

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par un collectionneur qui, depuis 1998, partage sa collection de jeux de société et sa passion sur Internet.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité.

Chantal et François vous accueillent à Sologny (Saône-et-Loire), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à 1h de Lyon ou Châlon-sur-Saône, 1h30 de Roanne ou Dijon, 2h de Genève, Grenoble ou Annecy et 4h de Paris (2h en TGV).

L'Escale à jeux est un gîte ludique, réunissant un meublé de tourisme *** pour 6 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 7 000 jeux de société. Au total, 260 m² pour jouer, ripailler et dormir.

<http://escaleajeux.fr> – 09 72 30 41 42 – francois.haffner@gmail.com

**ESCALE À JEUX**



Contenu

- 90 Qwirkle Cubes (15 « dés » de 6 couleurs), 1 sac en toile, la règle du jeu

But du jeu

Les joueurs forment et étendent des rangées de la même couleur ou de la même forme pour être celui qui gagnera le plus de points.

Préparatifs

Vous avez besoin d'une feuille de papier et d'un crayon pour noter les points. Mettez tous les cubes dans le sac et mélangez-les bien. Chaque joueur tire 6 cubes au hasard, les lance comme des dés et les pose devant lui sur la table. Les cubes d'un joueur restent toujours devant lui sur la table et sont visibles à tout moment.

Début de la partie

Chaque cube comporte une seule des 6 couleurs et montre sur chaque face l'un des 6 différents symboles dans cette couleur. La face qui se trouve sur le dessus montre le symbole actif de la couleur du dé. D'abord, tous les joueurs vérifient combien de leurs cubes montrent

- des symboles différents de la même couleur ou
- des symboles identiques de couleurs différentes.



Le joueur dont les cubes possèdent le plus grand nombre de concordances place les cubes correspondants dans une rangée au milieu de la table pour commencer la partie (par exemple 3 cubes 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 les actions suivantes, l'une après l'autre :

1. Il **peut** prendre un certain nombre (au choix) de **ses cubes** et les **relancer**. (Remarque : n'oubliez pas que la couleur des cubes reste inchangée quand on les lance.)
2. Ensuite, il dépose un ou plusieurs cubes à côté des cubes qui se trouvent déjà sur la table. Tous les cubes qu'il dépose doivent posséder un attribut – c'est-à-dire la couleur ou le symbole – en commun. En outre, après avoir été déposés, les cubes doivent former une rangée commune ; mais les nouveaux cubes ne doivent pas forcément se trouver l'un à côté de l'autre, de sorte qu'on peut, par exemple, compléter une rangée existante par les deux bouts.
3. Ensuite, le joueur reconstitue son stock de cubes en sortant des cubes du sac pour en avoir à nouveau 6. Il lance une fois ses nouveaux cubes et les place à côté de ses autres cubes.

Cas particulier : s'il n'est pas possible de poser un cube, le joueur doit relancer tous ses cubes jusqu'à ce qu'il puisse jouer.

1. Lancer des cubes

Au début de son tour, un joueur peut relancer une fois certains de ses cubes au choix – le nombre de cubes qu'il souhaite. De cette manière, il a la possibilité de changer les symboles sur ses cubes, mais pas la couleur.

2a. Déposer des cubes

Les règles pour déposer des cubes :

- Deux ou plusieurs cubes, l'un à côté de l'autre, forment une **rangée** verticale ou horizontale.
- Une rangée est constituée de cubes qui présentent **tous soit le même symbole actif soit la même couleur active** (c'est-à-dire que la même couleur ou le même symbole se trouve sur le dessus de tous les cubes).
- Dans une rangée de cubes dont **le symbole est identique**, chaque cube doit être **de couleur différente**. Exemple : une rangée de carrés ne doit comporter qu'un seul carré bleu.



- Dans une rangée de cubes dont **la couleur est identique**, chaque cube doit avoir un **symbole différent**. Exemple : une rangée de cubes rouges ne doit comporter qu'un seul cercle rouge.



- Chaque rangée ne peut comporter que 6 cubes au maximum !
- Les cubes déposés doivent **toujours toucher au moins un cube qui se trouve déjà sur la table**. Tous les cubes joués doivent concorder avec les autres – c'est-à-dire par **la couleur ou le symbole**.
- Si on dépose un cube dans une rangée existante, ses propriétés doivent concorder avec celles des cubes qui s'y trouvent déjà.

Ces cubes ne conviennent pas pour les raisons suivantes :

- 1 C'est le septième cube dans la rangée jaune (le deuxième cercle).
- 2 + 3 Ce symbole ou cette couleur est déjà présent(e) dans la rangée.
- 4 Le cube ne touche pas d'autre cube.
- 5 Le cercle violet irait avec le carré violet. Mais il ne va pas avec la rangée jaune.



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

Exemple :

Stéphanie pose les trois cubes rouges au bout de la rangée rouge – deux cubes à gauche et un cube à droite.



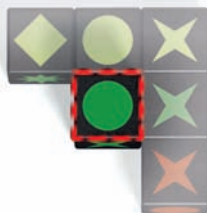
- Il n'est pas possible de déposer deux ou plusieurs cubes dans des rangées différentes pendant le même tour. On dépose toujours ses cubes à côté de cubes ou dans des rangées qui se trouvent déjà sur la table.
Dans l'exemple ci-dessus, il ne serait donc pas possible de poser le losange rouge et un cercle bleu en même temps.
- S'il y a un **espace vide** entre un cube ou une 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 à droite, mais le losange vert ne forme pas de rangée avec les trois cubes verts et ne rapporte donc pas de point pour une rangée verte.
- Il est possible qu'il y ait des espaces sur lesquels on ne peut pas déposer de cube parce que l'une des règles s'y oppose.
Dans l'exemple précédent, on ne peut pas poser de cube dans l'espace vide, par exemple, parce qu'on formerait une rangée verticale avec deux symboles différents dans des couleurs différentes.

2b. L'évaluation

À 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 cube de cette rangée** – c'est-à-dire y compris pour les cubes qui se trouvaient déjà dans la rangée. Un cube peut rapporter 2 points s'il fait partie de deux rangées.

Exemple :

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



Si un joueur réussit à compléter une rangée en déposant le sixième cube, il forme un **Qwirkle** et reçoit 6 points additionnels pour cette rangée. Un Qwirkle rapporte toujours 12 points : 6 points pour les 6 cubes individuels et les 6 points additionnels pour avoir complété la rangée. Les 6 cubes doivent présenter **SOIT la même couleur** et des formes différentes, **SOIT la même forme** et des couleurs différentes.

Exemple :

Stéphanie commence par poser les cubes entourés 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 cubes à ce moment-là. Jacques place les cubes entourés en rouge. Il reçoit donc 6 points – 4 points pour la rangée jaune et 2 points pour les deux losanges. Maintenant, Anne place les cubes entourés 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.



3. Reconstituer son stock

Le joueur reconstitue son stock de cubes en sortant des cubes du sac pour en avoir à nouveau 6. Il lance une fois ses nouveaux cubes et les place à côté de ses autres cubes.

Fin de la partie

Dès que le sac en tissu est vide, les joueurs ne peuvent plus sortir de nouveaux cubes après en avoir déposé sur la table. Ils continuent cependant à poser des cubes jusqu'à ce qu'un joueur soit le premier à avoir placé son dernier cube, la partie se termine alors **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.

Conseils stratégiques

- Lors d'un tour, on remporte plus de points si les cubes forment ou complètent plusieurs rangées.
- Il faut faire attention en formant des rangées de 5 cubes : les autres joueurs ont maintenant la possibilité de former un Qwirkle.
- En lançant des dés au début d'un tour, on peut améliorer sa situation. Gardez les cubes qui peuvent déjà fournir beaucoup de points en formant ou en étendant une rangée. Relancez les dés avec un symbole que vous avez en double ou un symbole qui se trouve déjà dans la rangée qui vous intéresse. Mais n'oubliez pas que la couleur des cubes reste inchangée quand on les lance.
- Surveillez les couleurs qui se trouvent devant les autres joueurs. Ne vous croyez pas en sécurité à cause du symbole : au début de son tour, l'autre joueur peut relancer son dé !