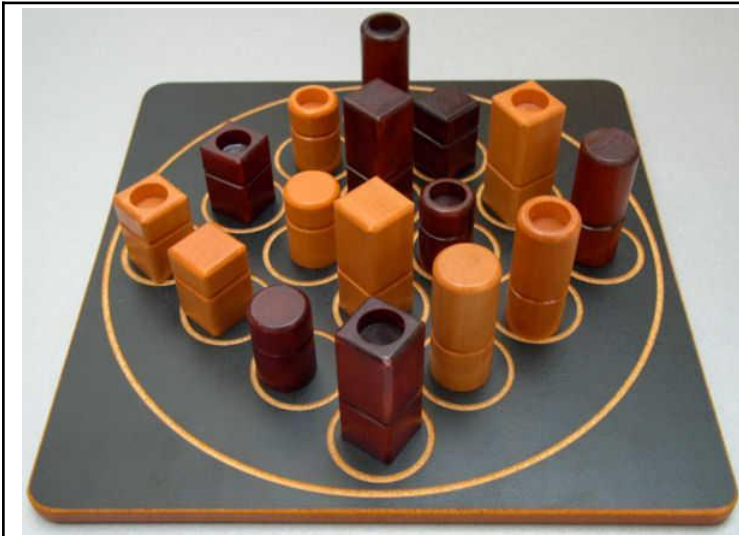


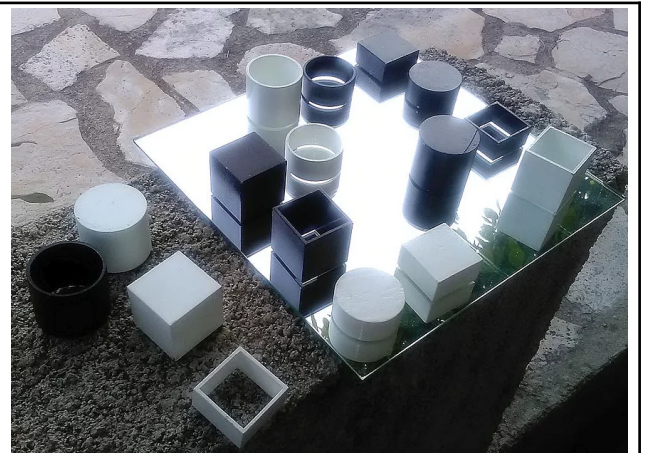
QUARTO

UN PEU D'HISTOIRE

Quarto ! est un des jeux les plus primés de l'histoire et un des plus beaux. Inventé en 1985 par le français Blaise Muller, il était à l'origine un casse-tête puis est devenu un jeu abstrait. Il fait partie de la famille des jeux d'alignement et de forme.



Classique



Maquette originale

RÈGLE DU JEU

L'objectif du jeu est d'aligner quatre pièces ayant au moins un point commun entre elles. Mais chaque joueur ne joue pas ce qu'il veut, c'est son adversaire qui choisit pour lui.

Les seize pièces du jeu, toutes différentes, possèdent chacune quatre caractères distincts :

- haute ou basse
- ronde ou carrée
- claire ou foncée
- pleine ou creuse.

Chacun 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 quatre pièces ayant au moins un caractère commun et annonce : « Quarto ! ». Dans le cas où un alignement serait présent sur le plateau mais non annoncé, le gagnant est le premier joueur à signaler son existence au cours de son tour de jeu.



Dans la règle de base, le but du jeu est de constituer une ligne de quatre pions présentant une caractéristique commune et de l'annoncer. Cependant, si l'on joue systématiquement de manière défensive, les parties débouchent très souvent sur des positions nulles. Aussi, la règle prévoit d'autres configurations de gain, suivant quatre niveaux de jeu.

- La règle de base correspond au niveau un, la victoire est obtenue en réalisant un alignement.
- Le niveau deux permet de gagner en réalisant un alignement ou un petit carré (par exemple, cases a1, a2, b1 et b2).
- Le niveau trois, en plus des positions de gain du niveau 2 permet de l'emporter en réalisant un carré plus grand (par exemple sur les cases a1, a3, c1 et c3.)
- Le quatrième niveau, reprenant les positions de gain du niveau trois, y ajoute les carrés « tournants », à savoir par exemple les cases a2, b1, b3 et c2, ou, encore plus difficile à voir, les cases a2, b4, d3 et c1.

Le jeu, à ce niveau-là, élimine presque entièrement les parties à égalité. De plus, l'existence de ces différents niveaux de jeu permet d'introduire un handicap, les deux joueurs ne jouant pas au même niveau et n'ayant donc pas les mêmes schémas de gain.

<https://www.jeux-abstraits.fr/?p=103>

<https://fr.wikipedia.org/wiki/Quarto>

<https://manuvotreserviteur.wixsite.com/jeuxviensavous/blaise-muller>