

Qwirkle

Un jeu de combinaisons
captivant de
Susan McKinley
Ross pour 2 à 4
joueurs



Contenu

- 108 pièces – trois exemplaires de chacune des 36 pièces
- 1 sac en tissu ■ 1 règle du jeu

But du jeu

Les joueurs forment et étendent des rangées de la même couleur ou de la même forme pour gagner le plus de points.

Préparatifs

Vous avez besoin d'une feuille de papier et d'un crayon pour noter les points. Mettez toutes les pièces dans le sachet et mélangez-les bien. Chaque joueur tire 6 pièces au hasard et les place devant lui sur la table en position verticale de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir leur côté recto.

Début de la partie

Dans un premier temps, tous les joueurs vérifient combien de leurs pièces présentent la même couleur ou la même forme. (Des pièces dont la couleur et la forme sont identiques ne comptent qu'une seule fois.) Le joueur qui possède le plus grand nombre de concordances place les pièces correspondantes dans une rangée au milieu de la table pour commencer la partie (par exemple 3 pièces rouges de formes différentes). S'il y a deux ou plusieurs joueurs qui ont en même temps le nombre le plus élevé de concordances, c'est le plus jeune d'entre eux qui commence. Ensuite, on continue en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

Le joueur dont c'est le tour exécute l'une des deux actions suivantes :

- 1 Il dépose une ou plusieurs pièces à côté des pièces qui se trouvent déjà sur la table. Ensuite, il reconstitue son stock de pièces en sortant des pièces du sac pour en avoir à nouveau 6.
- OU
- 2 Il échange entre 1 et 6 pièces pour en obtenir de nouvelles.

1. Déposer des pièces

Les règles pour déposer des pièces :

- Deux ou plusieurs pièces, l'une à côté de l'autre, forment une rangée.
- Une rangée est constituée de pièces qui présentent toutes soit la même forme soit la même couleur.
- **Dans une rangée de pièces dont la forme est identique, chaque pièce doit être de couleur différente.** Exemple : une rangée de carrés ne doit comporter qu'un seul carré bleu.
- **Dans une rangée de pièces dont la couleur est identique, chaque pièce doit être de forme différente.** Exemple : une rangée de pièces jaunes ne doit comporter qu'un seul cercle jaune.
- Pour cette raison, chaque rangée peut se composer de 6 pièces au maximum.
- Les pièces déposées doivent toujours toucher au moins une pièce qui se trouve déjà sur la table. Toutes les pièces jouées doivent concorder avec les autres – c'est-à-dire en ce qui concerne la couleur ou la forme.
- Si on dépose une pièce dans une rangée existante, ses propriétés doivent concorder avec celles des pièces qui s'y trouvent déjà.

Les pièces ne conviennent pas pour les raisons suivantes :

- 1 C'est la septième pièce dans la rangée jaune (le deuxième cercle).
- 2 + 3 Cette forme ou cette couleur est déjà présente dans la rangée.
- 4 La pièce ne touche pas d'autre pièce.
- 5 Le cercle violet irait avec le carré violet. Mais il ne va pas avec la rangée jaune.



- Au cas où un joueur place plusieurs pièces dans une rangée, elles ne doivent pas forcément se trouver directement l'une à côté de l'autre : il peut donc, lors du même tour, déposer une pièce au début d'une rangée et en placer une autre à la fin de la même rangée.

Exemple :

Stéphanie place les trois pièces rouges au bout de la rangée rouge – deux pièces à gauche et une pièce à droite.



- Mais il n'est pas possible de déposer deux ou plusieurs pièces dans des rangées différentes pendant le même tour. On dépose ses pièces toujours à côté des pièces qui se trouvent déjà sur la table.
- S'il y a un espace vide entre une pièce ou rangée et d'autres rangées déjà existantes, il s'agit de rangées différentes. Dans l'exemple précédent, une rangée de trois losanges a été formée, mais le losange vert ne forme pas de rangée avec les trois pièces vertes et ne rapporte donc pas de point pour une rangée verte.

2. Échanger des pièces

Au lieu de déposer des pièces, le joueur peut échanger entre 1 et 6 pièces. À cette fin, il met à l'écart les pièces qu'il veut céder et puis sort, au hasard, le même nombre de pièces du sac en tissu. Ensuite, il remet dans le sac les pièces qu'il vient de mettre à l'écart. Ainsi son tour est fini. Lors de son tour suivant, il peut jouer comme d'habitude avec ses nouvelles pièces. Au cas où un joueur ne peut pas déposer de pièce lors de son tour, il est **forcé** d'échanger une ou des pièces.

L'évaluation

A chaque tour terminé, on détermine les points du joueur et on les note. Si le joueur a formé ou étendu une rangée, il reçoit un **point pour chaque pièce de cette rangée** – c'est-à-dire y compris les pièces qui se trouvaient déjà dans la rangée. Une pièce peut rapporter 2 points si elle fait partie de deux rangées.

Exemple :

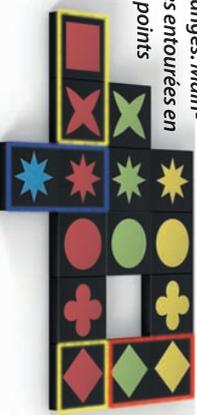
Anne pose le cercle jaune. Elle reçoit 4 points – 2 points pour la rangée jaune et 2 points pour la rangée de cercles.



Si un joueur réussit à compléter une rangée en déposant la sixième pièce, il forme un **Qwirkle** et reçoit 6 points additionnels pour cette rangée. Un **Qwirkle** rapporte toujours 12 points : 6 points pour les 6 pièces individuelles et les 6 points additionnels pour avoir complété la rangée. Les 6 pièces doivent présenter soit la même couleur et des formes différentes S'IT la même forme et des couleurs différentes.

Exemple :

Stéphanie commence par poser les pièces entourées en bleu. Elle reçoit 7 points – 4 points pour la rangée d'étoiles et 3 points pour la rangée rouge qui est constituée de trois pièces à ce moment-là. Jacques place les pièces entourées en rouge. Il reçoit donc 6 points – 4 points pour la rangée jaune et 2 points pour les deux losanges. Main-tenant, Anne place les pièces entourées en jaune et reçoit 17 points – 3 points pour la rangée de losanges, 2 pour la rangée d'étoiles à quatre branches et 12 pour le Qwirkle qu'elle a formé dans la rangée rouge.



Fin de la partie

Dès que le sac en tissu est vide, les joueurs ne peuvent plus sortir de nouvelles pièces après en avoir déposé sur la table. Ils continuent pourtant à déposer des pièces jusqu'à ce que le premier joueur ait placé sa dernière pièce. La partie se termine **immédiatement**. Ce joueur reçoit un **bonus de 6 points additionnels pour avoir terminé la partie**. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.

Des conseils stratégiques

- Lors d'un tour, on remporte plus de points si les pièces forment ou complètent plusieurs rangées.
- Il faut faire attention si on forme des rangées de 5 pièces : les autres joueurs ont maintenant la possibilité de former un Qwirkle.
- Comme chaque pièce existe **en trois exemplaires**, on a intérêt à surveiller les pièces qui se trouvent déjà sur la table. Au cas où il y a, par exemple, déjà tous les 3 cercles rouges, on peut sans danger déposer une cinquième pièce rouge dans une rangée dans laquelle il manque encore un cercle rouge pour la compléter, puisque cela ne permettra à personne de remporter un Qwirkle. Si un joueur attend une pièce précise, il est aussi utile de savoir si elle se trouve encore dans le sachet.