

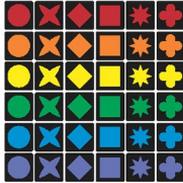
Qwirkle™

Règles du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 4
Durée d'une partie : 30 à 60 min.
Age : 6 ans et +

Contenu

- 108 tuiles (3 fois 36 tuiles différentes)
- 1 sac en tissu
- 1 règle du jeu



But du jeu

Aligner des tuiles ayant des symboles de formes ou de couleurs identiques de façon à réaliser des combinaisons rapportant un maximum de points.

Préparation

Munissez-vous d'une feuille de papier et d'un crayon pour noter votre score. Placez toutes les tuiles dans le sac. Chaque joueur pioche au hasard six tuiles dans le sac et les place devant lui de façon à ce qu'aucun autre joueur ne puisse voir les symboles. Ces tuiles forment sa main. Les tuiles restantes forment la réserve et sont placées dans le sac.

Début de partie

Chaque joueur examine son tirage et annonce son nombre le plus élevé de tuiles ayant une caractéristique commune, couleur ou forme (les tuiles en double ne sont pas comprises dans ce nombre). Le joueur ayant le plus de tuiles avec la même caractéristique (couleur ou forme) débute la partie. Il pose ces tuiles en jeu, note ses points et repioche dans la réserve pour avoir à nouveau 6 tuiles devant lui.

En cas d'égalité entre deux joueurs, le plus âgé commence. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

A son tour, un joueur peut effectuer l'une de ces trois actions :

1. Compléter une ligne en y ajoutant une tuile, puis piocher une tuile dans la réserve pour en avoir à nouveau six devant lui.

2. Compléter une ligne en y ajoutant deux tuiles ou plus. Toutes les tuiles jouées à partir de la main du joueur doivent partager une caractéristique, à savoir la couleur ou la forme. Les tuiles du joueur doivent toujours appartenir à la même ligne (il se peut qu'elles ne se touchent pas). Ensuite, le joueur pioche une ou plusieurs tuiles dans la réserve pour en avoir à nouveau six devant lui.

3. Échanger tout ou partie des tuiles de sa main contre autant d'autres tuiles de la réserve, et passer son tour (sans jouer de tuiles).

Compléter une ligne

Chacun à leur tour, les joueurs ajoutent des tuiles pour compléter la ligne créée au premier tour et ses ramifications.

Il n'est pas possible de jouer des tuiles qui ne seraient pas reliées aux lignes existantes.

Il existe six formes et six couleurs. Les joueurs créent des lignes de formes et de couleurs. Deux ou plusieurs tuiles qui se touchent créent une ligne de formes ou une ligne de couleurs. Les tuiles qui sont ajoutées à cette ligne doivent avoir la même caractéristique que les tuiles qui se trouvent déjà sur la ligne.

Il peut arriver qu'il y ait des places sur la ligne où aucune tuile ne peut être ajoutée. Une ligne de formes ne peut avoir qu'une tuile de chacune des six couleurs.

Autre exemple, il ne peut y avoir qu'un seul carré orange dans une ligne de carrés. Une ligne de couleur ne peut avoir qu'une tuile de chacune des six formes. Par exemple, il ne peut y avoir qu'un cercle jaune dans une ligne de jaune.

