



QUARTOI®

Gigamic

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 !".

UITVOERING EN VOORBEREIDING

- Een speelbord met 16 hokjes.
 - 16 verschillende speelstukken met elk 4 kenmerken (fig. 1): Deze zijn licht of donker, rond of vierkant, hoog of laag, vol of hol.
- Wanneer het spel begint liggen de pionnen naast het speelbord.

DOEL VAN HET SPEL

Op het speelbord dient een rij van 4 speelstukken te worden gemaakt, die minstens één gemeenschappelijk kenmerk hebben (fig. 2).
Deze rij kan horizontaal, vertikaal of diagonaal zijn (fig. 3).

HOE GESPEELD WORDT

- De eerste speler wordt geloot.
- Hij kiest één van de 16 speelstukken en geeft deze aan zijn tegenspeler (fig. 4).
- Deze moet het opzetstuk op één van de hokjes op het speelbord zetten en vervolgens één van de 15 overgebleven pionnen uitkiezen om aan zijn tegenspeler te geven.
- Deze zet de speelstukken op zijn beurt op een vrij hokje, enzovoorts.

DE WINNAAR

De winnar van het spel is degene die het eerts "QUARTO !" roept (fig. 5).

1 Een van de spelers roept "QUARTO !" en wint het spel door het gegeven speelstuk op de volgende manier te plaatsen:

-> De speler maakt een rij van 4 lichte of 4 donkere of 4 ronde of 4 vierkante of 4 hoge of 4 lage of 4 volle of 4 holle speelstukken.

Verschiedende kenmerken kunnen worden samengevoegd.

-> De speler is niet verplicht zelf de 3 andere speelstukken te hebben gezet.

-> De speler laat weten dat hij heeft gewonnen door "QUARTO !" te roepen.

2 Indien de speler de rij niet heeft gezien en zijn speelstuk aan zijn tegenspeler geeft:

-> Dan kan deze laatste "op dit moment", "QUARTO !" uitroepen en de rij laten zien: Hij heeft dan het spel gewonnen.

3 Indien geen van de spelers de rij tijdens de speelbeurt dat die rij tot stand komt ziet, dan is de waarde van die rij verloren en gaat het spel gewoon verder.

HET EINDE VAN HET SPEL

- Overwinning: Een speler roept en laat een "QUARTO !" zien.
- Gelijkspel: Alle speelstukken zijn opgezet zonder dat er een winnaar is.

TIJDSDUUR VAN HET SPEL

- 10 à 20 minuten. Het is mogelijk om bij een toernooi elke speler een vastgestelde tijdsduur van één minuut per zet te geven.

VARIANT VOOR BEGINNERS (KINDEREN...)

Om zich geleidelijk met het spel vertrouwd te maken kan men slechts met 1,2 of 3 kenmerken een rij maken.

Voorbeeld: Op het speelbord een rij met 4 speelstukken maken die dezelfde kleur hebben (Maar één kenmerk nemen).

VARIANT VOOR GEOFENDE SPELERS

Het doel van het spel is een rij of een vierkant met 4 speelstukken te maken die minstens een gemeenschappelijk kenmerk hebben (fig. 6).

Er zijn dus 9 extra mogelijkheden om "QUARTO !" te spelen.