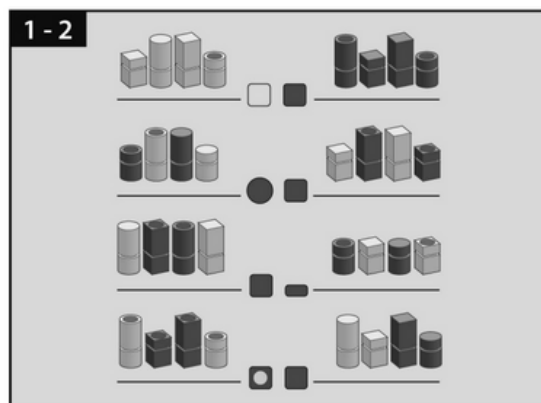


Quarto

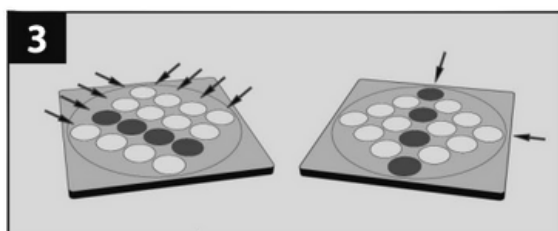
PRESENTACION Y PREPARACION

- Un tablero de 16 casillas.
- 16 piezas diferentes con 4 características cada una: clara u oscura, redonda o cuadrada, alta o baja, llena o hueca.

Al inicio de la partida, las piezas se colocarán al lado del tablero.



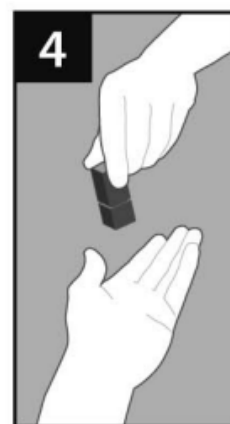
OBJETIVO DEL JUEGO



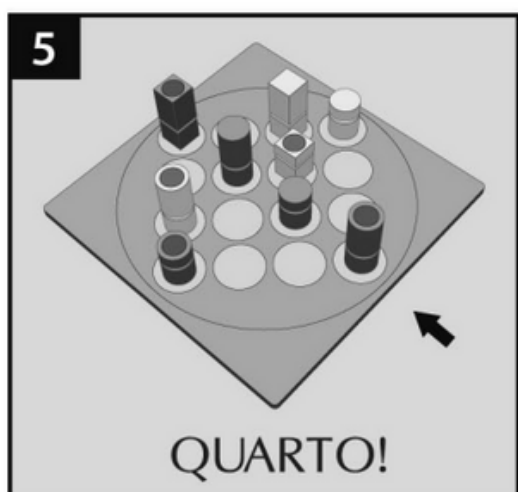
Formar en el tablero un alineamiento de 4 piezas, que tengan como mínimo una característica en común. Este alineamiento puede ser horizontal, vertical o diagonal.

DESARROLLO DE LA PARTIDA

El primer jugador elegirá una de las 16 piezas y la entregará a su adversario, el cual deberá colocarla en una de las casillas del tablero y elegir, seguidamente, una de las 15 piezas restantes para entregarla a su adversario. A su vez, éste la coloca en una casilla libre, y así sucesivamente...



GANADOR DE LA PARTIDA



La partida es ganada por el primer jugador que anuncia **"QUARTO!"**: Un jugador hace **"QUARTO!"** cuando, colocando la pieza entregada crea el alineamiento de 4 piezas que comparten una característica (4 claras o 4 oscuras o 4 piezas redondas o 4 cuadradas o 4 piezas altas o 4 bajas o 4 piezas llenas o 4 huecas).

ACLARACIONES

- Se pueden acumular varias características.
- No está obligado a haber colocado él mismo las otras 3 piezas.
- Debe cantar su victoria anunciando **“QUARTO!”**. Si dicho jugador no se ha dado cuenta del alineamiento y entrega una pieza a su adversario: este último puede “en ese momento”, anunciar **“QUARTO!”** y mostrar el alineamiento, quedando, por lo tanto, vencedor de la partida.
- Si ninguno de los jugadores se da cuenta del alineamiento durante el turno de juego en el cual se crea, éste pierde su valor y la partida continúa.
- Si todas las piezas han sido colocadas sin vencedor, se considera **EMPATE**.

DURACION DE LA PARTIDA

De 10 a 20 minutos.

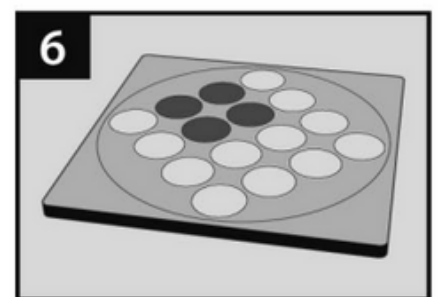
En un torneo, es posible asignar a cada jugador un tiempo limite de un minuto por jugada.

VARIANTE SIMPLIFICADA

Para iniciarse progressivamente, se puede jugar tomando únicamente 1,2 o 3 características como criterios de alineamiento. Ejemplo: formar en el tablero un alineamiento de 4 piezas que tengan el mismo color (una sola característica elegida).

VARIANTE PARA JUGADORES EXPERIMENTADOS

El objetivo del juego es crear un alineamiento o **un cuadrado** de 4 piezas que tengan, como minimo, una característica en comun. De esta manera, existirían nueve posibilidades suplementarias de hacer **“QUARTO!”**.



¡QUE LO DISFRUTES!