

QUARTO

Jogadores: 2

Tempo de duração: 10 a 15 minutos

Público recomendado: LIVRE

ESTE JOGO É UMA REMAKE DE:

QUARTO

DESIGN DE:
TULIO KONEČNÝ



Portal da
OBMEP

HABILIDADES E OBJETIVOS PEDAGÓGICOS

A BNCC não apresenta Habilidades e Objetivos Pedagógicos específicos para este jogo. No entanto, é importante destacar que sua aplicação em sala de aula está alinhada com a **Competência Específica de Matemática para o Ensino Fundamental:**

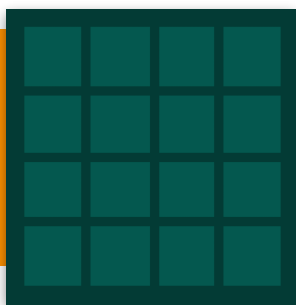
Desenvolver o raciocínio lógico, o espírito de investigação e a capacidade de produzir argumentos convincentes, recorrendo aos conhecimentos matemáticos para compreender e atuar no mundo.

MATERIAIS

PEÇAS
16 PEÇAS

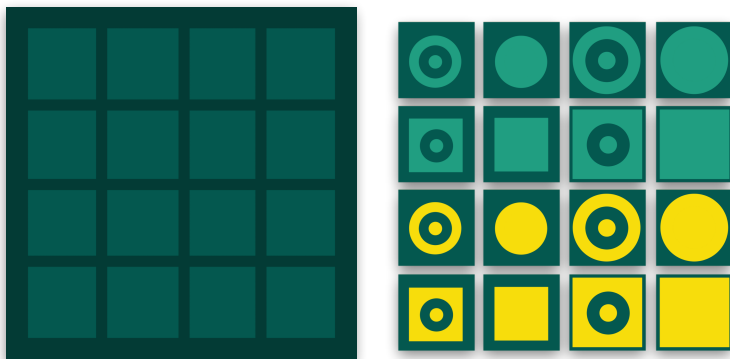


TABULEIRO
1 TABULEIRO



PREPARO

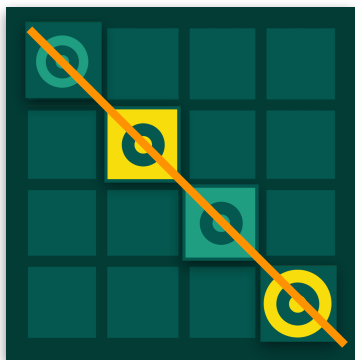
Para iniciar a partida, todas as peças são dispostas ao lado do tabuleiro, visíveis para ambos os jogadores. Um dos jogadores é escolhido para começar. O tabuleiro deverá ficar de fácil acesso a todos.



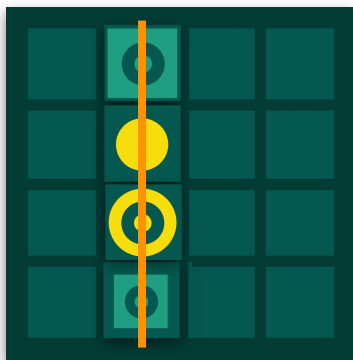
REGRAS

OBJETIVO

O objetivo do jogo é alinhar quatro peças que compartilhem **uma mesma característica** – todas da mesma cor, tamanho, forma ou com círculo vazado – em linha, coluna ou diagonal. Exemplo:



**TODOS COM CÍRCULO
VAZADO**



**NENHUMA CARACTERÍSTICA
EM COMUM**

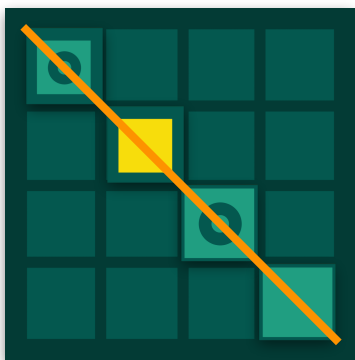
REGRAS DE TURNO

Quarto é um jogo que lembra o jogo da velha, mas com uma dinâmica única: em cada turno, é o **adversário quem escolhe qual peça o jogador deverá colocar no tabuleiro**. Os jogadores se alternam até que um deles consiga alinhar quatro peças com **uma mesma característica** – seja cor, forma, altura ou topo. A vitória é atribuída ao **jogador que posicionar a peça que completa a linha**, e não ao que escolheu a peça.

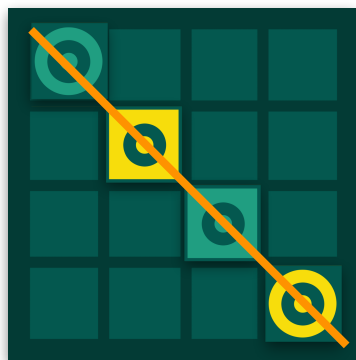
Se todas as peças forem colocadas no tabuleiro sem que se forme uma linha com quatro características em comum, o jogo termina empatado.

JOGO AVANÇADO

Caso deseje jogar em um modo avançado, **pontue as partidas**. A pontuação de cada jogador será igual à **quantidade de características em comum** presentes na linha de quatro peças que ele conseguiu formar. Por exemplo:



**TODOS COM A MESMA FORMA
(1 PONTO)**



**TODOS COM CÍRCULO VAZADO
E FIGURAS GRANDES
(2 PONTOS)**