

Règles de Qwixx

Comment jouer à Qwixx

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Cocher un maximum de chiffres sur ta fiche pour accumuler le plus de points possible.
- **Mécanique principale** : Lancer 6 dés et utiliser les résultats pour cocher des chiffres sur ta fiche de score, tout le monde joue en même temps.
- **Condition de victoire** : Avoir le plus grand total de points quand la partie se termine.

Qwixx, c'est LE jeu de dés qui fait craquer tout le monde dès la première partie. Simple à expliquer, rapide à jouer (15 minutes chrono !), et pourtant on se retrouve toujours à se ronger les ongles en attendant le résultat du prochain lancer. Voici tout ce qu'il faut savoir pour se lancer !

Le matériel

Avant de commencer, assurez-vous d'avoir tout le nécessaire sur la table :

- **6 dés** : 2 dés blancs + 1 dé rouge + 1 dé jaune + 1 dé vert + 1 dé bleu
- **Une fiche de score** par joueur (avec 4 rangées colorées : rouge, jaune, verte, bleue)
- **Un crayon** par joueur

Distribuez une fiche et un crayon à chacun, choisissez au hasard qui lance les dés en premier, et c'est parti !

La fiche de score, ton terrain de jeu

Ta **fiche de score** est au cœur de tout. Elle comporte quatre **rangées colorées**, chacune

contenant une série de chiffres :

- **Rangée rouge** : chiffres de 2 à 12 (de gauche à droite)
- **Rangée jaune** : chiffres de 2 à 12 (de gauche à droite)
- **Rangée verte** : chiffres de 12 à 2 (de droite à gauche, attention !)
- **Rangée bleue** : chiffres de 12 à 2 (de droite à gauche, attention !)

La règle d'or pour cocher les chiffres : tu dois toujours aller **de gauche à droite** sur ta fiche. Tu peux sauter des chiffres si tu veux, mais les chiffres que tu sautes sont définitivement perdus — tu ne pourras plus jamais les cocher ! Petite astuce pratique : barre d'un trait horizontal les chiffres que tu sautes pour éviter de les cocher par erreur plus tard.

Par exemple, si tu coches le 7 dans la rangée rouge, les chiffres 2, 3, 4, 5 et 6 sont définitivement éliminés de ta rangée rouge. Choisis bien le moment où tu décides de « sauter » !

Déroulement d'une manche

À son tour, le **joueur actif** (celui qui lance les dés) prend les 6 dés et les lance tous en même temps. Ensuite, deux actions se déroulent dans l'ordre :

Action 1 — tout le monde joue !

Le **joueur actif** additionne les deux **dés blancs** et annonce le résultat à voix haute. **Tous les joueurs** (y compris le joueur actif) peuvent alors cocher ce chiffre dans la **rangée de leur choix** — ou ne rien cocher si ça ne les arrange pas.

Par exemple : les deux dés blancs affichent 4 et 1. Le joueur actif annonce « cinq ». Chaque joueur peut cocher le 5 dans n'importe laquelle de ses quatre rangées (rouge, jaune, verte ou bleue) — à condition que ce soit logique avec ce qu'il a déjà coché dans cette rangée.

Action 2 — réservée au joueur actif

Le **joueur actif uniquement** peut maintenant additionner **un dé blanc** avec **un dé de couleur** de son choix, et cocher la somme obtenue dans la **rangée de la même couleur** que le dé de couleur utilisé.

Par exemple : le joueur actif prend le dé blanc qui affiche 4 et le dé bleu qui affiche 6. Il additionne : $4 + 6 = 10$ et coche le 10 dans sa rangée bleue. Il peut choisir n'importe quelle combinaison dé blanc + dé de couleur parmi ceux disponibles.

⚠ Attention, règle importante : si le joueur actif ne coche aucune case ni pendant l'action 1, ni pendant l'action 2, il doit obligatoirement marquer un **coup manqué** sur sa fiche (case « -5 »). Les autres joueurs, eux, n'ont pas cette contrainte : qu'ils aient coché quelque chose ou non, ils ne marquent jamais de coup manqué.

Une fois les deux actions terminées, c'est au joueur suivant (sens horaire) de devenir le joueur actif. Il récupère les 6 dés et la partie continue !

[IMAGE_MATERIEL]

Clôturer une rangée

Chaque rangée se termine par un chiffre final (le 12 pour le rouge et le jaune, le 2 pour le vert et le bleu) suivi d'une icône **cadenas**. Pour pouvoir cocher ce tout dernier chiffre et **clôturer la rangée**, il faut avoir coché **au moins 5 chiffres** dans cette rangée. Si c'est le cas, tu coches à la fois le dernier chiffre ET la case cadenas (qui compte comme une croix supplémentaire au décompte).

Quand une rangée est clôturée, annonce-le clairement à tout le monde ! À partir de ce moment, **personne ne peut plus cocher de chiffres dans cette rangée**, et le **dé de la couleur correspondante** est retiré du jeu immédiatement — il ne servira plus pour les actions 2 des prochains joueurs actifs.

Petite astuce stratégique : si tu n'as pas encore 5 croix dans une rangée mais qu'un autre joueur la clôture, tu ne peux pas cocher le cadenas. Alors garde un œil sur l'avancement de tes adversaires dans chaque rangée et ne traine pas trop si tu veux fermer une couleur en premier !

Bonne nouvelle : si la clôture se produit pendant l'action 1 (annonce des dés blancs), plusieurs joueurs peuvent clôturer la même rangée en même temps et tous cocher le cadenas — à condition bien sûr d'avoir leurs 5 croix.

Fin de la partie

La partie s'arrête immédiatement dans l'un ou l'autre de ces deux cas :

- Un joueur coche sa **4ème case « coup manqué »**
- **Deux rangées sont clôturées** (deux dés de couleur retirés du jeu), quel que soit le joueur qui les a fermées

Dès que l'une de ces conditions est remplie, on arrête tout et on passe au décompte !

[IMAGE_FIN]

Compter les points

Chaque rangée rapporte des points selon le nombre de **croix** qu'elle contient (case cadenas comprise si tu l'as cochée). Voici le tableau de points officiel :

Nombre de croix	Points rapportés
1 croix	1 point
2 croix	3 points
3 croix	6 points
4 croix	10 points
5 croix	15 points
6 croix	21 points
7 croix	28 points
8 croix	36 points
9 croix	45 points
10 croix	55 points
11 croix	66 points
12 croix	78 points

À ces points, on **soustrait 5 points** pour chaque **coup manqué** coché sur ta fiche. Additionnez les points des 4 rangées, soustrayez les pénalités, et le joueur avec le total le plus élevé remporte la partie !

Petit exemple concret : Laura a 4 croix en rouge (10 pts), 3 en jaune (6 pts), 7 en vert (28 pts), 8 en bleu (36 pts), et 2 coups manqués (-10 pts). Son total est de 70 points.

Si tu aimes l'ambiance des jeux de dés avec une bonne dose de tension, tu vas adorer tester aussi [Mille Sabords](#) ou le très populaire [Yams](#) qui partagent cet esprit de décision rapide et de

coups de chance savamment dosés. Et si vous cherchez quelque chose d'encore plus explosif autour de la table, jetez un œil aux [règles de Bang! Dice Explosion](#) — vous ne serez pas déçus !