

QUARTO



Ludosofia
www.ludosofia.com.br

Histórico do Jogo: Quarto é um jogo abstrato, criado em 1991 pelo matemático suíço Blaise Müller. Espalhou-se pelo mundo inteiro porque exige uma percepção estratégica baseada em um diferencial se comparado com os demais jogos de tabuleiro: ao invés de cada jogador escolher a sua própria peça, quem faz isso é o adversário.

Uma partida tem duração média de 10 a vinte minutos, com mecânica parecida, inicialmente, com o jogo da velha, uma vez que o objetivo de cada jogador é formar linhas horizontais, verticais ou diagonais como um padrão para ser vencedor.

Objetivo do jogo: alinhar quatro peças de acordo com alguns padrões determinados. Quem conseguir colocar as quatro peças (vertical, horizontal ou diagonal) é o vencedor. O alinhamento das peças precisa atender um dos quatro padrões a seguir: tamanho, cor, forma ou topo. Portanto, para vencer, o jogador precisará de 4 peças que sigam um dos 4 padrões descritos anteriormente.

Número de Jogadores: dois.

Modo de jogar: o jogo começa com um adversário escolhendo qualquer uma das peças disponíveis e entregando esta peça para o jogador da vez, que deverá posicioná-la em uma das casas do tabuleiro. Na vez do outro jogador, o mesmo acontece, ou seja, os adversários escolhem as peças que serão jogadas e a posição onde ela será colocada é escolhida pelo jogador.

REGRAS:

1 - Os jogadores decidem quem irá começar. O adversário do jogador que irá iniciar a partida escolhe qualquer uma das peças deste jogador.

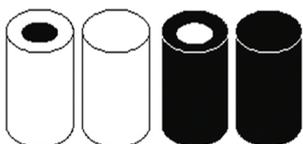
2 - O jogador posiciona a peça escolhida em uma das casas do tabuleiro. Após posicioná-la, será a vez deste jogador escolher uma peça para entregá-la ao adversário, que deverá posicioná-la em nova casa do tabuleiro.

3 - Se o jogador não consegue capturar nenhuma peça do adversário na posição atual, ele deve passar a vez ao seu adversário.

4 - Não é permitido posicionar uma peça em um local onde já tenha sido posicionada uma peça.

5 - Não é permitido capturar as peças ou mudá-las de posição.

6 - Ganha o jogador que conseguir posicionar 4 peças em linha vertical, horizontal ou diagonal de acordo com um dos padrões estabelecidos: quatro quadradas, quatro cilíndricas, quatro escuras, quatro claras, quatro baixas, quatro altas, quatro com buracos em cima ou quatro sem buracos.

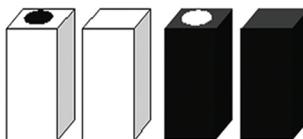


Componentes:

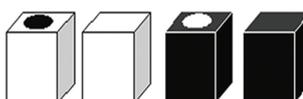
Quarto utiliza um tabuleiro composto por 4X4 casas; e 16 peças, com quatro atributos cada, sendo eles assim designados:



Cilíndricas - Quadradas - Brancas - Pretas - Altas - Baixas - Com furos em cima - Sem furos.



Verifique o padrão das peças exemplificado na imagem ao lado.



Materiais para montagem: Materiais e montagem: o tabuleiro pode ser feito com papelão e canetas coloridas, além de régua. As peças podem ser feitas utilizando-se um cabo de vassoura de madeira sem uso, para ser cortado em peças (ou podem ser feitas de papelão, usando-se como padrão miolos descartados de rolos de papel higiênico, que podem virar quadrados).

Passo a passo: Primeiro, corte 8 peças maiores e 8 peças menores; em seguida separe quatro maiores e quatro menores, transformando-as em peças quadradas (basta cortar as 4 laterais do cabo de vassoura das 8 peças). Em seguida pinte as peças em duas cores diferentes, sempre em pares. Por fim, faça furos sobre 8 delas: um pequeno buraco que deve ser pintado na contrária à própria peça, como consta na imagem ao lado (Ex. dos componentes).