



Jeux à
stratégie gagnante
Quarto

Groupe « Jeux »

1 Les seize pièces : critères de tri

Voici les seize pièces du jeu *Quarto*.



Question 1

Trouve quatre critères différents pour trier ces pièces.

2 Trouver le bon critère ou la bonne pièce

2.1 Décrire une pièce

Il y a quatre critères :

- la **couleur** (clair/foncé) ;
- la **forme** (carré/rond) ;
- le **remplissage** (plein/creux) ;
- la **taille** (petit/grand).

Ainsi,  est défini par « Foncé – Carré – Creux – Grand ».

 est défini par « Clair – Rond – Plein – Petit ».

Question 2

Entoure les pièces vérifiant le critère donné.

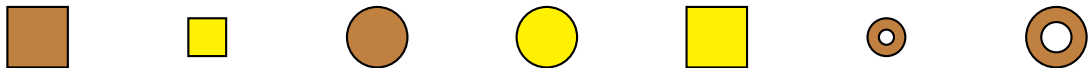
1. une pièce claire



2. une pièce grande



3. une pièce carrée



4. une pièce creuse



5. une pièce claire *et* pleine (les deux critères à la fois)

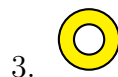
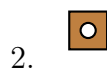


6. une pièce grande *ou* ronde (au moins l'un des deux critères)



Question 3

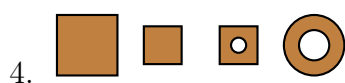
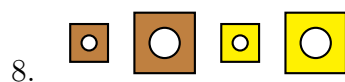
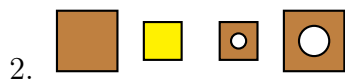
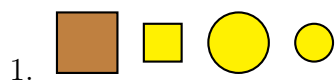
Définis les pièces suivantes en utilisant les quatre critères.



2.2 Trouver le bon critère

Question 4


Trouve le(s) critère(s) commun(s) aux quatre pièces, dans chacun des cas.




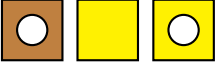
2.3 Trouver une quatrième pièce


Question 5


Trois pièces sont données. Trouve, et entoure, parmi les treize pièces restantes, toutes celles ayant le(s) même(s) critère(s) que ces trois pièces.


1. 

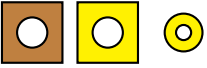



2. 





3. 





4. 



5. 



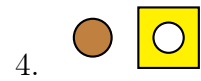
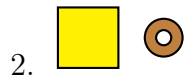
6. 



2.4 Expliquer une situation d'impossibilité

Question 6

Explique pourquoi les deux pièces ne peuvent pas se trouver sur le même alignement.



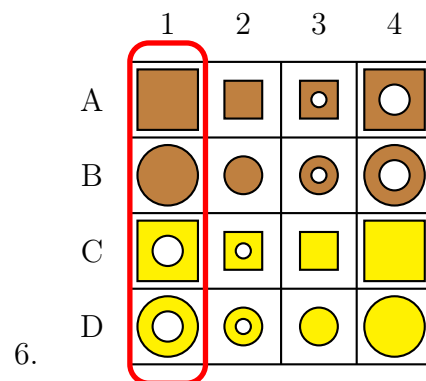
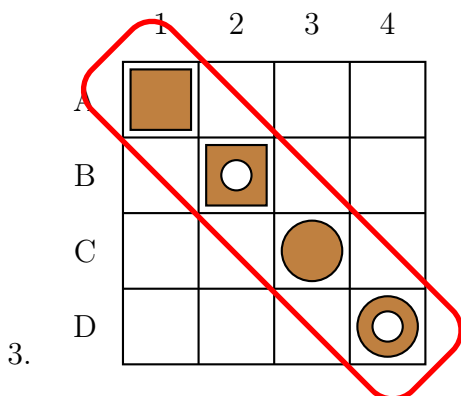
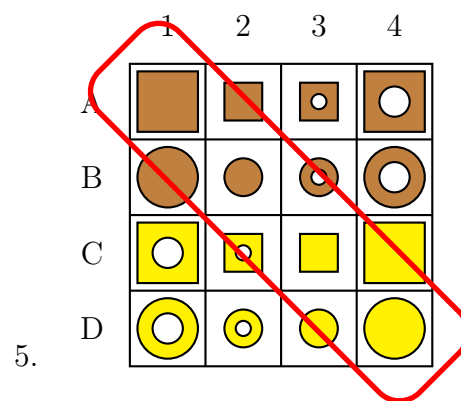
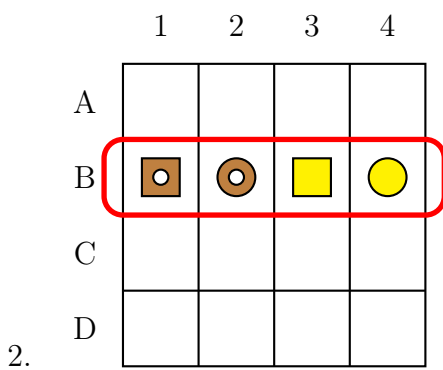
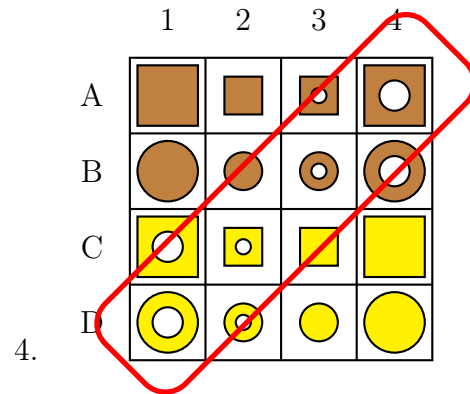
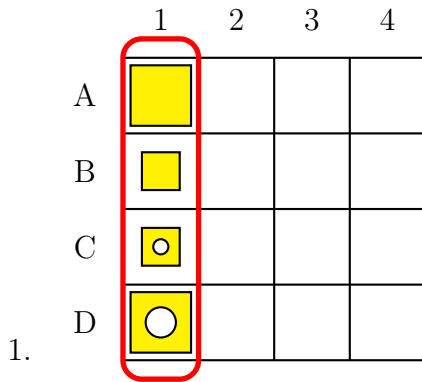
3 Aligner

L'un des principes du jeu *Quarto* est d'aligner (horizontalement, verticalement ou diagonalement) sur un plateau 4×4 quatre pièces qui ont le même critère.

3.1 Expliquer un alignement

Question 7

Explique le critère commun aux quatre pièces alignées (elles sont encadrées).



3.2 Trouver un maximum d'alignements

Question 8

Trouve, dans les cas ci-dessous, le maximum d'alignements des pièces présentes. Précise ce critère.

1.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

5.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

2.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

6.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

3.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

7.

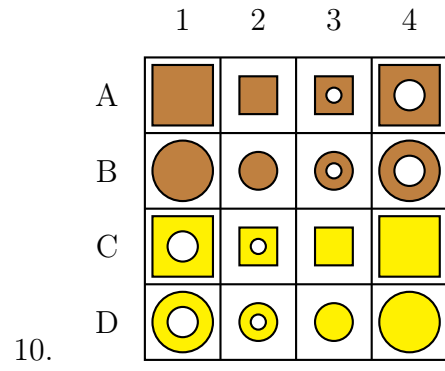
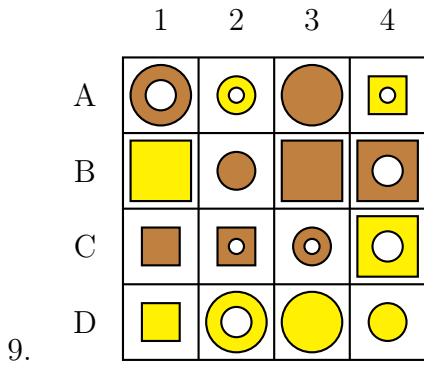
	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

4.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

8.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

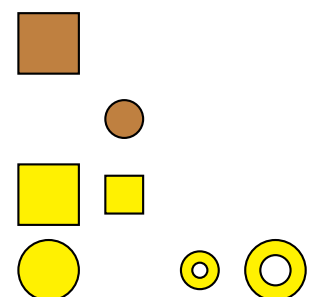
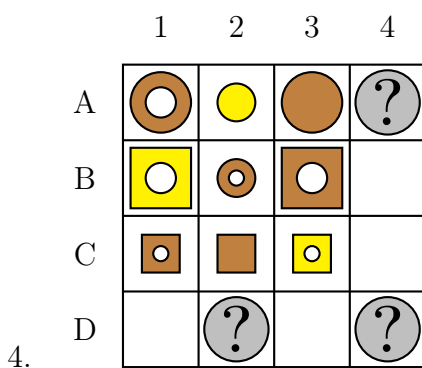
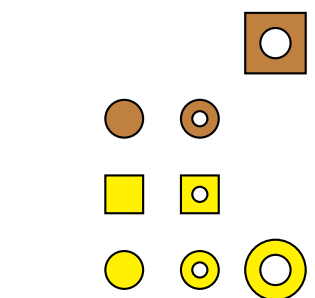
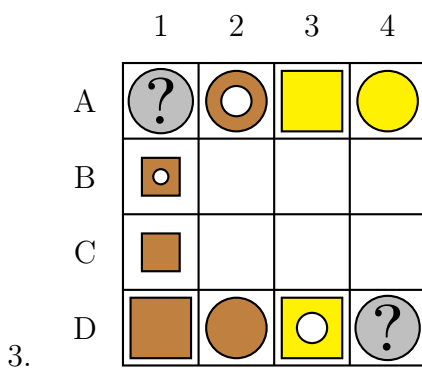
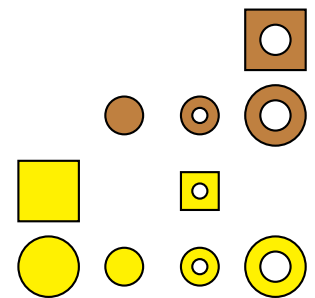
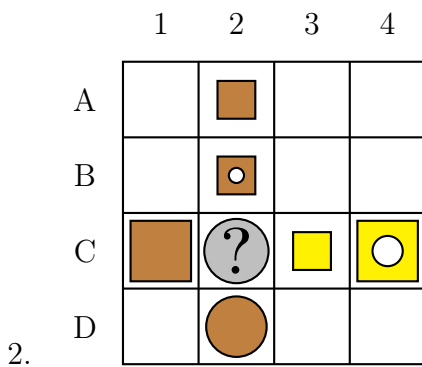
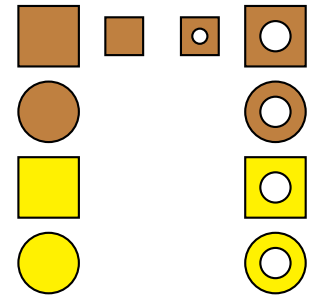
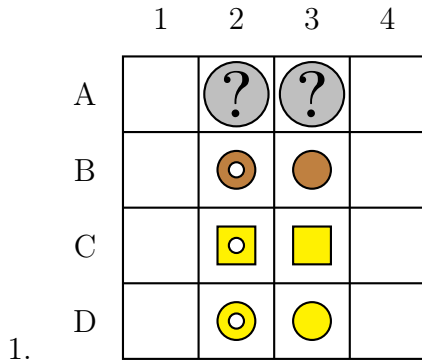


4 La quatrième pièce à placer sur le plateau

4.1 Zones proposées

Question 9

Pour chacune des zones noires indiquées sur le plateau, indique la ou les pièces te permettant de faire un alignement. Précise le critère utilisé.









4.2 Pièces proposées

Question 10









Pour chacune des pièces qui te sont proposées à droite, trouve le ou les emplacements te permettant de faire un alignement. Précise le critère utilisé.

1.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				








4.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				












2.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				









5.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				












3.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				



6.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				

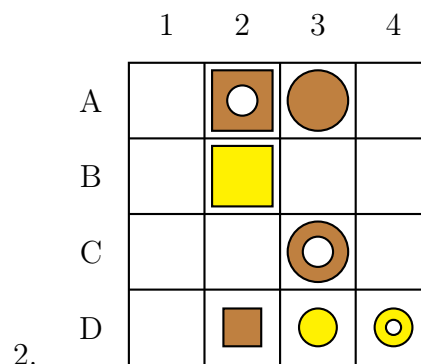
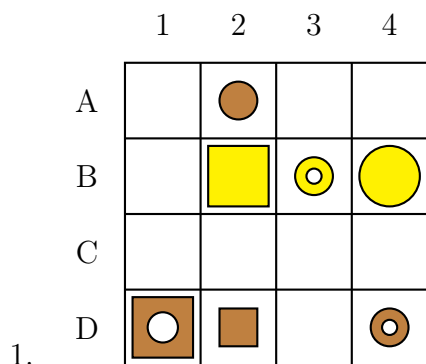


5 La pièce à ne pas donner !

Dans le jeu de *Quarto*, c'est en fait toi qui donne ton adversaire la pièce à poser (et réciproquement). Le premier des deux qui réussit à faire un alignement a gagné.

Question 11

C'est à ton adversaire de jouer. Pourquoi es-tu sûr de gagner ?

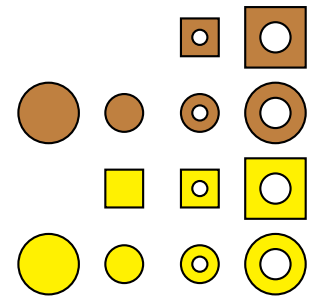


Question 12

Dans chacun des cas suivants, quelles sont la ou les pièces que tu ne dois pas lui donner, pour ne pas perdre ?

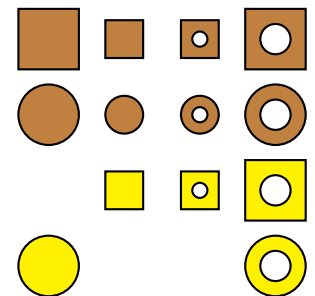
1.

	1	2	3	4
A			■	
B			■	
C			■	
D				



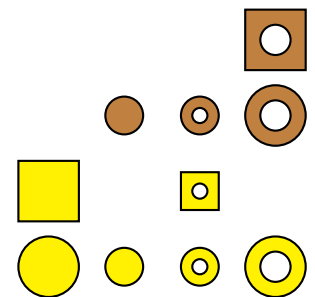
2.

	1	2	3	4
A		●		
B		○		
C				
D		■		



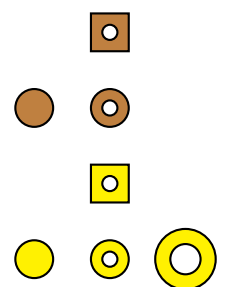
3.

	1	2	3	4
A		■		
B		■		
C	■		■	○
D		●		



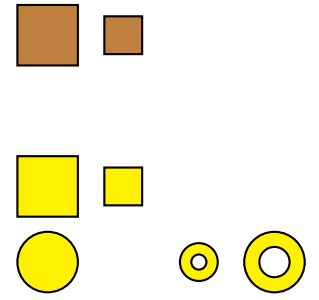
4.

	1	2	3	4
A		■		
B	■		■	○
C		○		■
D	■	●		○



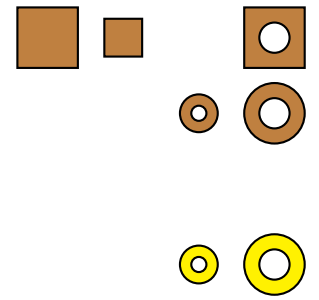
5.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				



6.

	1	2	3	4
A				
B				
C				
D				



6 Et maintenant...

C'est à toi de jouer avec un partenaire! Que le meilleur gagne!

RÈGLE DU JEU

PRÉSENTATION ET PRÉPARATION

Un plateau de 16 cases et 16 pièces différentes ayant chacune 4 caractères – elle est 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.

Cet alignement peut-être horizontal, vertical ou diagonal.

DÉROULEMENT D'UNE PARTIE

Le premier joueur est tiré au sort.

Il choisit l'une des seize pièces et la donne à son adversaire.

Celui-ci doit la placer sur une des cases du plateau et choisir ensuite une des quinze pièces restantes pour la donner à son adversaire.

À 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! ».

Un joueur fait « QUARTO! » et gagne la partie lorsque, en plaçant la pièce donnée, il crée une ligne de 4 pièces claires ou 4 pièces foncées ou 4 pièces rondes ou 4 pièces carrées ou 4 pièces grandes ou 4 pièces petites ou 4 pièces pleines ou 4 pièces 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! »

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.

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

Il y a victoire lorsqu'un joueur annonce et montre un « QUARTO! ».

Il y a égalité lorsque toutes les pièces ont été posées sans vainqueur.

DURÉE 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 DÉBUTANTS (ENFANTS, ...)

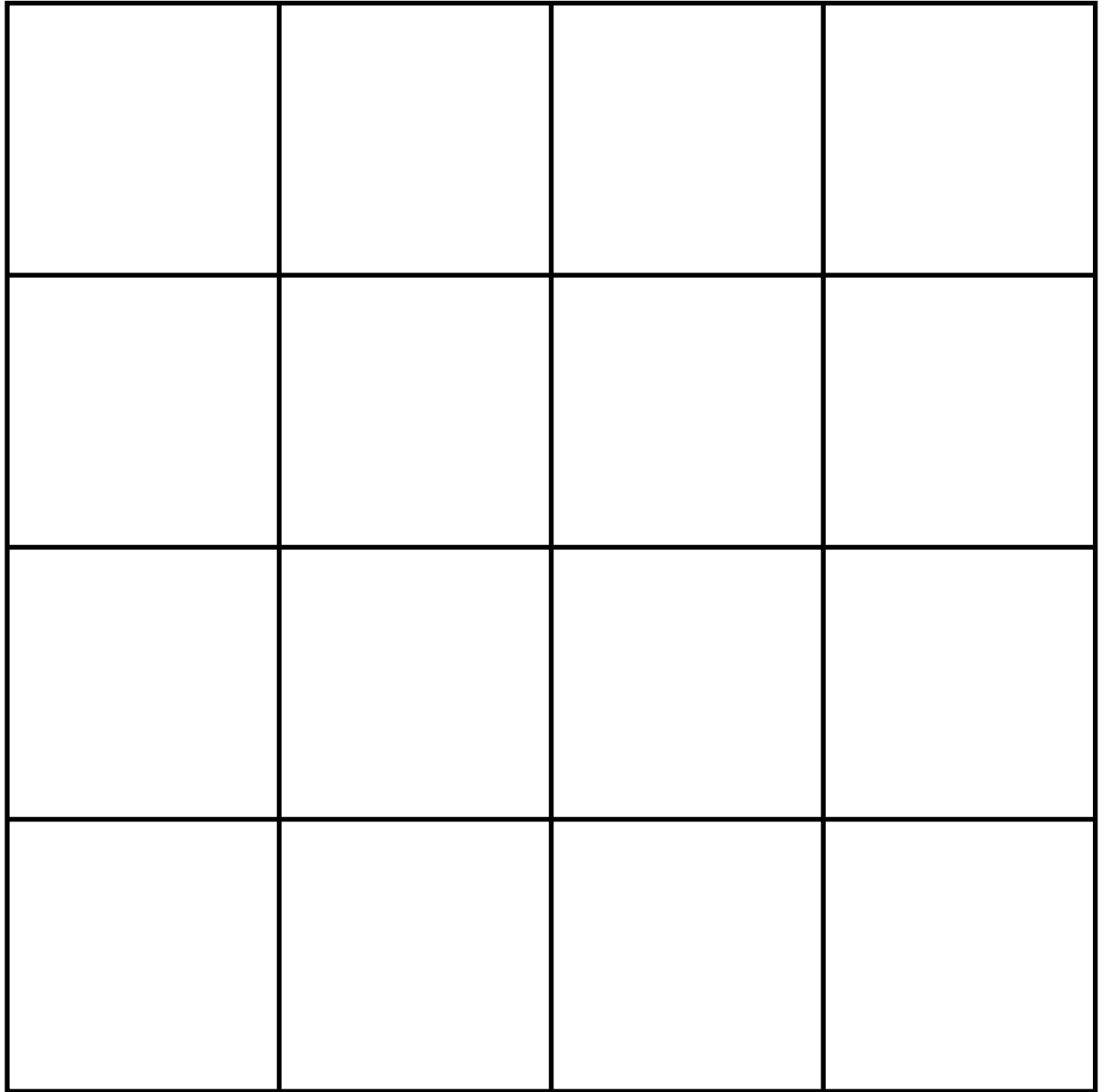
Pour s'initier progressivement, on peut jouer en ne prenant que 1, 2 ou 3 caractères comme critères d'alignement. Exemple : créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant la même couleur (un seul caractère retenu).

VARIANTE POUR JOUEURS AVERTIS

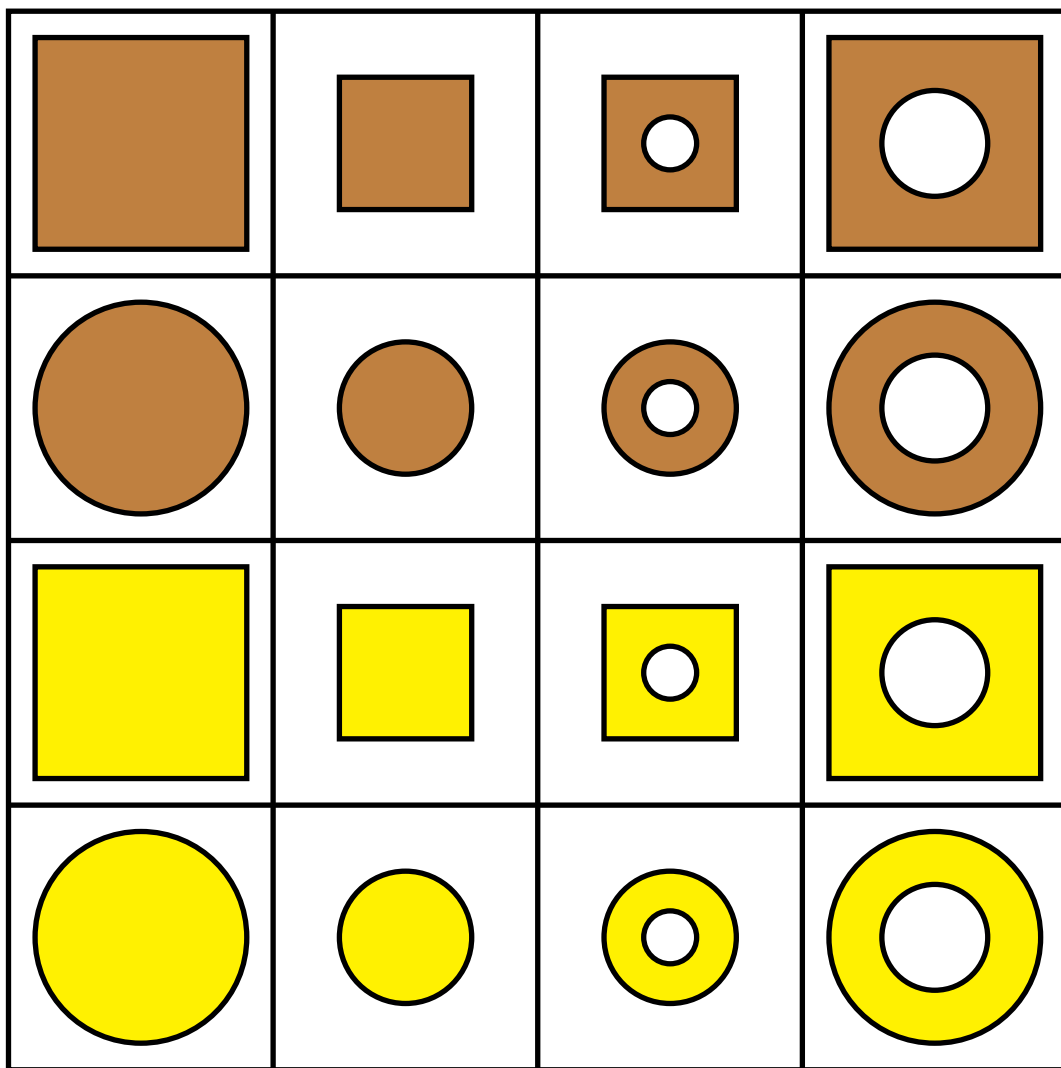
Le but du jeu est de créer un alignement ou un carré de 4 pièces ayant au moins un caractère commun.

Il y a alors 9 possibilités supplémentaires de faire « QUARTO! ».

http://www.gigamic.com/files/catalog/products/rules/quarto_rule-fr.pdf



Quarto version « cartes » : le plateau



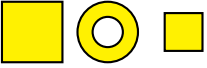

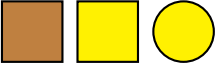
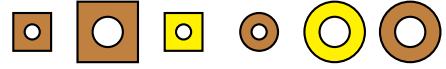
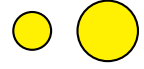

Quarto version « cartes » : les pièces du jeu

Corrigé de la question 1

Il y a quatre critères :

- la **couleur** (clair/foncé);
- la **forme** (carré/rond);
- le **remplissage** (plein/creux);
- la **taille** (petit/grand).

Corrigé de la question 2

1. 
2. 
3. 
4. 
5. 
6. 

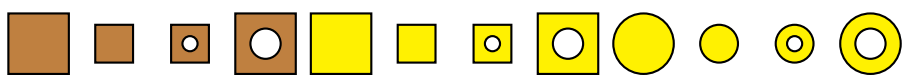
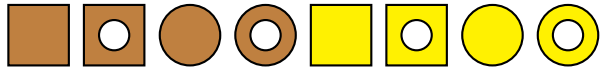
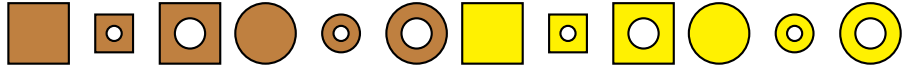

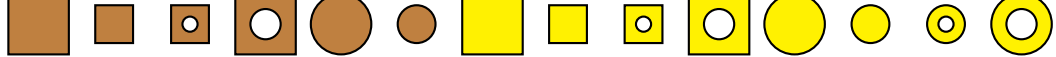
Corrigé de la question 3

1. « Foncé – Carré – Plein – Grand »
2. « Foncé – Carré – Creux – Petit »
3. « Clair – Rond – Creux – Grand »
4. « Foncé – Rond – Plein – Petit »

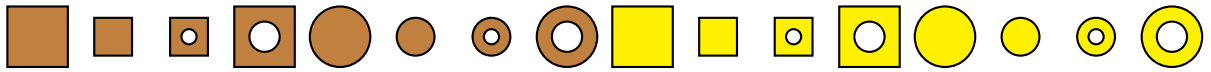
Corrigé de la question 4

- | | | | | |
|----------|----------|---------------|----------------|----------------|
| 1. Plein | 3. Grand | 5. Rond | 7. Clair Petit | 9. Petit Plein |
| 2. Carré | 4. Foncé | 6. Rond Grand | 8. Creux Carré | 10. Foncé Rond |

Corrigé de la question 5

1. Clair ou carré
 
2. Grand
 
3. Creux ou grand
 
4. Creux
 
5. Carré ou plein
 

6. Rond ou grand



Corrigé de la question 6

Pour chacun des quatre critères, les pièces ont des valeurs opposées.

1. « Foncé – Rond – Plein – Grand » et « Clair – Carré – Creux – Petit »
2. « Clair – Carré – Plein – Grand » et « Foncé – Carré – Creux – Petit »
3. « Clair – Rond – Creux – Grand » et « Foncé – Carré – Plein – Petit »
4. « Foncé – Rond – Plein – Petit » et « Clair – Carré – Creux – Grand »

Corrigé de la question 7

1. Clair - Carré
2. Petit
3. Grand – Foncé
4. Creux
5. Plein
6. Grand

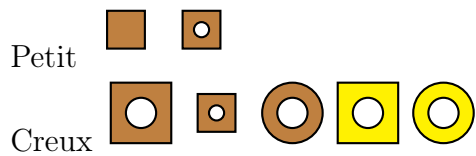
Corrigé de la question 8

1. Petit
2. Clair – Carré
3. Ligne C : Carré
Colonne 2 : Foncé
4. Colonne 1 : Clair – Carré
Colonne 4 : Foncé
5. Colonne 1 : Foncé – Rond
Colonne 4 : Clair – Carré
Ligne A : Petit
Ligne D : Petit
6. Colonne 2 : Foncé – Grand
Ligne B : Carré
7. Ligne A : Clair – Carré
Colonne 1 : Grand
Diagonale : Plein
8. Ligne A : Foncé – Creux – Grand
Ligne B : Foncé – Petit
Ligne C : Clair – Grand
Ligne D : Clair – Petit
Colonne 1 : Rond – Plein
Colonne 2 : Rond – Creux
Colonne 3 : Carré – Plein
Colonne 4 : Carré – Creux

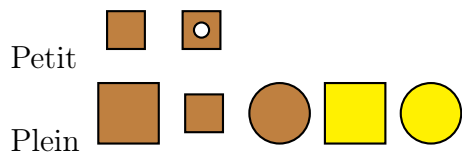
- 9. Ligne C : Carré
- Ligne D : Clair
- Diagonale 1 : Carré
- Diagonale 2 : Rond
- 10. Colonne 1 : Grand
- Colonne 2 : Petit
- Colonne 3 : Petit
- Colonne 1 : Grand
- Ligne A : Foncé – Carré
- Ligne B : Foncé – Rond
- Ligne C : Clair – Carré
- Ligne D : Clair – Rond
- Diagonale 1 : Creux
- Diagonale 2 : Plein

Corrigé de la question 9

1. Case A2



Case A3



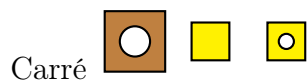
2. Foncé



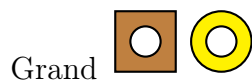
Carré



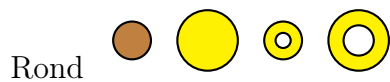
3. Case A1



Case D4



4. Case A4



Case D2



Case D4



Corrigé de la question 10

1. A2 : Creux *ou* Petit

A3 : Petit

2. D2 : Carré

C4 : Carré

3.  B4 : Rond – A2 : Rond



A2 : Jaune – A4 : Petit

4. B4 : Plein

D2 : Jaune

5. 

C1 : Rond

D1 : Foncé

A3 : Plein

A4 : Rond



B1 : Clair

A3 : Plein

6. 

B4 : Rond

C4 Clair

D1 : Grand



B4 : Rond

C4 : Clair

D4 : Plein

D1 : Grand


Corrigé de la question 11

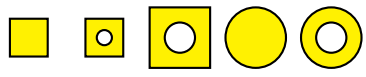
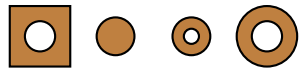
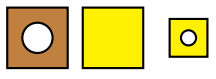


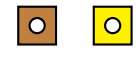




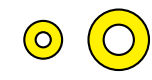
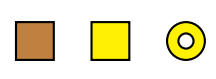
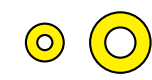


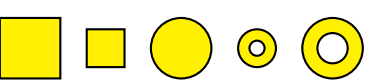

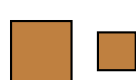




1. (Critère de couleur) S'il me donne une pièce claire, je la place en B1 et je gagne (ligne B) ; s'il me donne une pièce foncée, je la place en D3 et je gagne (ligne D).




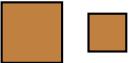
2. (Critère de forme) S'il me donne une pièce carrée, je la place en C2 et je gagne (colonne 2) ; s'il me donne une pièce ronde, je la place en B3 et je gagne (colonne 3).

Corrigé de la question 12

1. En D3 (« carré ») 

En D3 (« plein ») 

2. En C2 (« clair ») 
3. En C2 (« foncé ») 
- En C2 (« carré ») 
4. En A4 (« grand ») 
- En B2 (« foncé ») 
- En B2 (« carré ») 
- En B2 (« grand ») 
- En D3 (« grand ») 
- En D3 (« plein ») 
5. En A4 (« rond ») 
- En B4 (« creux ») 
- En C4 (« petit ») 
- En D1 (« creux ») 
- En D2 (« petit ») 
- En D2 (« rond ») 
- En D3 (« clair ») 
- En D4 (« creux ») 
- En D4 (« foncé ») 
6. En A1 (« clair ») 
- En A1 (« plein ») 
- En A2 (« plein ») 
- En A3 (« petit ») 

- En A3 (« carré ») 
- En A4 (« clair ») 
- En B1 (« carré ») 
- En C1 (« plein ») 
- En D1 (« petit ») 