

# 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.

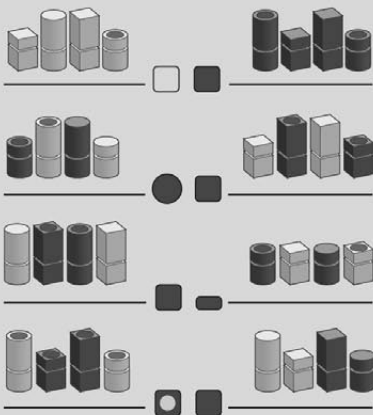
Chaque joueur à son tour choisit et donne une pièce à l'adversaire, qui doit la jouer sur une case libre. Le gagnant est celui qui, avec une pièce reçue, crée un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : «QUARTO!».

A black and white close-up photograph of a metal workpiece being machined on a lathe. The workpiece is cylindrical and has a square-shaped section cut into its side. The metal surface shows fine, concentric machining marks. The background is blurred, showing other parts of the lathe and the workshop environment.

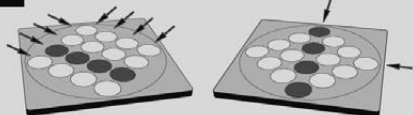
# QUARTOI!

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 starts under the "i", goes up and over the "i", and then curves down to end under the "m".**Gigamic**

1-2



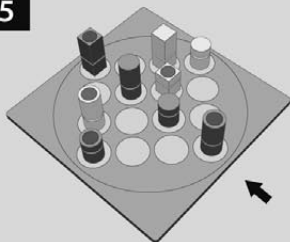
3



4

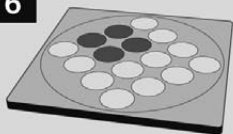


5



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)



Prénoms des 2 élèves de l'équipe ..... :

.....

QCM

**QUARTO**

Cycle 2 (CP-CE1- CE2)

Évaluation des connaissances de l'équipe sur le jeu



Cochez dans la colonne du OUI ou du NON : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

N°	QCM QUARTO	OUI	NON
1	Les pièces sont <u>claires</u> et <u>foncées</u> ?		
2	Les pièces ont toutes les mêmes formes?		
3	Certaines pièces sont <u>basses</u> , certaines sont <u>hautes</u> ?		
4	Il y a 16 pièces dans le jeu (8 pièces claires et 8 pièces foncées)?		
5	Votre équipe gagne quand 3 pièces <u>creuses</u> forment une ligne?		
6	Votre équipe gagne quand 4 pièces <u>creuses</u> forment une ligne?		
7	Il y a 8 pièces <u>rondes</u> et 8 pièces <u>carrées</u> dans le jeu ?		
8	C'est votre équipe qui choisit la pièce et ensuite la place sur le plateau?		
9	C'est votre équipe qui donne une pièce à l'équipe adverse pour qu'elle la place sur le plateau?		
10	Votre équipe annonce QUARTO quand elle pense avoir gagné !		
11	Votre équipe ne peut gagner <u>que si</u> toutes les pièces alignées sont de la même couleur?		
12	Pour gagner, votre équipe doit aligner 4 pièces avec un caractère commun?		
13	Les alignements possibles sont soit à l'horizontal, soit à la vertical, soit en diagonal?		



Prénoms des 2 élèves de l'équipe ..... :

.....

QCM

**QUARTO**

Cycle 2 (CP-CE1- CE2)

Évaluation des connaissances de l'équipe sur le jeu



**CORRECTION**

Cochez dans la colonne du OUI ou du NON : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

N°	QCM QUARTO	OUI	NON
1	Les pièces sont <u>claires</u> et <u>foncées</u> ?	✓	
2	Les pièces ont toutes les mêmes formes?		✓
3	Certaines pièces sont <u>basses</u> , certaines sont <u>hautes</u> ?	✓	
4	Il y a 16 pièces dans le jeu (8 pièces claires et 8 pièces foncées)?	✓	
5	Votre équipe gagne quand 3 pièces <u>creuses</u> forment une ligne?		✓
6	Votre équipe gagne quand 4 pièces <u>creuses</u> forment une ligne?	✓	
7	Il y a 8 pièces <u>rondes</u> et 8 pièces <u>carrées</u> dans le jeu ?	✓	
8	C'est votre équipe qui choisit la pièce et ensuite la place sur le plateau?		✓
9	C'est votre équipe qui donne une pièce à l'équipe adverse pour qu'elle la place sur le plateau?	✓	
10	Votre équipe annonce <b>QUARTO</b> quand elle pense avoir gagné !	✓	
11	Votre équipe ne peut gagner <u>que si</u> toutes les pièces alignées sont de la même couleur?		✓
12	Pour gagner, votre équipe doit aligner 4 pièces avec un caractère commun?	✓	
13	Les alignements possibles sont soit à l'horizontal, soit à la vertical, soit en diagonal?	✓	



Prénoms des 2 élèves de l'équipe :

.....



QCM

**QUARTO**

Cycle 2 (CP-CE1-CE2)

Vérification des connaissances de l'équipe sur le jeu

Cochez dans la colonne du oui OU du non : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

N°	Questions sur le jeu QUARTO	OUI	NON
1	Les pièces sont <u>rondes</u> et <u>carrées</u> .		
2	Certaines pièces sont <u>basses</u> , certaines sont <u>hautes</u> .		
3	Les pièces ont toutes les mêmes formes.		
4	Il y a bien 8 pièces <u>pleines</u> et 6 pièces <u>creuses</u> dans le jeu ?		
5	Le jeu contient 16 pièces (8 pièces <u>claires</u> et 8 pièces <u>foncées</u> ) ?		
6	Votre équipe choisit la pièce qu'elle va placer sur le plateau ?		
7	C'est votre équipe qui donne une pièce à l'équipe adverse ?		
8	L'équipe adverse pose alors cette pièce où elle veut sur le plateau?		
9	Votre équipe gagne quand 4 pièces <u>carrées</u> sont alignées.		
10	Votre équipe gagne quand 3 pièces <u>creuses</u> sont alignées.		
11	C'est au tour de votre équipe de placer une pièce. Vous pouvez placer cette pièce pour réaliser un alignement.		
12	C'est au tour de votre équipe de placer une pièce. Vous pouvez placer cette pièce pour empêcher vos adverses de gagner plus tard ?		
13	Votre équipe ne peut gagner que si toutes les pièces alignées sont de la même couleur.		
14	Pour gagner, votre équipe doit aligner 4 pièces avec un caractère commun.		
15	Votre équipe annonce QUARTO quand elle pense avoir gagné !		





Prénoms des 2 élèves de l'équipe :

.....



QCM **CORRECTION**

**QUARTO**

Cycle 2 (CP-CE1-CE2)

N°	Réponses sur le jeu QUARTO	OUI	NON
1	Les pièces sont <u>rondes</u> et <u>carrées</u> .	✓	
2	Certaines pièces sont <u>basses</u> , certaines sont <u>hautes</u> .	✓	
3	Les pièces ont toutes les mêmes formes.		✓
4	Il y a bien 8 pièces <u>pleines</u> et 6 pièces <u>creuses</u> dans le jeu ?		✓
5	Le jeu contient 16 pièces (8 pièces <u>claires</u> et 8 pièces <u>foncées</u> ) ?	✓	
6	Votre équipe choisit la pièce qu'elle va placer sur le plateau ?		✓
7	C'est votre équipe qui donne une pièce à l'équipe adverse ?	✓	
8	L'équipe adverse pose alors cette pièce où elle veut sur le plateau?	✓	
9	Votre équipe gagne quand 4 pièces <u>carrées</u> sont alignées.	✓	
10	Votre équipe gagne quand 3 pièces <u>creuses</u> sont alignées.		✓
11	C'est au tour de votre équipe de placer une pièce. Vous pouvez placer cette pièce pour réaliser un alignement.	✓	
12	C'est au tour de votre équipe de placer une pièce. Vous pouvez placer cette pièce pour empêcher vos adverses de gagner plus tard ?	✓	
13	Votre équipe ne peut gagner que si toutes les pièces alignées sont de la même couleur.		✓
14	Pour gagner, votre équipe doit aligner 4 pièces avec un caractère commun.	✓	
15	Votre équipe annonce QUARTO quand elle pense avoir gagné !	✓	