



quarto[®]

Access

Blaise Muller



QUARTO ACCESS a été pensé pour permettre aux joueurs non-voyants de profiter pleinement de leur jeu. La présence de masques permet à tous de jouer à égalité de chances tout en mettant l'accent sur le sens du toucher et la mémoire.

CONTENU



2 masques



16 pièces en bois



1 plateau aimanté de 16 cases

En début de partie, les pièces sont déposées à côté du plateau.

BUT DU JEU

Le gagnant est le joueur qui crée sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant au moins un caractère commun.

Chaque pièce est unique, combinant les 4 critères suivants :



ronde ou carrée



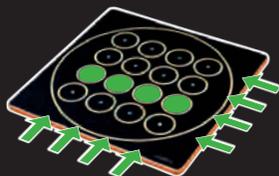
petite ou grande



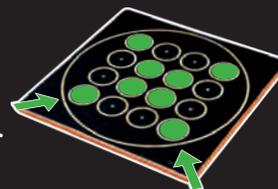
creuse ou pleine



rainurée ou lisse



Cet alignement peut-être horizontal, vertical ou diagonal.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

- Le premier joueur est déterminé au hasard.
- Il choisit une des 16 pièces et la donne à son adversaire.
- 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.
- À son tour, celui-ci la place sur une case libre.
- Les joueurs continuent à donner et à placer des pièces jusqu'à ce que l'un d'entre eux gagne ou qu'il y ait un match nul.



REMPORTER LA PARTIE

- 1 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 un alignement de :



4 pièces lisses **OU** 4 pièces rainurées



4 grandes pièces **OU** 4 petites pièces



4 pièces rondes **OU** 4 pièces carrées



4 pièces creuses **OU** 4 pièces pleines

QUARTO !



NOTES :

- Le gagnant ne doit pas nécessairement avoir lui même posé les trois autres pièces.
- Il doit faire reconnaître sa victoire en annonçant « QUARTO ! ».
- Plusieurs critères peuvent se cumuler.

2

Si ce joueur n'a pas vu l'alignement et donne une pièce à l'adversaire : Ce dernier peut alors, **à ce moment précis** annoncer « QUARTO ! » et montrer l'alignement. Il remporte alors 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 PARTIE

- Victoire : un joueur annonce et montre un « QUARTO ! ».
- Egalité : toutes les pièces ont été posées sans vainqueur.

VARIANTES

• Variante pour joueurs débutants ou enfants

Pour s'initier progressivement, on peut jouer en ne prenant que 1, 2 ou 3 critères d'alignement.

Exemple : créer sur le plateau un alignement de 4 pièces ayant la même taille (un seul caractère retenu).

• Variante pour joueurs avertis

Pour gagner, les joueurs peuvent 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 ! ».



Cette version du Quarto a été éditée grâce au soutien de :



AG2R LA MONDIALE



Fabriquée en Chine - 07-2021
Données et adresse à conserver.



© & © 1991 Gigamic
ZAL Les Garennes
F 62930 - Wimereux - France
www.gigamic.com



ACCESS GAMES