

Règles du Quarto

Comment jouer à Quarto

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Aligner 4 pièces partageant au moins une caractéristique commune sur le plateau.
- **Mécanique principale** : C'est votre adversaire qui choisit la pièce que vous allez poser, et vice versa.
- **Condition de victoire** : Être le premier à crier « QUARTO ! » en complétant un alignement valide.

Quarto est un bijou de jeu abstrait pour 2 joueurs, créé par Blaise Muller en 1991. Derrière ses règles ultra-simples se cache une profondeur stratégique qui n'a rien à envier à des jeux comme [Splendor Duel](#) ou [Hive](#). La partie dure entre 10 et 20 minutes, et on y rejoue immédiatement. Prêts ? On vous explique tout !

Le matériel

Dans la boîte, vous trouverez :

- Un **plateau** de 4x4, soit 16 cases.
- 16 **pièces** en bois, toutes différentes.

Chaque **pièce** possède exactement 4 **caractéristiques** :

- **Couleur** : claire ou foncée
- **Forme** : ronde ou carrée
- **Hauteur** : haute ou basse
- **Remplissage** : pleine ou creuse (avec un trou sur le dessus)

Avant de commencer, placez toutes les **pièces** à côté du **plateau**, bien visibles des deux

joueurs.

Mise en place et objectif

Installation

Rien de plus rapide : le **plateau** est vide, les 16 **pièces** sont alignées sur le côté. Tirez au sort qui sera le premier joueur (avec un dé, pile ou face, à vous de voir).

Objectif du jeu

Votre but est de créer un **alignement** de 4 **pièces** partageant au moins une **caractéristique** commune. Cet **alignement** peut être horizontal, vertical ou diagonal. Par exemple : 4 pièces rondes, ou 4 pièces hautes, ou 4 pièces foncées, peu importe la combinaison tant qu'un point commun les relie toutes les quatre.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'une partie

Attention, voici la mécanique géniale de Quarto : ce n'est pas vous qui choisissez la pièce que vous posez. C'est votre adversaire qui vous la donne !

Le premier tour

Le premier joueur choisit une des 16 **pièces** disponibles et la tend à son adversaire. Il ne la pose pas lui-même. Son adversaire place alors cette **pièce** sur n'importe quelle case libre du **plateau**.

Les tours suivants

Après avoir posé une **pièce**, le joueur choisit à son tour l'une des **pièces** restantes et la donne à son adversaire. Celui-ci la place sur une case vide, puis choisit une pièce pour l'autre, et ainsi de suite. Ce va-et-vient continue jusqu'à ce qu'un joueur crie « QUARTO ! » ou que toutes les

pièces soient posées.

Petite astuce : quand vous donnez une pièce à votre adversaire, pensez toujours à vérifier qu'elle ne lui permet pas de compléter un alignement. C'est souvent là que les parties se jouent !

Comment gagner la partie

Annoncer « QUARTO ! »

Dès qu'un joueur pose une **pièce** et complète un **alignement** de 4 pièces avec au moins une **caractéristique** commune, il doit immédiatement crier « QUARTO ! » pour remporter la partie.

Plusieurs caractéristiques communes peuvent se cumuler (par exemple 4 pièces à la fois rondes ET hautes), mais une seule suffit pour gagner.

Point important : vous n'avez pas besoin d'avoir posé vous-même les 3 autres pièces de l'alignement. Seul compte le fait de poser la quatrième et de le déclarer.

Si vous oubliez de crier « QUARTO ! »

Voici la subtilité qui pimente le jeu :

- Si vous complétez un **alignement** sans le remarquer et que vous donnez une pièce à votre adversaire, celui-ci peut alors immédiatement crier « QUARTO ! » et montrer l'alignement. C'est lui qui gagne !
- Si aucun des deux joueurs ne remarque l'alignement pendant le tour où il a été créé, cet alignement perd toute valeur et la partie continue normalement.

Conseil stratégique : gardez toujours un oeil sur les lignes, colonnes et diagonales du plateau avant de donner une pièce. Vérifiez aussi ce que votre adversaire vient de créer, car récupérer un « QUARTO ! » oublié est une victoire très satisfaisante !

Fin de partie

- **Victoire** : un joueur annonce et montre un « QUARTO ! » valide.
- **Égalité** : toutes les 16 pièces ont été posées sans qu'aucun joueur n'ait déclaré de «

QUARTO ! ». La partie est nulle.

Si vous aimez les duels tendus et les fins de partie serrées, vous apprécierez aussi les mécaniques de [Patchwork](#) ou de [Cités Rivales](#).

[IMAGE_FIN]

Variante pour débutants

Pour s'initier en douceur (parfait pour jouer avec des enfants), vous pouvez réduire le nombre de **caractéristiques** prises en compte. Par exemple, décidez avant la partie que seul le critère de la couleur compte : il faudra alors aligner 4 pièces claires ou 4 pièces foncées, sans se soucier de la forme, de la hauteur ou du remplissage. Vous pouvez ensuite passer à 2, puis 3 caractéristiques, jusqu'à jouer avec les 4.

Variante pour joueurs confirmés

Envie de corser les choses ? Ajoutez cette règle : en plus des alignements classiques (lignes, colonnes, diagonales), il devient possible de crier « QUARTO ! » en formant un **carré** de 4 pièces avec au moins une caractéristique commune. Ces 4 pièces doivent occuper 4 cases formant un carré de 2x2 sur le plateau. Cette variante ajoute 9 combinaisons gagnantes supplémentaires. Le jeu devient encore plus tendu car il faut surveiller beaucoup plus de configurations !

Récapitulatif des alignements gagnants

Type d'alignement	Direction	Nombre de possibilités
Ligne horizontale	De gauche à droite	4
Ligne verticale	De haut en bas	4
Diagonale	En biais	2
Total (règle de base)		10
Carrés 2x2 (variante avancée)	Partout sur le plateau	+9
Total (variante avancée)		19

Voilà, vous savez tout ! Quarto est un jeu d'une élégance rare : des règles qui tiennent en deux minutes, mais une profondeur qui vous fera cogiter pendant des années. Lancez votre première partie, et vous verrez que le piège se referme souvent sur celui qui pensait le tendre. Bonne partie !