

Mitra

OFFICINA DE CRIAÇÃO



Enciclopédia de Jogos

Um resgate dos pensamentos e hábitos culturais que contam a história do brinquedo e do brincar da humanidade

Quarto

Como jogar

Neste jogo você deve alinhar quatro peças na horizontal, vertical ou diagonal mas, as quatro devem compartilhar alguma característica em comum.

Podem ser quatro peças baixas, ou quatro peças altas, ou quatro peças pretas, ou quatro brancas, ou quatro com furos, etc.

Todas as peças começam fora do tabuleiro e cada jogador, na sua vez, recebe uma peça escolhida pelo adversário para ser colocado numa das posições livres do tabuleiro.

As peças colocadas não podem ser movidas.

Este jogador, após colocar a peça no tabuleiro, escolhe uma peça e entrega ao adversário, que deverá colocar em uma das casas vazias do tabuleiro.

Esta seqüência se alterna até que haja um vencedor ou até que todas as peças tenham sido colocadas no tabuleiro.

Vence a partida o primeiro jogador que anunciar ("cantar") "QUARTO".

Um jogador faz um "QUARTO" quando coloca no tabuleiro a peça recebida, e faz um alinhamento de quatro peças com, pelo menos, uma característica em comum.

Nº. de participantes: 2

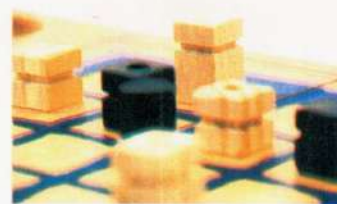
Apresentação:

1 tabuleiro em MDF

16 peças de madeira

Folheto com regras e

instruções para jogar



Idade Recomendada: acima de +6 anos

Segurança

CE-BR/IDEAL
0004/22-01



Compulsório



Mitra - Oficina de Criação - Rua Atilio
Giaretta, 85 - Itatiba - SP
CNPJ: 12.821.363/0001-77

ATENÇÃO!

NÃO RECOMENDÁVEL PARA CRIANÇAS MENORES DE 6 ANOS POR CONTER PARTES PEQUENAS QUE PODEM SER ENGOLIDAS E CORDÃO LONGO QUE PODEM PROVOCAR ESTRANGULAMENTO.

ATENÇÃO!

PARA EVITAR O PERIGO DE ASFIXIA, MANTER ESTA EMBALAGEM LONGE DO ALCANCE DAS CRIANÇAS



6+



7 898561 460301

QUARTO

GUARDAR PARA EVENTUAIS CONSULTAS

Data de Fabricação: Set./2023
Validade Indeterminada



FEITO POR MÃOS 100% BRASILEIRAS

PREPARAÇÃO:

Todas as peças iniciam fora do tabuleiro.
Tira-se na sorte quem inicia o jogo.

MOVIMENTAÇÃO:

O jogador que inicia a partida escolhe uma das 16 peças e entrega ao adversário que deverá colocar em uma das casas no tabuleiro.

Este jogador, por sua vez, após colocar a peça no tabuleiro, escolhe uma das 15 peças restantes e entrega ao adversário, que deverá colocar em uma das casas vazias do tabuleiro.

Esta seqüência se alterna até que haja um vencedor ou até que todas as peças tenham sido colocadas no tabuleiro.

VENCEDOR:

Vence a partida o primeiro jogador que anunciar ("cantar") "QUARTO".

Um jogador faz um "QUARTO" quando coloca no tabuleiro a peça recebida, e faz um alinhamento de quatro peças com, pelo menos, uma característica em comum: 4 peças claras ou 4 peças escuras, 4 peças altas ou 4 peças baixas, 4 peças quadradas ou 4 peças redondas ou 4 peças furadas (ocas) ou 4 peças sem furo (maciças).

As peças alinhadas podem ter mais de uma característica em comum.

As outras 3 peças podem ter sido colocadas por qualquer um dos jogadores.

É obrigatório anunciar "QUARTO" no momento do alinhamento.

Caso o jogador não tenha percebido o alinhamento e tenha entregado uma peça para o adversário colocar no tabuleiro, este pode anunciar "QUARTO" e mostrar o alinhamento tornando-se o vencedor da partida.

Se um alinhamento passou despercebido por ambos os jogadores, este perde o seu valor e o jogo deve continuar.

FIM DO JOGO:

A partida termina quando um dos jogadores anuncia "QUARTO" vencendo o jogo.

Se todas as peças foram colocadas no tabuleiro sem que um alinhamento tenha sido percebido, a partida termina em empate.

SUGESTÃO:

Para tornar o jogo mais emocionante pode-se mudar o objetivo considerando, ao invés de um alinhamento, um quadrado formado com as 4 peças.



*Deixe seu jogo cada vez mais bonito, limpando-o
com cera incolor ou lustra móvel.*