
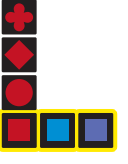


Exemples de Partie

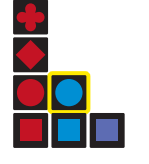
1. Sonia commence la partie en jouant trois tuiles rouges, chacune avec une forme différente. Sonia marque 3 points.



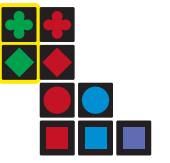
2. Cédric joue trois carrés et marque 7 points : 4 pour la ligne rouge et 3 pour la ligne de carrés.



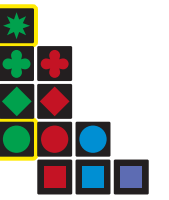
3. Carole joue un rond bleu et marque 4 points : 2 pour la ligne bleue et 2 pour la ligne de ronds.



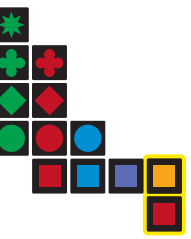
4. Patrice joue deux tuiles vertes et crée trois nouvelles lignes : une ligne de carreaux, une ligne de trèfles et une ligne verte. Patrice marque 6 points (2+2+2).



5. Sonia joue deux tuiles vertes qu'elle ajoute à la même ligne verte, sans que ses tuiles ne se touchent. Elle marque 7 points (4+3).




6. Cédric joue deux carrés. Il ne pouvait pas jouer ses deux tuiles de carrés dans la ligne de carrés existante car la ligne aurait eu deux carrés rouges. Cédric marque 6 points (4+2).

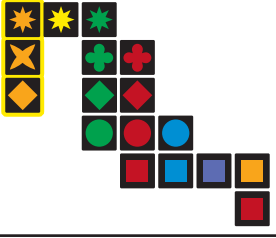


Exemple de Partie (suite)

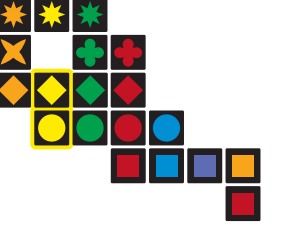
7. Carole joue deux étoiles et marque 3 points.



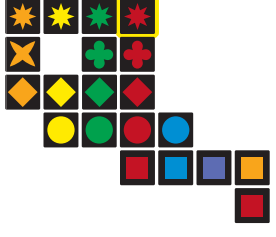
8. Patrice joue deux tuiles orange et marque 3 points.



9. Sonia joue deux tuiles jaunes. Elle crée une ligne jaune et fait un ajout à une ligne de losanges et une ligne de cercles. Elle marque 10 points (4+4+2).

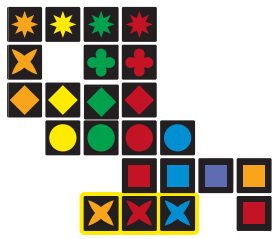


10. Cédric joue une étoile rouge et marque 9 points (4+5).

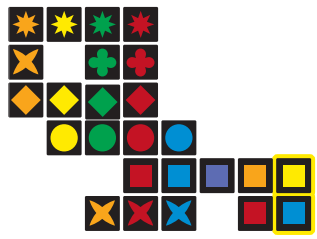


Exemple de Partie (suite)

11. Carole joue trois croix. Elle crée une ligne de croix, complète une ligne bleue et termine une ligne rouge, réalisant ainsi un Qwirkle pour 6 points bonus. Carole obtient 18 points (6+3+3+6 bonus).shapes. 18 points total.



12. Patrice joue deux carrés. Il fait un ajout à une ligne de carrés et commence deux nouvelles lignes de carrés. Patrice marque 9 points (5+2+2).





Imprononçable mais inoubliable!



© 2006 MindWare
© 2018 IELLO pour la version française
IELLO - 9 avenue des Érables, lot 341, 54180 HEILLECOURT, FRANCE.

SUIVEZ-NOUS SUR





brainy toys for kids of all ages®



RÈGLES DU JEU





Imprononçable mais inoubliable !

Contenu

- 108 tuiles (3 fois chacune des tuiles représentées à droite)
- 1 sac de transport
- 1 règle du jeu



But du Jeu

Aligner des tuiles ayant des symboles de formes ou de couleurs identiques de telle sorte à réaliser des combinaisons rapportant un maximum de points. Le joueur qui a gagné le plus de point à la fin de la partie est déclaré vainqueur.

Préparation


Munissez-vous d'une feuille de papier et d'un crayon pour noter les scores. Placez toutes les tuiles dans le sac.

Début de Partie

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.

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. Si plusieurs joueurs sont à égalité, c'est le plus âgé d'entre eux qui commence.

Il pose ces tuiles en jeu, note ses points et pioche dans la réserve pour en avoir de nouveau 6 tuiles devant lui.



Exemple de ligne de départ

Déroulement de la partie

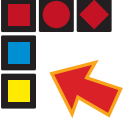
Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre. À votre tour vous devez réaliser les étapes suivantes dans l'ordre :

1. Jouez 1 ou plusieurs tuiles.
2. Notez votre score.
3. Piochez des tuiles du sac pour en avoir de nouveau 6.

Si vous ne pouvez pas ou ne voulez pas jouer de tuiles vous pouvez en défausser à la place. Cela prend tout votre tour et ne rapporte aucun point. Mettez de côté toutes les tuiles dont vous voulez vous séparer et piochez autant de nouvelles tuiles du sac. Puis remplacez les tuiles mises de côté dans le sac.

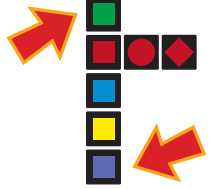
Jouer des tuiles

Vous pouvez jouer plusieurs tuiles à votre tour si toutes les tuiles que vous jouez ont **la même couleur ou la même forme**. Toutes les tuiles que vous jouez dans le tour doivent être placées sur **un même ligne**. Vous ne pouvez pas jouer plusieurs tuiles identiques. Au moins une des tuiles que vous jouez doit toucher par un de ses côtés une tuile déjà en jeu et être de la même forme ou de la même couleur. Les tuiles qui se touchent forment ainsi des **lignes**. Dans une ligne, toutes les tuiles doivent être de **la même forme ou de la même couleur**.



Un carré bleu et un carré jaune peuvent être ajoutés au carré rouge de la ligne de départ pour créer une ligne de carré.

Toutes les tuiles que vous jouez dans un même tour doivent être placées dans la même ligne mais ne sont pas obligées de se toucher.



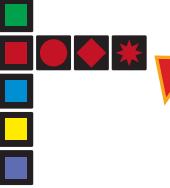
Vous pouvez ajouter des tuiles aux deux extrémités d'une même tuile en un tour.

Il ne peut pas y avoir deux fois la même tuile dans une ligne. Par exemple une ligne de carré ne pourra contenir qu'un seul carré bleu ou une ligne de rouge ne pourra contenir qu'un seul rond rouge. Comme il n'y a que 6 formes et 6 couleurs dans le jeu, une ligne ne peut contenir que **6 tuiles au maximum**. Au cours de la partie, des emplacements où il est impossible de jouer une tuile apparaîtront.

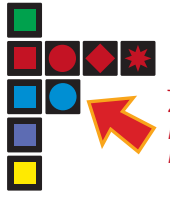
Pour plus d'exemple de placement, référez-vous à l'Exemple de Partie au dos de ces règles.

Score

Vous marquez 1 point par tuile dans les lignes que vous créez ou que vous complétez.




Jouer l'étoile rouge ici rapporte 4 points : 1 point par tuile dans la ligne rouge.



Jouer le rond bleu ici rapporte 4 points : 2 points pour la ligne bleu et 2 points pour la ligne de rond.

Une tuile peut être décomptée deux fois si elle fait partie de deux lignes à la fois.

Si vous terminez une ligne en plaçant la 6^{ème} tuile, vous réalisez un **Qwirkle**. Un Qwirkle vous rapporte **12 points** : 6 points pour la ligne et 6 points bonus.



Exemples de Qwirkle

Pour plus d'exemple de score, référez-vous à l'Exemple de Partie au dos de ces règles.

Fin de la partie

Quand il n'y a plus de tuiles à piocher, les joueurs continuent à jouer normalement mais ne piochent plus de tuiles à la fin de leur tour. Lorsqu'un joueur a joué toutes ses tuiles, il obtient 6 points bonus et la partie se termine.

Le joueur ayant le plus de points est déclaré vainqueur.

Astuces stratégiques

- Jouez vos tuiles de manière à ce qu'elles soient dans plusieurs lignes.
- Gardez les tuiles qui pourraient vous aider à réaliser un Qwirkle.
- Évitez de créer des emplacements qui permettraient aux autres joueurs de réaliser des Qwirkles.
- Souvenez-vous bien que chaque tuile est en trois exemplaires.