

# quarto

## DESCRIPTION

Vous connaissez les jeux d'alignement classiques... et ça vous ennueie profondément ! Morpion et Puissance 4 n'ont qu'à bien se tenir, voici Quarto ! Alignez 4 pièces et c'est gagné, mais ne croyez pas que vous jouerez ce que vous voudrez.



## OBJECTIFS

L'objectif dans Quarto est d'aligner 4 pièces sur un plateau. Ces quatre pièces doivent toutes avoir une caractéristique en commun : la taille, la couleur, le perçage ou la forme.



## PARTICIPANTS

2 participants



## MATÉRIEL

- 1 plateau en bois de 16 cases ( 4 X 4 )
  - 16 pièces en bois réparties comme ceci :
    - 8 pièces rondes - 8 pièces carrées
    - 8 pièces «pleines» - 8 pièces «creuses»
    - 8 pièces hautes - 8 pièces basses
    - 8 pièces claires - 8 pièces foncées
- Chaque pièce est unique et combine les 4 caractéristiques.
- 1 règle du jeu



## COMPÉTENCES

- Résolution de problème et prise de décision
- Pensée critique (peser les avantages et les inconvénients de chaque prise de décision)
- Stratégie et planification
- Concentration et attention
- Analyse et synthèse



## DURÉE

10 minutes



## USAGES PÉDAGOGIQUES

Ce jeu peut être aisément détourné pour en faire un jeu adapté à ses contenus de cours. La création d'un tel jeu ne demandera que très peu de matériel. Il suffira de trouver 16 éléments de cours à répartir en catégories qu'on peut opposer. Il faudra choisir 4 critères.

Par exemple, on pourra opposer :

- en **biologie**, «espèce végétale» et «espèce animale»
- en **droit**, «droit public» et «droit privé»
- en **géographie**, «la ville» et «la campagne» etc.

Mais attention, aux catégories choisies : elles ne doivent pas s'exclure. Par exemple si on choisit en biologie d'opposer «vertébré» / «invertébré», on ne devra pas choisir comme deuxième catégorie «ovipare» / «vivipare» (ovipares et vivipares sont nécessairement des vertébrés).

**Pourquoi ne pas laisser les étudiants proposer leurs catégories ?**

# DÉROULÉ DE LA PARTIE



Dans Quarto, vous devez réussir à aligner 4 pièces avec une caractéristique commune. Qu'il soit vertical, horizontal ou diagonal, un alignement et c'est gagné.

## Mise en place

Placez le plateau au centre de la table et les pièces à côté du plateau. Attention, les pièces n'appartiennent pas à un joueur en particulier : il s'agit de la réserve de pièces pour les deux joueurs.

## Comment jouer

Le premier joueur est désigné au hasard.

L'originalité de ce jeu réside dans le fait qu'un joueur ne choisit pas la pièce qu'il joue. C'est son adversaire qui s'en charge !

Le premier joueur choisit donc 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 pièces restantes pour la donner à son adversaire.

À son tour, celui-ci la place sur une case libre du plateau.

La partie se termine quand un des joueurs réussit à aligner 4 pièces de même nature.

## Alignements gagnants

4 pièces claires	ou	4 pièces foncées
4 grandes pièces	ou	4 petites pièces
4 pièces rondes	ou	4 pièces carrées
4 pièces creuses	ou	4 pièces pleines



## Variante

Le jeu vous paraît trop facile ? Créez un alignement **ou un carré de 4 pièces** avec un caractère en commun. Vous aurez alors 9 possibilités supplémentaires de gagner.

