

Qwirkle™

2-4

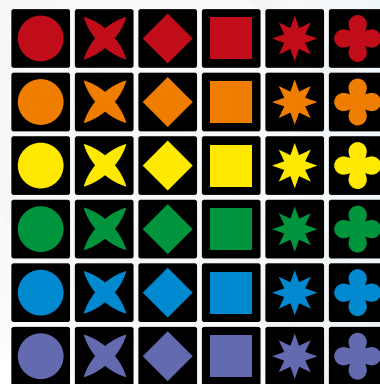
6+

45 min



MATÉRIEL

- 108 tuiles en bois
- 1 sac en tissu
- ce livret de règles



Chacune de ces tuiles existe en trois exemplaires.

APERÇU ET BUT DU JEU

Qwirkle est étonnant de simplicité : alignez des tuiles de même forme ou de même couleur afin de créer les meilleures combinaisons possibles !

À votre tour, jouez une ou plusieurs tuiles de votre main et marquez les points correspondants. Vos tuiles ne vous plaisent pas ? Eh bien, échangez-les avec celles disponibles dans le sac : cela vous permettra (peut-être) de réussir un coup éblouissant lors de votre prochain tour ! Essayez aussi de compléter des lignes pour arriver à 6 tuiles et réaliser un qwirkle ! Vous marquerez ainsi des points supplémentaires.

Si vous obtenez le score le plus élevé, vous remportez la partie !

MISE EN PLACE

1 Préparez une feuille et un crayon (non fournis) pour noter les points.

2 Placez les 108 tuiles dans le sac en tissu.

3 Piochez chacun 6 tuiles dans le sac. Placez-les debout face à vous, de sorte que vos adversaires ne voient pas ce qu'il y a sur vos tuiles. Ces tuiles constituent votre main.

4 Placez le sac à proximité de tous les joueurs, en veillant à laisser de la place au centre de la table.



Exemple de mise en place pour une partie à 3 joueurs



TOUR PRÉLIMINAIRE

Chaque joueur examine sa main et annonce à voix haute sa combinaison la plus élevée, c'est-à-dire son nombre le plus important de tuiles partageant **la même forme OU la même couleur**. Le joueur ayant la combinaison la plus élevée place les tuiles correspondantes alignées au centre de la table. Il marque autant de points que ce nombre de tuiles, puis complète sa main. C'est ensuite au tour du joueur situé à sa gauche.

TROIS!



TROIS!



QUATRE!



Exemple de tour préliminaire



En cas d'égalité, le joueur le plus âgé parmi les joueurs concernés effectue le tour préliminaire.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

La partie se déroule en un nombre indéterminé de tours, jusqu'à ce qu'il n'y ait plus de tuiles dans le sac et qu'un joueur pose ensuite sa dernière tuile. À votre tour, effectuez **une seule** de ces deux actions :

A JOUER DES TUILES

- 1 Jouez une ou plusieurs tuiles de votre main.
- 2 Marquez les points obtenus.
- 3 Piochez des tuiles pour compléter votre main.

B ÉCHANGER DES TUILES

- 1 Mettez de côté une ou plusieurs tuiles de votre main.
- 2 Piochez dans le sac autant de tuiles que celles mises de côté.
- 3 Placez dans le sac les tuiles mises de côté.

A JOUER DES TUILES

- 1 Choisissez une ou plusieurs tuiles de votre main. Si vous en choisissez plusieurs, elles doivent partager **la même forme OU la même couleur**.



Vous pouvez jouer une seule tuile,



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



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

Une **ligne** est un ensemble de 1 à 6 tuiles adjacentes, partageant strictement la même forme **OU** la même couleur.

Un **doublon** est une tuile strictement identique à une autre (de même forme **ET** de même couleur).



← Une ligne jaune

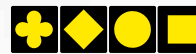


Une ligne de losanges



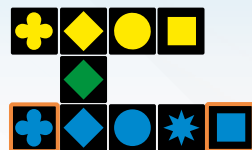
Un doublon

Placez les tuiles choisies **sur une ligne préexistante**, sans créer de doublons.



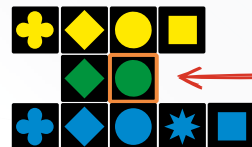
En ajoutant ces 2 tuiles bleues, vous prolongez la ligne bleue : 3 tuiles adjacentes de la même couleur sans aucun doublon.

Les tuiles choisies doivent être placées **sur une même ligne**, mais il n'est pas nécessaire qu'elles soient adjacentes : vous pouvez prolonger une ligne des deux côtés.

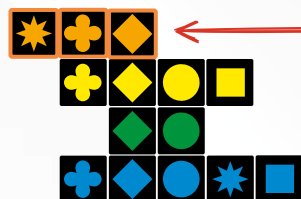


Vous pouvez ajouter 1 tuile bleue **de chaque côté** ici, car ces deux tuiles font bien partie de la même ligne.

Bien que les tuiles choisies doivent être placées sur une même ligne, il est possible qu'une ou plusieurs de ces tuiles finissent par appartenir à **différentes lignes**.



Le rond vert fait à la fois partie de la ligne verte et de la ligne de ronds.

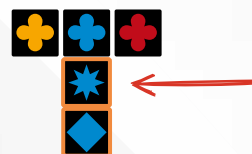


En posant ces 3 tuiles orange, vous prolongez la ligne de losanges (4 losanges) et la ligne de fleurs (2 fleurs) tout en créant une ligne orange.

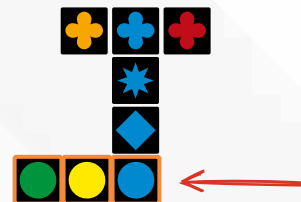
2 Marquez **1 point pour chaque tuile** de chacune des lignes que vous avez prolongées et/ou créées.



Au premier tour, le premier joueur pose cette ligne et marque 3 points : 1 point pour chaque tuile de la ligne qu'il a créée.

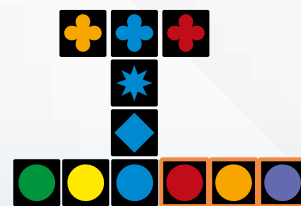


Le deuxième joueur y adjoint 2 tuiles bleues et marque 3 points : 1 point pour chaque tuile de la ligne qu'il a prolongée.



Le troisième joueur ajoute 3 ronds et marque 7 points : 1 point pour chaque tuile de la ligne qu'il a créée (3 points) et 1 point pour chaque tuile de la ligne qu'il a prolongée (4 points).

Si vous formez une ligne de 6 tuiles, vous réalisez un qwirkle ! Il rapporte 6 points (en plus des points accordés par les tuiles que vous venez de placer).



Le quatrième joueur ajoute 3 ronds supplémentaires et réalise un qwirkle ! Il marque 12 points : 1 point pour chaque tuile de la ligne de ronds qu'il a prolongée (6 points) et le bonus qwirkle (6 points).

3 Piochez des tuiles dans le sac afin d'avoir à nouveau **6 tuiles dans votre main**. S'il ne reste plus assez de tuiles dans le sac, piochez autant de tuiles que possible (cela déclenche la fin de la partie).

B ÉCHANGER DES TUILES

Mettez de côté une ou plusieurs tuiles de votre main. **Piochez dans le sac autant de tuiles que celles mises de côté.** Placez dans le sac les tuiles mises de côté.

Remarque : Quand il reste peu de tuiles dans le sac, vous ne pouvez pas en échanger plus qu'il n'y en a.



Après avoir effectué votre action, c'est au tour du joueur situé à votre gauche.

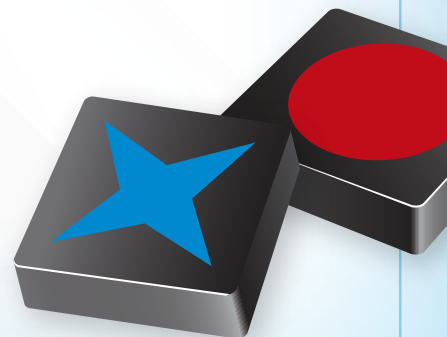


FIN DE LA PARTIE

Lorsqu'il n'y a **plus de tuiles dans le sac**, la partie se poursuit jusqu'à ce qu'**un joueur pose sa dernière tuile**. Dès qu'un joueur y parvient, celui-ci **marque 6 points supplémentaires** et la partie prend immédiatement fin.

Le joueur ayant le **score le plus élevé** remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés se partagent la victoire.

Remarque : Lorsque la fin de la partie est déclenchée, il n'est plus possible de piocher des tuiles ou d'effectuer l'action « Échanger des tuiles ».



EXEMPLE DE PARTIE

- 1** Anna crée une ligne de 3 tuiles rouges pour ouvrir le jeu et marque 3 points.



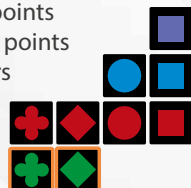
- 2** Chris marque 3 points pour la ligne de carrés et 4 points pour la ligne rouge, soit 7 points.



- 3** Marie marque 2 points pour la ligne de ronds et 2 points pour la ligne bleue, soit 4 points.



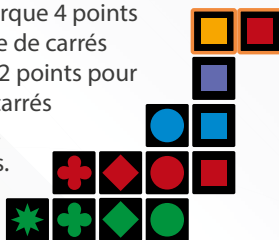
- 4** David marque 2 points pour la ligne verte, 2 points pour la ligne de fleurs et 2 points pour la ligne de losanges, soit 6 points.



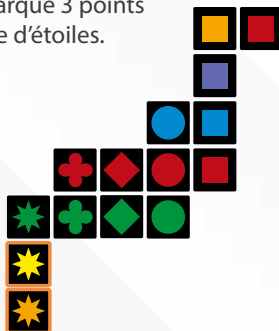
- 5** Anna marque 4 points pour la ligne verte et 3 points pour la ligne de ronds, soit 7 points.



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



- 7** Marie marque 3 points pour la ligne d'étoiles.



- 8** David marque 3 points pour la ligne orange.



- 9** Anna marque 2 points pour la ligne jaune, 4 points pour la ligne de losanges et 4 points pour la ligne de ronds, soit 10 points.



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

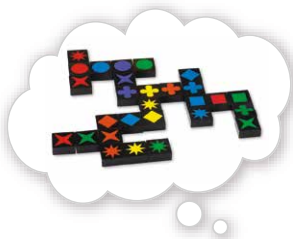


- 11** Marie marque 6 points pour la ligne rouge et 6 points supplémentaires pour le **qwirkle**. De plus, elle marque 3 points pour la ligne bleue et 3 points pour la ligne de croix. Un beau tour à 18 points !

qwirkle !



L'HISTOIRE DE **Qwirkle**[™]



DU RÊVE...

C'est dans l'un de ses rêves que Susan McKinley Ross, joueuse infatigable 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 immédiatement 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, le jeu fit 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 3 récompenses aux États-Unis : un Mensa Select Award, un Parents' 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 très convoité Spiel des Jahres (Jeu de l'Année) décerné chaque 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 en 7 langues.

DE NOUVELLES VERSIONS

Ces dernières années, plus de 5 millions d'exemplaires de *Qwirkle* ont été vendus dans le monde : cela représente plus de 540 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* et *Qwirkle Cartes* permettent d'apprécier toute la richesse de ce jeu passionnant.



SUSAN MCKINLEY ROSS

LE MOT DE L'AUTEURE

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. 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 !



for other MindWare products visit
www.mindware.com

Un jeu de **Susan McKinley Ross**
Rédaction des règles françaises : Robin Houpiet
Relecture française : Maëva Debieu Rosas, Xavier Taverne

Distribué en exclusivité par :
IELLO - 9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
www.iello.com

© 2006, 2010, 2015, 2018 MindWare®
© 2010 - 2022 IELLO pour la version française

