



# Qwirkle

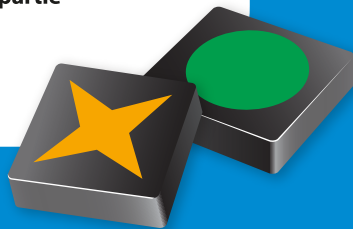
ÉDITION SPÉCIALE 10<sup>e</sup> ANNIVERSAIRE



## APERÇU DES RÈGLES DE QWIRKLE

- Piochez six tuiles et placez-les sur votre chevalet. Le joueur qui a la série la plus grande commence (série de tuiles de même forme ou de même couleur, sans doublon) et place cette série sur la table.
- Jouez des tuiles de votre chevalet. Elles doivent avoir la même forme ou la même couleur et être placées sur la même ligne. Une ligne ne peut pas accueillir de doublon.
- Marquez un point pour chaque tuile d'une ligne que vous avez créée ou prolongée.
- Si vous formez une ligne de six tuiles, c'est un **Qwirkle** ! Un Qwirkle rapporte au moins 12 points : 6 points pour la ligne complétée et 6 points de bonus.
- Vous pouvez échanger des tuiles au lieu de les jouer.
- Lorsqu'il n'y a plus de tuiles dans le sac, le premier joueur à avoir épuisé les tuiles de son chevalet marque 6 points de bonus et termine la partie.
- Le joueur qui a le plus de points gagne la partie.

**Consultez les règles et l'exemple de partie pour plus de précisions.**

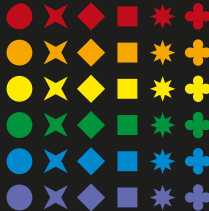


# Qwirkle

ÉDITION SPÉCIALE 10<sup>e</sup> ANNIVERSAIRE

## Matériel

- 108 tuiles en bois
- 4 chevalets en bois (un par joueur)
- 1 bloc de feuilles de score
- 1 crayon Qwirkle
- 1 sac en tissu



Chacune de ces tuiles existe en trois exemplaires.

## Durée de la partie

30 à 60 minutes

## But du jeu

Créer des lignes avec des tuiles de même forme ou de même couleur pour marquer des points et ainsi remporter la partie.

## Mise en place

Rangez toutes les tuiles dans le sac en tissu. Chaque joueur pioche six tuiles au hasard dans le sac et les place sur son chevalet. Un joueur reçoit le bloc de feuilles de score pour noter les points.

## Choix du premier joueur

Chaque joueur regarde son chevalet et annonce à voix haute sa meilleure série (le plus grand nombre de tuiles de la même forme ou de la même couleur, sans compter les tuiles en double).

Le joueur qui a la meilleure série joue cette série sur la table pour ouvrir le jeu. En cas d'égalité, le plus âgé commence. On joue ensuite dans le sens horaire.

## Déroulement de la partie


### À VOTRE TOUR


1. Choisissez une ou plusieurs tuiles de votre chevalet.
2. Jouez-les sur la table.
3. Comptez vos points.
4. Repiochez de manière à avoir de nouveau six tuiles.


Vous pouvez décider d'**échanger** des tuiles au lieu de jouer (voir plus loin).

### CHOISIR DES TUILES

Choisissez une ou plusieurs tuiles de votre chevalet. Vous pouvez jouer plusieurs tuiles lors du même tour uniquement si elles partagent toutes la même caractéristique : elles doivent être toutes de la même forme ou de la même couleur, sans aucun doublon.

 Vous pouvez jouer une tuile seule.

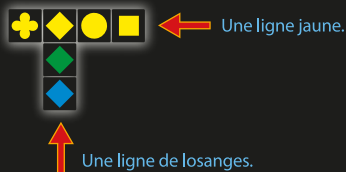
 OU jouer plusieurs tuiles de la même forme, sans aucun doublon.

 OU jouer plusieurs tuiles de la même couleur, sans aucun doublon.

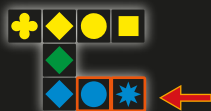
## JOUER DES TUILES

Lorsque vous posez des tuiles sur la table, vous devez les relier à une ligne existante. Vous devez également placer vos tuiles sur une même ligne.

Une ligne est un ensemble d'au moins deux tuiles adjacentes.



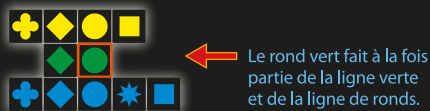
Une ligne peut uniquement contenir des tuiles de la même forme ou de la même couleur, et ne peut contenir aucun doublon. Par exemple, il ne peut y avoir qu'un seul losange rouge dans une ligne de losanges. Il ne peut donc pas y avoir plus de six tuiles dans une même ligne puisqu'il n'y a que six formes et six couleurs différentes.



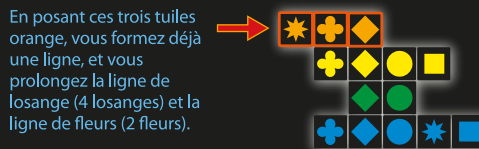
Les tuiles que vous jouez doivent faire partie de la même ligne, mais cela ne signifie pas qu'elles doivent être adjacentes : vous pouvez tout à fait prolonger une ligne existante des deux côtés.



Une tuile peut faire partie de plusieurs lignes à la fois.



Il est donc possible de jouer des tuiles de manière à former une ligne tout en les intégrant à des lignes déjà existantes.



## POINTS

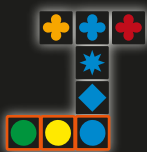
Vous marquez 1 point pour chaque tuile de la ligne que vous avez créée ou prolongée.



Au premier tour, le premier joueur pose cette ligne et marque 3 points : un point pour chaque tuile de la ligne qu'il a créée.

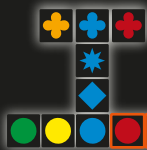


Le deuxième joueur y adjoint deux tuiles bleues et marque 3 points : un point pour chaque tuile de la ligne qu'il a créée.



Le troisième joueur ajoute trois ronds et marque 7 points : un point pour chaque tuile de la ligne qu'il a créée (soit 3 points) et un point pour chaque tuile de la ligne bleue qu'il a prolongée (soit 4 points).

Si vous parvenez à former une ligne de six tuiles de la même forme ou de la même couleur, c'est un **Qwirkle !** Un Qwirkle permet de marquer au moins 12 points : 6 points pour les tuiles de la ligne + 6 points de bonus.



Le quatrième joueur ajoute trois ronds supplémentaires et réalise un **Qwirkle !** Il marque 12 points : un point pour chaque tuile de la ligne de ronds qu'il a prolongée (soit 6 points) et le bonus **Qwirkle** de 6 points.

Voyez l'exemple de partie donné p. 6 pour découvrir plus de configurations.

## PIOCHER DES TUILES

Après avoir posé des tuiles et marqué vos points, piochez jusqu'à revenir à six tuiles.

## ÉCHANGER DES TUILES

Au lieu de jouer des tuiles, vous pouvez choisir d'échanger des tuiles. Cela consomme l'intégralité de votre tour et vous ne marquez aucun point à cette occasion. Mettez de côté les tuiles que vous voulez échanger, puis piochez autant de tuiles dans le sac pour les remplacer. Vous ne pouvez pas échanger plus de tuiles qu'il n'y en a dans le sac. Après avoir pioché, rangez dans le sac les tuiles que vous aviez mises de côté.

## Fin de la partie

Lorsqu'il n'y a plus de tuiles dans le sac, ignorez l'étape Piocher des tuiles à la fin de chaque tour. La partie se poursuit jusqu'à ce qu'un joueur ait épuisé les tuiles de son chevalet. Ce joueur marque 6 points, et la partie s'arrête immédiatement. Le joueur avec le score le plus élevé remporte la partie.

En cas d'égalité pour la première place, les joueurs concernés se partagent la victoire... ou jouent une autre partie.

## Astuces

- Jouez vos tuiles de manière à les placer sur plusieurs lignes à la fois.
- Conservez précieusement les tuiles qui vous permettront de faire un Qwirkle.
- Évitez de créer des emplacements qui permettront aux autres joueurs de faire un Qwirkle.
- Souvenez-vous qu'il y a trois exemplaires de chaque tuile dans le sac.

## Exemple de partie

1. Anna joue une ligne de 3 tuiles rouges pour ouvrir le jeu et marque 3 pts.



2. Chris marque 4 pts pour la ligne rouge et 3 pts pour la ligne de carrés, soit 7 pts.



3. Marie marque 2 pts pour la ligne de ronds et 2 pts pour la ligne bleue, soit 4 pts.



4. David marque 2 pts pour la ligne verte, 2 pts pour la ligne de fleurs et 2 pts pour la ligne de losanges, soit 6 pts.



5. Anna marque 4 pts pour la ligne verte et 3 pts pour la ligne de ronds, soit 7 pts.



6. Chris marque 4 pts pour la ligne de carrés verticale et 2 pts pour la ligne de carrés horizontale, soit 6 pts.



7. Marie marque 3 pts pour la ligne d'étoiles.



8. David marque 3 pts pour la ligne orange.



9. Anna marque 2 pts pour la ligne jaune, 4 pts pour la ligne de losange et 4 pts pour la ligne de ronds, soit 10 pts.



10. Chris marque 4 pts pour la ligne d'étoiles et 5 pts pour la ligne rouge, soit 9 pts.



11. Marie marque 6 pts pour la ligne rouge et 6 pts de bonus pour le **Qwirkle**. De plus, elle marque 3 pts pour la ligne bleue et 3 pts pour la ligne de X. Un beau tour à 18 pts!



# L'HISTOIRE DE Qwirkle

## Du rêve...

C'est dans un de ses rêves que Susan McKinley Ross, joueuse invétérée et conceptrice de jouets, eut l'idée de ce qui allait devenir Qwirkle. Dès son réveil, elle s'attela à la création d'un prototype qui plut beaucoup à MindWare, son éditeur.



## ... au succès

MindWare présenta Qwirkle au public à l'automne 2006, dans son catalogue de "jouets ingénieux pour enfants de tout âge". Au printemps suivant, Qwirkle faisait son entrée dans la cour des grands à l'occasion de l'*International Toy Fair* de New York. Le *Washington Post* le reconnut comme l'un des 15 produits les plus intéressants du salon. La même année, Qwirkle remporta trois récompenses aux États-Unis : un Mensa Select Award, un Parent's Choice Gold Award et un Major Fun Award. En 2010, Iello édita le jeu en France : l'année suivante, il fut nommé pour l'As d'Or - Jeu de l'Année.



## Une consécration mondiale

En 2011, Qwirkle remporta le convoité Spiel des Jahres (Jeu de l'Année) en Allemagne. Cette récompense est considérée comme la plus prestigieuse au monde dans le domaine du jeu de société. Qwirkle est aujourd'hui vendu dans plus de 40 pays et traduit dans 7 langues différentes.

## De nouvelles versions

Ces dernières années, plus de trois millions d'exemplaires de Qwirkle ont été vendus dans le monde : cela représente plus de 324 millions de tuiles en bois ! Depuis, la petite famille s'est agrandie : une application mobile, une version de voyage, mais aussi des variantes comme Qwirkle Cubes ou Qwirkle Cartes.

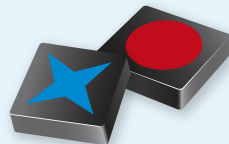


SUSAN MCKINLEY ROSS

## Le mot de l'auteur

J'ai grandi dans une famille où l'on jouait régulièrement tous ensemble ; aujourd'hui, je suis heureuse de voir que Qwirkle rassemble autant de joueuses et de joueurs, en famille ou entre amis, et je les en remercie !

Toute ma reconnaissance va aux ambassadeurs de Qwirkle, qui ont réussi à transmettre leur amour du jeu.



DÉCOUVREZ LE RESTE DE LA FAMILLE QWIRKLE !



Qwirkle Cartes



Version de voyage



Qwirkle Cubes



L'App Qwirkle est disponible sur iTunes

 **MindWare**  
brainy toys for kids of all ages®

for other MindWare products visit  
[www.mindware.com](http://www.mindware.com)

Un jeu de **Susan McKinley Ross**  
Trad. française : **Antoine Prono** (Transludis)



**ATTENTION !** Risque d'étouffement. Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois, de petits éléments pouvant être avalés.

© 2006, 2010, 2015, 2018 Mindware®  
© 2010, 2020 IELLO  
pour la version française

Distribué en exclusivité par :  
**IELLO - 9, avenue des Érables - lot 341**  
**54180 Héllécourt - France**  
[www.iello.com](http://www.iello.com)

