


<b>JOC DE TAULA:</b>	<b>QUARTO</b>	<b>Codi</b>	BDR-JS002
----------------------	---------------	-------------	-----------

<b>Número de participants</b>
2
<b>Edat recomanada</b>
+8
<b>Espai i requisits tècnics</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>Interior o exterior</li> <li>1 taula i 2 cadires</li> </ul>
<b>Material</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>1 tauler de joc</li> <li>20 peces de fusta amb 4 característiques diferents: clares-fosques, altes-baixes, rodones-quadrades, plana-foradada</li> <li>Regles del joc</li> </ul>

<b>Durada partida</b>
10-15m
<b>Fotografia / Esquema</b>


<b>Objectiu del joc</b>
Aconseguir alinear –en vertical, horitzontal o diagonal- quatre peces que tinguin, com a mínim, una característica en comú. La singularitat del joc és que el jugador/a col·loca al tauler la peça que ha triat l'altre jugador.

<b>Procedència, història, contextualització...</b>
Joc de taula comercialitzat per l'editorial Gigamic.

<b>Funcionament / Regles</b>
<ul style="list-style-type: none"> <li>S'escull quin jugador/a (jug. a) comença la partida.</li> <li>Aquest (jug. a) tria una peça i l'entrega al jugador/a adversari (jug. b) que l'ha de col·locar al tauler.</li> <li>Una vegada el jugador/a (jug. b) ha col·locat la peça al tauler, tria una altra peça i l'entrega al jugador/a inicial (jug. a) per a que la col·loqui al tauler en una de les caselles lliures restants.</li> <li>Aquestes accions es van repetint fins al final de la partida.</li> </ul>
<b>Final de la partida i guanyador/a.</b>
La partida s'acaba quan un jugador/a aconsegueix alinear–en vertical, horitzontal o diagonal- 4 peces que tinguin, com a mínim, una característica en comú (per exemple 4 peces clares, o 4 peces quadrades...). Al col·locar la peça és imprescindible anunciar Quarto!
Pot donar-se el cas que el jugador/a que ha fet l'alineament no se n'adoni i entregui una peça al jugador/a adversari per a que la col·loqui. Si aquest/a ha vist l'alineament, renuncia a la peça, anuncia Quarto! i guanya la partida.

Si cap dels dos jugadors ha vist l'alineament durant el torn de joc en que s'ha format, aquest perd el seu valor i la partida continua. No es podrà reclamar la victòria més endavant anunciant aquest alineament.

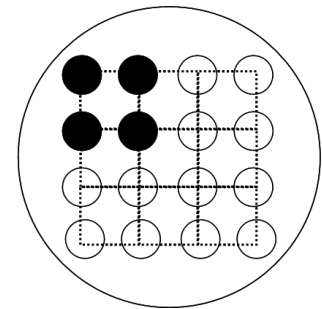
Es pot donar el cas que es col·loquin totes les peces sobre el tauler, sense aconseguir fer cap alineament o sense haver-ne anunciat cap. En aquest cas la partida acaba amb empat.

### Variante per a jugadors principiants

Establir un criteri de victòria basat només en una característica de les peces. Per exemple: guanya qui aconseguix fer un alineament de 4 peces del mateix color.

### Variante per a jugadors experimentats

L'objectiu del joc és fer un alineament o un quadrat de quatre peces que tinguin, com a mínim, una característica en comú. D'aquesta manera s'incorporen 9 noves possibilitats de victòria.



## Informació dinamització

### Valor pedagògic

- Estratègia
- Visió espacial
- Respecte a les normes i regles del joc
- Relacions durant el joc
- Saber guanyar i saber perdre

### Observacions i recomanacions per a la dinamització

- En les primeres partides, als jugadors/es els sol costar veure si la fitxa que estan donant a l'adversari pot fer-los perdre la partida o que tenen una fitxa a la mà que, segons on la col·loquin els permet obtenir la victòria. És important que el dinamitzador/a no interfereixi en aquestes situacions i deixi jugar, amb els errors i pèrdues d'oportunitat que es puguin donar.

### Informació complementària

- Publicació Jocs de taula del món (Nasi Muncunill. El CAE. Col·lecció Dossiers núm. 1. 2012). Amb orientacions sobre com treballar els jocs de taula del món i com presentar i dinamitzar activitats amb jocs de taula. (Accessible i descarregable a l'apartat publicacions del web del CAE [www.cae.cat](http://www.cae.cat))
- L'editorial Gigamic té una interessant col·lecció de jocs abstractes per a dues persones, tots ells amb unes normes molt simples, però amb un elevat nivell d'estratègia (quitxo, quarto, quoridor, pylos...).