créer un alignement ou un carré de 4 champignons ayant au moins un caractère commun (fig 6). Il y a alors 9 possibilités supplémentaires de faire "QUARTO !".

DUREE D'UNE PARTIE

- De 10 à 20 minutes. Il est possible en tournoi d'allouer à chaque joueur un temps limité par coup.

Copyright 1991 Gigamic s.a,
d'après un concept de Blaise Muller.





Gigamic

**ZAL LES GARENNES
F - 62930 WIMEREUX - FRANCE**