



Qwirkle Cartes

IMPRONONÇABLE MAIS INOUBLIABLE !

CONTENU

- 108 cartes (trois fois 36 cartes différentes)
- Ce livret de règles



BUT DU JEU

Réalisez le plus de Qwirkles possible ! Un Qwirkle est une série de 6 cartes dont les symboles présentent tous soit la même forme, soit la même couleur/le même nombre de pastilles, sans aucun doublon. Le nombre de pastilles sert uniquement pour les personnes qui auraient des difficultés à distinguer les couleurs :

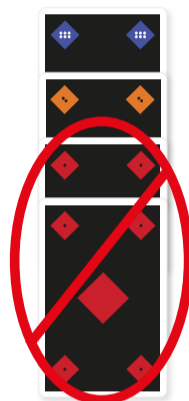


MISE EN PLACE

Mélangez les cartes soigneusement. Distribuez 9 cartes à chaque joueur. Placez le paquet restant à proximité de la zone de jeu. Le joueur avec la série de cartes la plus grande, de même forme OU de même couleur (sans doublon), commence la partie. En cas d'égalité, le joueur le plus âgé commence. Le premier joueur n'est PAS obligé de jouer sa série la plus grande. Si aucun joueur ne possède une série d'au moins 3 cartes pour commencer la partie, toutes les cartes sont mélangées et distribuées de nouveau. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

JOUER DES CARTES

À votre tour, vous pouvez commencer une nouvelle série, continuer une série existante, ou déplacer des cartes pour créer de nouvelles séries. Vous pouvez réaliser une ou plusieurs fois ces actions lors de votre tour. Par exemple, vous pouvez commencer une nouvelle série et également continuer une série existante. Ou alors vous pouvez continuer plusieurs séries existantes. Une série est constituée d'au moins 3 cartes qui partagent la même forme ou la même couleur. Il ne peut pas y avoir de doublon dans une série. Par exemple, une série de losanges ne peut pas avoir deux losanges rouges.



Deux cartes identiques ne peuvent PAS être dans une même série.

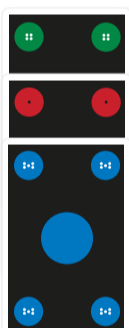
COMMENCER UNE NOUVELLE SÉRIE

Pour commencer une nouvelle série, vous devez jouer au moins 3 cartes de même forme ou de même couleur, sans doublon. **Vous devez jouer au moins une carte à votre tour.** Si vous ne pouvez jouer aucune carte de votre main, la main passe au joueur suivant.

Vous pouvez commencer une série avec moins de 3 cartes si vous avez la possibilité de déplacer des cartes d'une autre série pour obtenir le minimum de 3 cartes. Voir **Déplacer des cartes.**

CONTINUER UNE SÉRIE

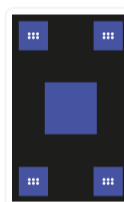
Pour continuer une série existante, vous devez ajouter des cartes qui partagent la même caractéristique (forme ou couleur) que toutes les cartes de cette série. Il ne peut pas y avoir de doublon.



Exemple : Continuer une série de cartes qui partagent la même forme.



Exemple : Continuer une série de cartes qui partagent la même couleur.



Exemple : Ajouter trois losanges à une série existante pour réaliser un Qwirkle.

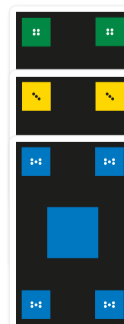
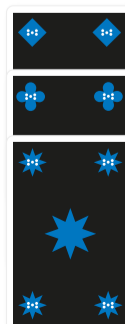
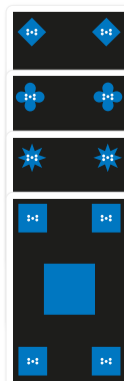
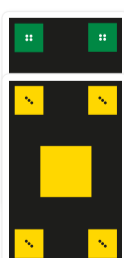
AJOUTER DES CARTES POUR RÉALISER UN QWIRKLE

Lorsqu'un Qwirkle est réalisé en ajoutant les bonnes cartes pour former une série de six, celle-ci est retirée de la zone de jeu. Le joueur qui a réalisé le Qwirkle le conserve à côté de lui, afin de pouvoir compter à la fin de la partie le nombre de Qwirkles réalisés.



DÉPLACER DES CARTES

Pour déplacer des cartes, ajoutez votre carte ou vos cartes à la zone de jeu, puis réarrangez les cartes en combinant celles qui étaient déjà dans la zone de jeu avec celles que vous venez de jouer. Lorsque vous avez fini de déplacer, toutes les cartes de la zone de jeu doivent appartenir à une série d'au moins 3 cartes.

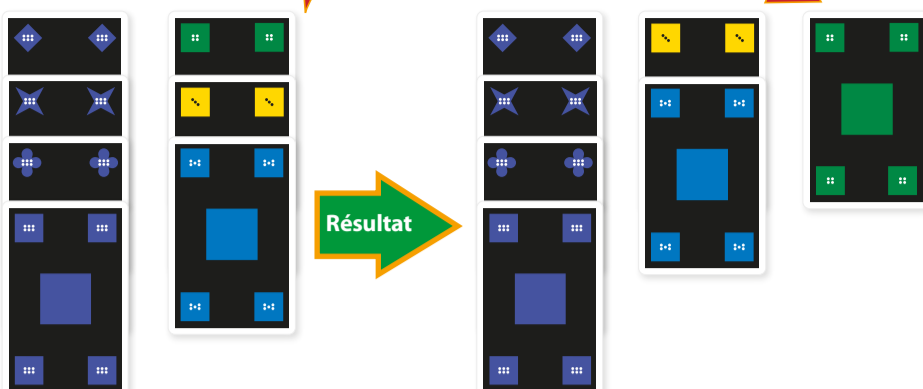


Exemple : Pour jouer deux nouveaux carrés, un carré bleu peut être déplacé depuis une série existante afin de commencer une série avec trois carrés.

Déplacement

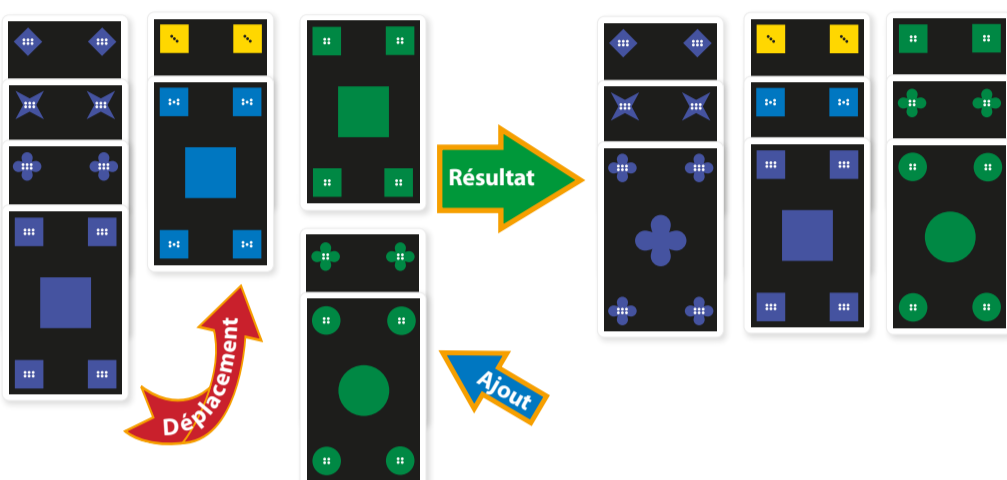
Remarque : Si vous vous apprêtez à faire des déplacements complexes, nous vous recommandons de déplacer les cartes de la zone de jeu avant de jouer les cartes de votre main.

ÉTAPE 1



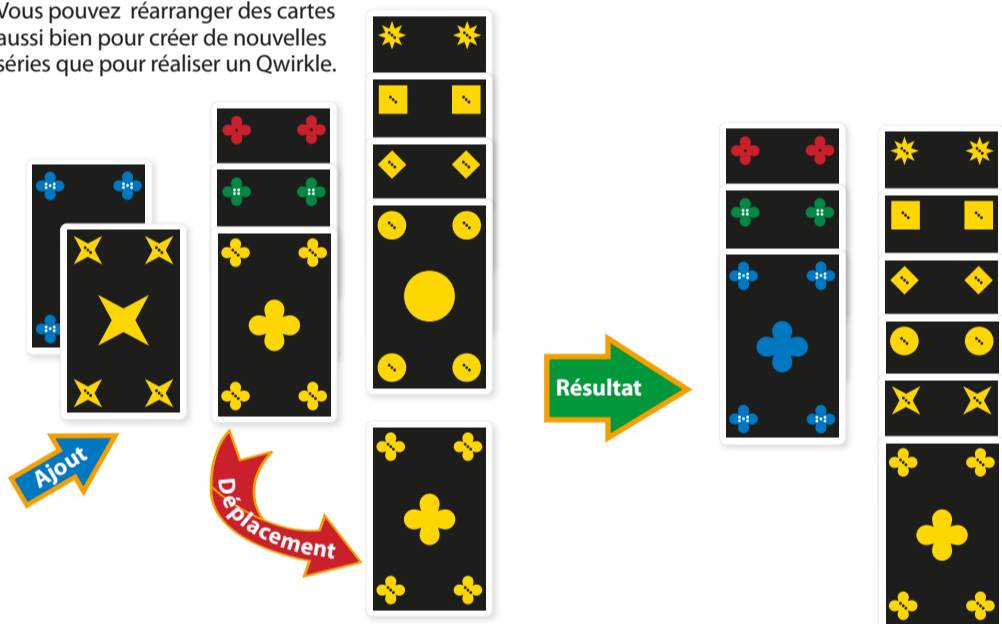
ÉTAPE 2

Faites attention à conserver des séries de trois cartes minimum.



DÉPLACER DES CARTES POUR RÉALISER UN QWIRKLE

Vous pouvez réarranger des cartes aussi bien pour créer de nouvelles séries que pour réaliser un Qwirkle.



RÉALISER UN QWIRKLE

À chaque fois que vous réalisez un Qwirkle, retirez les 6 cartes correspondantes de la zone de jeu. Placez ces cartes devant vous de façon à pouvoir compter le nombre de Qwirkles réalisés durant la partie. Chaque joueur a le droit de consulter à n'importe quel moment de la partie le nombre de Qwirkles réalisés par les autres joueurs. Si vous avez besoin de consulter ceux-ci régulièrement, vous pouvez les disposer en éventail pour les voir plus facilement.



PIOCHER

À la fin de votre tour, piochez jusqu'à avoir 9 cartes en main. C'est au tour du joueur suivant de jouer des cartes.

FIN DE LA PARTIE

Lorsque la dernière carte du paquet est piochée, chaque joueur peut jouer encore un tour. Le joueur qui a pioché la dernière carte du paquet jouera le dernier tour de la partie.

VICTOIRE

Le joueur qui a réalisé le plus de Qwirkles remporte la partie. En cas d'égalité, les joueurs concernés se serrent la main et se mettent d'accord pour jouer la revanche !



for other MindWare products visit www.mindware.com

© 2018 MindWare®
2140 West County Road C
Roseville, MN 55113
Ph 800.274.6123

Auteure : Susan McKinley Ross
Traduction française : Robin Houpiet

© 2020 IELLO pour la version française
9, avenue des Érables, lot 341
54180 Heillecourt, France
www.iello.com

Tous droits réservés
Imprimé en Chine

