

Règles du Qwirkle

Comment jouer au Qwirkle

Le jeu en bref :

- **But du jeu** : Marquer un maximum de points en alignant des tuiles partageant la même forme ou la même couleur.
- **Mécanique principale** : Poser des tuiles pour créer ou compléter des lignes de couleurs ou de formes communes, un peu comme aux [Dominos](#) mais en deux dimensions.
- **Condition de victoire** : Le joueur qui totalise le plus de points à la fin de la partie l'emporte.

Salut à toi ! Si tu cherches un jeu malin, accessible dès 6 ans et qui fait chauffer les neurones sans prise de tête, le **Qwirkle** est fait pour toi. Imagine un mélange entre un puzzle collaboratif et un jeu de stratégie où chaque tuile posée peut te rapporter gros. On s'installe, on pioche nos tuiles, et c'est parti !

Ce que contient la boîte

Avant de lancer ta première partie, vérifie que tu as bien tout le matériel sous la main :

- **108 tuiles** en bois (il y a 36 tuiles différentes, chacune présente en 3 exemplaires)
- **1 sac en tissu** pour la pioche
- **1 règle du jeu**

Chaque **tuile** porte un symbole parmi **6 formes** possibles (cercle, carré, losange, trèfle, étoile à 4 branches, croix) décliné en **6 couleurs** (rouge, orange, jaune, vert, bleu, violet). Ça te donne 36 combinaisons uniques, et puisque chacune existe en triple, on arrive bien à 108 tuiles au total. Prends aussi une feuille et un stylo pour noter les scores !

Mise en place de la partie

Préparer le sac et les mains

Mets toutes les **108 tuiles** dans le **sac en tissu**. Chaque joueur pioche ensuite **6 tuiles** au hasard et les place devant soi, face cachée aux autres joueurs. Ces 6 tuiles forment ta **main**. Les tuiles restantes dans le sac constituent la **réserve** (autrement dit, la pioche).

Qui commence

Chaque joueur regarde ses 6 tuiles et annonce le nombre maximum de tuiles qu'il possède partageant une même caractéristique : soit la même **couleur**, soit la même **forme**. Attention, les doublons ne comptent pas (tu ne peux pas annoncer deux fois le même cercle bleu par exemple). Celui qui annonce le chiffre le plus élevé démarre la partie en posant ces tuiles sur la table. En cas d'égalité, c'est le plus âgé qui a l'honneur. Ensuite, on joue dans le **sens des aiguilles d'une montre**.

[IMAGE_MATERIEL]

Déroulement d'un tour de jeu

À ton tour, tu as le choix entre **trois actions possibles**. Une seule par tour, pas plus !

Action 1 : poser une seule tuile

Tu ajoutes **une tuile** de ta main à une **ligne** déjà existante sur la table. Ta tuile doit obligatoirement partager la caractéristique commune de cette ligne (même couleur OU même forme). Ensuite, tu pioches une tuile dans la **réserve** pour revenir à 6 tuiles en main.

Action 2 : poser plusieurs tuiles

Tu peux poser **deux tuiles ou plus** en un seul tour, à condition qu'elles appartiennent toutes à la **même ligne**. Elles doivent toutes partager une caractéristique commune entre elles (même couleur ou même forme) et respecter les règles de la ligne sur laquelle tu les places. Tes tuiles

ne sont pas forcément côte à côte sur la ligne, il peut y avoir d'autres tuiles entre elles. Une fois posées, pioche autant de tuiles que nécessaire pour revenir à 6.

Action 3 : échanger des tuiles

Si tes tuiles ne te conviennent pas (ou si tu ne peux rien poser), tu peux **échanger** tout ou partie de tes tuiles. Mets de côté celles que tu veux rendre, pioche le même nombre dans la **réserve**, puis remélange les tuiles échangées dans le sac. Par contre, tu passes ton tour : tu ne poses rien ce coup-ci. Si tu es fan de jeux où l'échange est une mécanique clé, tu retrouveras un peu cette sensation dans [Cascadia](#).

Les règles de pose des tuiles

Le principe des lignes

Sur la table, les tuiles forment des **lignes** horizontales et verticales. Chaque ligne possède une caractéristique commune :

- Une **ligne de couleur** : toutes les tuiles ont la même couleur, mais chaque forme n'apparaît qu'une seule fois.
- Une **ligne de forme** : toutes les tuiles ont la même forme, mais chaque couleur n'apparaît qu'une seule fois.

Quand tu poses une tuile, elle doit **toujours toucher** au moins une tuile déjà présente sur la table. Une tuile isolée, déconnectée du reste, c'est interdit.

Les interdictions à retenir

- Pas de doublon dans une ligne : tu ne peux pas avoir deux carrés orange dans la même ligne de carrés, ni deux cercles jaunes dans la même ligne jaune.
- Une ligne ne peut jamais dépasser **6 tuiles**.
- Si ta tuile touche plusieurs lignes (horizontale et verticale), elle doit respecter les règles de **chaque ligne** qu'elle rejoint.

Petite astuce : avant de poser, vérifie toujours que ta tuile est compatible avec toutes les lignes

qu'elle touche, pas seulement celle que tu vises !

[IMAGE_FIN]

Compter les points

C'est là que ça devient croustillant ! Voici comment calculer ton score à chaque tour :

Situation	Points marqués
Tu ajoutes une ou plusieurs tuiles à une ligne	1 point par tuile présente dans cette ligne (y compris celles déjà posées par d'autres)
Ta tuile appartient à deux lignes à la fois (croisement)	Elle rapporte des points pour chacune des deux lignes
Tu complètes une ligne de 6 tuiles (un Qwirkle !)	6 points pour la ligne + 6 points bonus = 12 points pour cette ligne
Tu es le joueur qui termine la partie en posant sa dernière tuile	6 points bonus supplémentaires

Concrètement, si tu poses une tuile qui allonge une ligne de 3 à 4 tuiles, tu marques 4 points. Si cette même tuile crée aussi une nouvelle ligne de 2 tuiles dans l'autre sens, tu ajoutes encore 2 points, soit 6 au total. Ça grimpe vite !

Le Qwirkle, le coup parfait

Le **Qwirkle**, c'est le Graal du jeu. Quand une ligne atteint **exactement 6 tuiles**, elle est complète. Les 6 tuiles doivent être soit de la même couleur avec 6 formes différentes, soit de la même forme avec 6 couleurs différentes. Celui qui pose la sixième tuile crie « Qwirkle ! » (bon, ce n'est pas obligatoire, mais c'est tellement satisfaisant) et empoche les **6 points bonus** en plus des 6 points normaux de la ligne.

Conseil de joueur aguerri : essaie de ne pas laisser une ligne à 5 tuiles sur la table. C'est un cadeau en or pour ton adversaire qui n'aura qu'à poser la sixième pour rafler le bonus ! Comme au [Blokus](#), anticiper les coups des autres est la clé.

Fin de partie et victoire

La partie se termine dans l'un de ces deux cas :

- Un joueur pose **sa dernière tuile** alors que la **réserve** est vide. Ce joueur gagne **6 points bonus**.
- La **réserve** est vide et **aucun joueur** ne peut poser de tuile. Dans ce cas, la partie s'arrête immédiatement et personne ne reçoit le bonus de 6 points.

Quand la réserve se vide, on continue à jouer normalement, simplement on ne pioche plus. On additionne tous les points et le joueur avec le **score le plus élevé** remporte la partie. Simple, net et sans bavure !

Petits conseils pour bien débiter

Pour ta première partie, voici deux réflexes qui font la différence :

- **Compte les tuiles déjà posées.** Chaque combinaison existe en 3 exemplaires. Si tu attends un trèfle violet et que tu en vois déjà 3 sur la table, inutile d'espérer, il n'en reste plus !
- **Vise les croisements.** Poser une seule tuile qui rapporte des points sur deux lignes différentes, c'est le meilleur rapport effort/récompense. C'est un peu comme aux mots croisés : une lettre bien placée fait toute la différence, un principe qu'on retrouve aussi dans le [Scrabble Délire](#).

Voilà, tu sais tout pour lancer ta première partie de Qwirkle ! Installe-toi, pioche tes 6 tuiles, et que le meilleur aligneur gagne. Bonne partie !