

# Qwirkle™

## Comment jouer

Nombre de joueurs: 2 - 4

Durée du jeu: 30 à 60 minutes

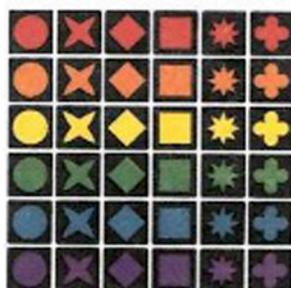
### Éléments

108 pions, trois fois

l'ensemble des 36 pions

montrés à droite, 1 sac, 1 livret

de règle du jeu.



### But du jeu

Stratégiquement créer et prolonger des lignes de couleur et de forme afin de marquer le plus de points possible.

### Préparation

Vous avez besoin d'un morceau de papier et d'un crayon pour noter le nombre de points. Placez tous les pions dans un sac. Chaque joueur tire six pions et les place afin qu'aucun autre joueur ne puisse en voir les formes en couleur. C'est sa donne.

### Début de la partie

Les joueurs annoncent le nombre le plus élevé de pions qu'ils détiennent, ayant un attribut commun, couleur ou forme (les pions en double ne sont pas comptés dans ce nombre). Le joueur qui peut jouer le plus grand nombre de pions ayant un attribut commun joue ces pions pour commencer la partie. En cas d'égalité du nombre de pions entre deux joueurs, le joueur le plus âgé commence. Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Jeu

Le joueur à qui s'est le tour de jouer peut effectuer l'une de ces trois actions :

1. Ajouter un pion à la grille, puis tirer un pion pour avoir une donne allant jusqu'à six pions.
2. Ajouter un ou plusieurs pions à la grille. Tous les pions joués provenant de la donne du joueur doivent avoir un attribut commun, à savoir la couleur ou la forme. Les pions du joueur doivent être placés sur la même ligne sans avoir l'obligation de se toucher. Tirer des pions pour avoir une donne de six pions.
3. Échanger certains ou tous les pions de la donne contre des pions différents.

## **Ajout à la grille**

Chacun à leur tour, les joueurs ajoutent des pions à la grille créée au premier tour. Tous les pions doivent être connectés à la grille.

Une ligne est formée à partir de deux pions qui se touchent. Une ligne est formée de pions de forme identique ou de pions de même couleur. Les pions qui sont ajoutés à cette ligne doivent avoir le même attribut que les pions qui se trouvent déjà sur la ligne. Souvent, il arrive qu'il y ait des places sur la grille où aucun pion ne peut être ajouté.

Une ligne de forme ne peut avoir qu'un pion de chacune des six couleurs. Par exemple, une ligne de carré ne peut avoir qu'un carré bleu.

Une ligne de couleur ne peut avoir qu'un pion de chacune des six formes. Par exemple, une ligne de jaune ne peut avoir qu'un cercle jaune.

## **Échange de pions**

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez choisir d'échanger tous ou certains de vos pions au lieu de les ajouter à la grille. Dans ce cas, vous devez mettre de côté les pions à échanger, puis tirer les pions de remplacement. Enfin, vous devez mélanger les pions que vous échangez dans le sac de pions. Si un joueur ne peut pas ajouter à la grille à son tour, il doit obligatoirement échanger certains ou tous ses pions.

## **Nombre de points**

Quand vous créez une ligne, vous marquez un point

pour chaque pion de la ligne. De plus, quand vous ajoutez un pion à une ligne existante, vous marquez un point pour chaque pion de cette ligne, y compris les pions qui se trouvaient au préalable sur cette ligne. Un pion peut obtenir deux points s'il appartient à deux lignes différentes. Voir *Exemple de partie*.

Vous marquez six points supplémentaires chaque fois que vous terminez une ligne de six pions, ce qui est appelé un Qwirkle. Un Qwirkle marque au moins 12 points : six points pour les six pions et six points supplémentaires. Les six pions doivent être six pions de la même couleur, chacun ayant une forme différente OU six pions de la même forme, chacun ayant une couleur différente. Les lignes de plus de six pions sont interdites.

Le joueur qui termine la partie marque six points supplémentaires.

## **Fin de la partie**

Quand le sac ne contient plus de pions, le jeu se poursuit comme précédemment mais les joueurs ne tirent plus de pions à la fin de leur tour. Le premier joueur qui utilise tous ses pions termine la partie et marque six points supplémentaires. Le joueur ayant le nombre de points le plus élevé est le gagnant.

## **Astuces stratégiques**

En général, vous obtenez davantage de points si votre ajout s'effectue simultanément sur plusieurs lignes. Évitez de créer des lignes ayant cinq pions afin que vos adversaires ne puissent pas faire facilement un Qwirkle. Comptez les pions. Si vous avez besoin d'un cercle rouge pour réaliser un Qwirkle, regardez la grille pour vérifier qu'il existe au moins un cercle rouge en jeu.

## **Exemple de partie**

**Anna** commence la partie car c'est elle qui a le plus de pions ayant un attribut commun. Elle joue trois pions de couleur rouge, chacun ayant une forme différente (fig. A). Anna marque 3 points.

**Chris** joue trois pions de carré, ajoutant à la ligne de couleur rouge et créant ainsi une ligne de carré (fig. B). Il marque 4 points pour la ligne de rouge et 3 points pour la ligne de carré. Chris marque 7 points.

**Sally** joue un pion de cercle bleu (fig. C). Elle crée deux nouvelles lignes : une ligne de cercle et une ligne de couleur bleue. Chaque ligne a deux pions d'une valeur de 2 points. Sally marque 4 points.

**Dave** joue deux pions verts (fig. D) et crée trois nouvelles lignes : une ligne de carreau (2 points), une ligne de trèfle (2 points) et une ligne de couleur verte (2 points). Dave marque 6 points.

**Anna** joue deux pions verts (fig. E). Les deux pions s'ajoutent à la même ligne verte mais ils ne se touchent pas. Anna marque 4 points pour la ligne de couleur verte et 3 points pour la ligne de cercle. Anna marque 7 points.

**Chris** joue deux pions de carrés (fig. F). Il ajoute à la ligne existante de carré (4 points) et crée aussi une autre ligne de carré (2 points). Chris ne pouvait pas jouer ses deux pions de carré dans la ligne de carré existante car la ligne aurait eu deux carrés rouges. Chris marque 6 points.

**Sally** joue deux pions d'étoiles rayonnante (fig. G). Elle crée une ligne d'étoile rayonnante. Sally marque 3 points.

**Dave** joue deux pions de couleur orange (fig. H). Il crée une ligne orange. Il n'a pas fait d'ajout à la ligne de carreaux car son carreau orange ne touche pas les deux autres carreaux. Dave marque 3 points.

**Anna** joue deux pions jaunes (fig. I). Elle crée une ligne de couleur jaune (2 points) et ajoute à une ligne de carreau (4 points) et une ligne de cercle (4 points). Anna marque 10 points.

**Chris** joue un pion d'étoile rayonnante rouge (fig. J). Il ajoute une ligne d'étoile rayonnante (4 points) et

une ligne de couleur rouge (5 points). Chris marque 9 points.

**Sally** joue trois pions d'entrecroisement (fig. K). Elle crée une ligne de pions d'entrecroisement (3 points) et ajoute à une ligne de couleur rouge (6 points) et une ligne de couleur bleue (3 points). Elle a joué la sixième forme rouge pour créer un Qwirkle et marque six points supplémentaires. Sally marque 18 points.

**Dave** joue deux pions de forme carrée (fig. L). Il ajoute à une ligne de carré (5 points) et commence deux nouvelles lignes de carré (2 points chacune). Dave marque 9 points.