

# Qwirkle™ Cards

Un passionnant jeu de combinaisons de Susan McKinley Ross  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

## Matériel

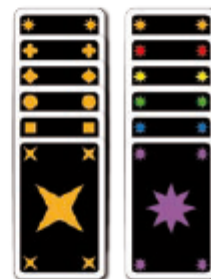
108 cartes (3x chaque symbole dans chacune des 6 couleurs)

## But du jeu

Les joueurs essaient de former autant de Qwirkles que possible avec leurs cartes. Un Qwirkle est une série de 6 cartes présentant :

- la même couleur, mais des symboles différents, **ou**
- le même symbole, mais des couleurs différentes.

Celui qui réussit à former le plus de Qwirkles gagne la partie.



**Qwirkle !**

## Préparatifs

Mélangez bien les cartes. **Chaque joueur** reçoit **9 cartes**, face cachée. Constituez avec les cartes restantes une pile que vous posez de côté, face cachée, ce sera la pioche.

## Début de la partie

Dans un premier temps, tous les joueurs regardent combien de leurs cartes présentent des symboles de la même couleur ou de la même forme (les cartes identiques sur la forme comme sur la couleur ne comptent qu'une seule fois). Le joueur qui a le plus grand nombre de concordances (au moins 3) place les cartes correspondantes en une rangée au centre de la table afin de commencer la partie (par ex. 3 cartes rouges avec des symboles différents). Si deux joueurs ou plus 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. Si aucun joueur ne possède 3 concordances ou plus, on rassemble toutes les cartes, on les mélange et on les distribue de nouveau.

## Déroulement de la partie

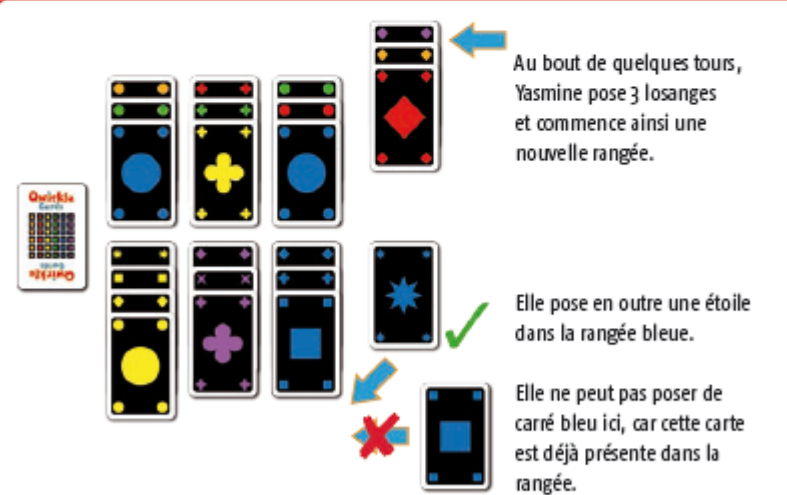
Le joueur dont c'est le tour doit poser au moins 1 carte. Lorsque c'est son tour, un joueur peut **commencer une rangée et/ou poser des cartes dans des rangées existantes.**

Toutes les cartes qui sont posées sur la table peuvent être combinées différemment, à la guise du joueur.

### Règles pour poser des cartes :

- Une rangée est constituée d'au moins 3 cartes qui présentent **toutes** soit le **même symbole**, soit la **même couleur**. **ATTENTION : une même carte ne peut pas apparaître deux fois** dans une rangée ! Par exemple, il ne peut pas y avoir 2 cartes avec un carré bleu dans la même rangée.
- Pour commencer une nouvelle rangée, un joueur doit poser **au moins 3 cartes différentes présentant une caractéristique identique** (couleur ou symbole) ou prendre les cartes dans d'autres rangées déjà constituées. Mais dans le dernier cas, le joueur doit poser au moins 1 carte de sa main. Il doit ensuite y avoir au moins 3 cartes différentes dans toutes les rangées.
- **Dans une rangée de cartes de la même couleur, tous les symboles doivent être de formes différentes.** Par exemple, il ne peut y avoir dans une rangée de cartes jaunes qu'un seul rond jaune.
- **Dans une rangée de cartes avec le même symbole, toutes les cartes doivent être de couleurs différentes.** Par exemple, il ne peut y avoir dans une rangée de carrés qu'un seul carré jaune.

Afin d'avoir une meilleure vue d'ensemble, vous pouvez disposer côte-à-côte les rangées de cartes avec le même symbole et, en dessous, les rangées de cartes de la même couleur.

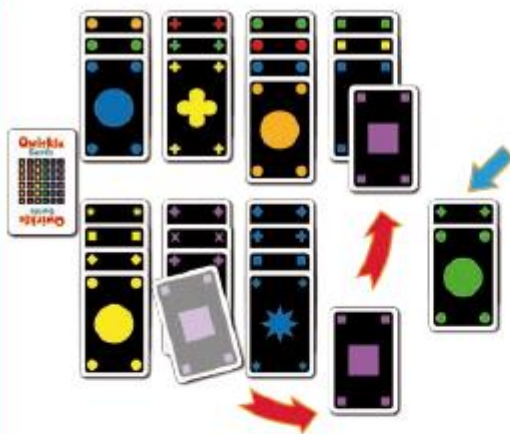


Au bout de quelques tours, Yasmine pose 3 losanges et commence ainsi une nouvelle rangée.

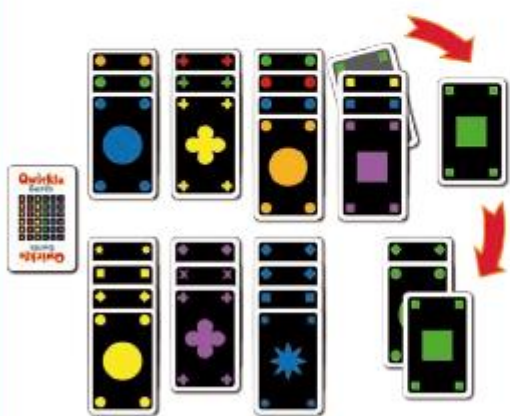
Elle pose en outre une étoile dans la rangée bleue.

Elle ne peut pas poser de carré bleu ici, car cette carte est déjà présente dans la rangée.

Il est tout à fait possible de poser des cartes **dans différentes rangées** au cours du même tour. Il est également permis **de réorganiser et de disposer différemment** les cartes déjà posées sur la table afin de les placer **selon les combinaisons de son choix**. Les règles pour poser les cartes doivent cependant toujours être respectées et à la fin de la réorganisation des cartes, **toutes les rangées doivent comprendre au moins 3 cartes.**



Mario déplace le carré violet dans la rangée de carrés et pose par ailleurs deux cartes vertes présentant des symboles différents.



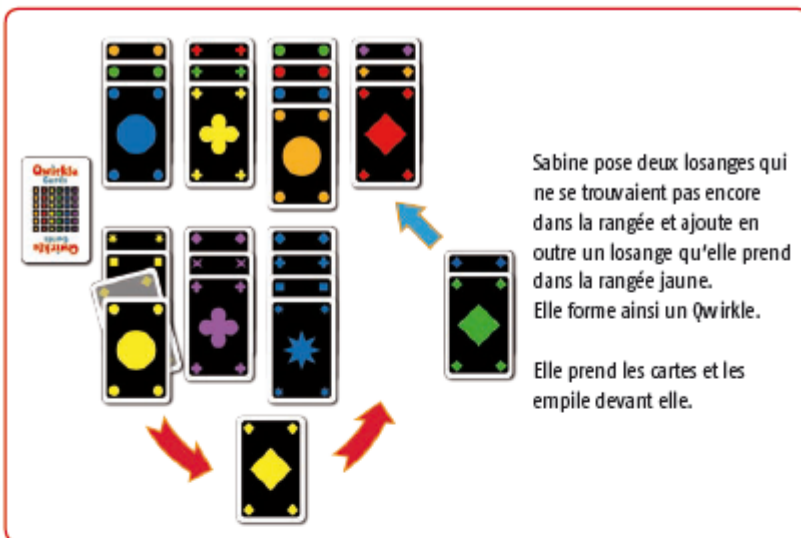
Ensuite, il prend le carré vert de la rangée de carrés et le place avec les cartes vertes pour former une rangée verte.

### Qwirkle

Quand un joueur réussit à poser la 6ème carte dans une rangée, il forme un **Qwirkle**.

Le joueur prend ces 6 cartes et les empile devant lui. Afin que tous les joueurs puissent bien voir combien chacun a déjà réalisé de Qwirkles, il est conseillé de poser les piles Qwirkle devant soi les unes à côté des autres avec un léger décalage entre elles.

Le but du jeu est d'être celui qui possède le plus de Qwirkles à la fin de la partie.



Sabine pose deux losanges qui ne se trouvaient pas encore dans la rangée et ajoute en outre un losange qu'elle prend dans la rangée jaune. Elle forme ainsi un Qwirkle.

Elle prend les cartes et les empile devant elle.

Les joueurs peuvent à tout moment vérifier quelles cartes ont été mises de côté dans les piles Qwirkle, y compris celles des autres joueurs. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi étaler les piles Qwirkle afin que chacun ait à tout moment une vue d'ensemble des cartes qui ont été écartées du jeu.



Si le cas rare où un joueur ne peut poser aucune carte se produit, ce joueur doit alors montrer aux autres les cartes qu'il a en main. Si les joueurs trouvent une possibilité, le joueur doit exploiter cette possibilité, même si ce coup ne l'arrange pas. Si les autres joueurs ne trouvent pas non plus de possibilité pour le faire jouer, le joueur pioche 9 nouvelles cartes, se débarrasse de ses anciennes cartes en les mélangeant à la pioche et continue son tour.

#### Piocher

À la fin de son tour, un joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour avoir de nouveau 9 cartes en main. C'est ensuite le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

#### Fin de la partie

Lorsque la dernière carte de la pioche a été prise, chaque joueur (y compris le joueur qui a pioché la dernière carte) joue encore une fois et une seule. Ensuite, on compte pour savoir qui a réalisé le plus de Qwirkle. Le joueur dont c'est le cas remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.

*L'auteur et l'éditeur remercient tous les joueurs ayant testé le jeu ainsi que les lecteurs des règles du jeu.*

Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

