

# Qwixx

De nouveaux dés, pour plus  
d'ambiance !



Steffen Benndorf  
Reinhard Staupe



Joueurs : 2-5 joueurs

Âge : dès 8 ans

Durée : env. 20 min.

Chaque joueur tente de cocher le plus grand nombre de chiffres dans les quatre rangées de couleur de sa fiche de score. Plus il y a de chiffres cochés dans une rangée, plus elle rapportera de points. Le joueur comptabilisant le plus de points à l'issue de la partie est le gagnant.

**Avvertissement :** si vous connaissez déjà le premier jeu Qwixx, il vous suffit de lire les règles surlignées en jaune. Toutes les autres règles restent inchangées par rapport au premier jeu ! Si vous découvrez Qwixx, il est préférable de lire **toutes les règles**.

## Cocher les chiffres

Au cours de la partie, les chiffres de chaque rangée doivent être cochés **de gauche à droite**. Toutefois, les joueurs ne sont pas obligés de commencer par le premier chiffre de la rangée et peuvent choisir de passer un ou plusieurs chiffres. Mais attention, tout chiffre ignoré ne pourra plus être coché par la suite. **Remarque :** les joueurs peuvent noircir les chiffres ignorés afin qu'ils ne soient pas cochés par erreur au cours de la partie.

Les quatre rangées de couleur sont plus longues que dans le premier jeu. Elles s'étendent de 2 à 16 et de 16 à 2. On peut clôturer chaque rangée de couleur en utilisant **l'un des deux derniers chiffres**. Chaque fiche de score contient également **deux chiffres de la chance**.

Points	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	13x	14x	15x
	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120

Total:  +  +  +  -  =

**Dans la rangée rouge :** le 5 a été coché avant le 7. Les chiffres 2, 3, 4 et 6 ne pourront plus être cochés ultérieurement.

**Dans la rangée jaune :** seuls le 14, le 15 et le 16 peuvent encore être cochés.

**Dans la rangée verte :** on ne peut cocher que les chiffres à droite du 11.

**Dans la rangée bleue :** on ne peut cocher que les chiffres à droite du 14.

**Remarque :** les chiffres de la chance de cette fiche sont le 5 et le 8.

## Déroulement de la partie

Chaque joueur reçoit une fiche (avec des chiffres de la chance différents) et un crayon. Le premier joueur est tiré au sort puis on joue dans le sens horaire. Le joueur dont c'est le tour lance les **six dés simultanément** puis réalise les deux actions suivantes **l'une après l'autre** :



1.) Le joueur actif additionne les points **des deux dés blancs** et annonce le résultat à haute voix. **Chaque joueur** peut, s'il le souhaite, cocher le chiffre annoncé dans la rangée de la couleur **de son choix**.

Max est le joueur actif et lance les 6 dés. Les deux dés blancs indiquent un 5 et un 1. Max annonce clairement « six ». Sur sa fiche, Emma coche le 6 de la rangée jaune. Max coche le 6 rouge. Laura et Arthur ne cochent aucun chiffre.

Si, au cours de l'action 1, la somme des deux dés blancs est **l'un des chiffres de la chance** de la fiche de score d'un joueur, plutôt que de cocher ce chiffre, celui-ci peut cocher le chiffre disponible suivant de la rangée de couleur ou il a le moins de croix. Si cela concerne plusieurs rangées, il peut choisir l'une d'elles librement.

**Exemple** : les chiffres de la chance de Laura sont le 6 et le 11. Plutôt que le 6 annoncé par Max, elle coche le 16 vert.

**Remarque** : les chiffres de la chance sont disponibles tout au long de la partie. Ils peuvent être utilisés à chaque fois qu'ils sont annoncés pendant l'action 1.



2.) Le joueur actif et seulement lui peut, s'il le souhaite, additionner **un dé blanc et n'importe quel autre dé** de couleur pour cocher la somme obtenue dans la rangée correspondant à la couleur du dé choisi.

Max additionne le 5 blanc et le 8 bleu et coche le chiffre 13 dans la rangée bleue.

**Très important** : si le joueur actif ne coche aucune case, ni au cours de l'action 1, ni au cours de l'action 2, il doit faire une croix dans une des quatre cases « coups manqués ». Les autres joueurs ne doivent pas cocher cette case, même s'ils n'ont coché aucun chiffre durant le tour.

Puis c'est au tour du joueur suivant. Il lance les six dés et réalise les deux actions décrites précédemment.

## Clôturer une rangée

Pour pouvoir cocher le tout **dernier chiffre d'une rangée** (15/16 rouge, 15/16 jaune, 2/3 vert, 2/3 bleu), il faut obligatoirement avoir coché au préalable **au moins six chiffres** de cette rangée.

Si c'est le cas, le joueur coche le dernier chiffre de la rangée ainsi que la dernière case représentée par un cadenas, cette dernière case sera considérée comme une case cochée supplémentaire lors du décompte final. Cette rangée est désormais clôturée **pour tous les joueurs** et aucune case de la rangée de cette couleur ne pourra plus être coché au cours de la partie. Le dé correspondant est immédiatement retiré du jeu.



Emma clôture sa rangée en cochant le 3 vert et le cadenas. Le dé vert est retiré du jeu.

**Remarque :** lorsqu'un joueur coche le dernier chiffre d'une rangée et la clôture, il doit l'annoncer aux autres joueurs. S'il clôture une rangée lors de l'action 1 du tour, les autres joueurs peuvent également clôturer leur rangée de cette couleur durant cette action et cocher le cadenas correspondant si la rangée compte au moins 5 cases cochées.

Si, toutefois, un joueur a coché **moins de six chiffres** dans cette rangée, il **ne peut en aucun cas cocher** l'un de ses deux derniers chiffres.

## Fin de la partie et décompte

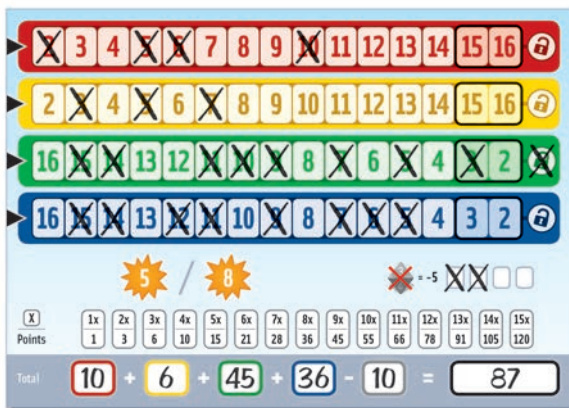
Le jeu se termine **immédiatement** lorsqu'un joueur coche sa quatrième case « coups manqués » OU lorsque deux rangées de couleurs différentes sont clôturées (par le même joueur ou non).

Il est possible de clôturer une rangée en utilisant un chiffre de la chance. Ceci arrive rarement, mais est autorisé à condition que toutes les règles du jeu soient respectées.

**Remarque :** selon le tirage des dés, il peut arriver pendant l'action 1 qu'une troisième rangée ou quatrième rangée soit clôturée en même temps.

**Exemple :** la rangée verte est déjà clôturée. Emma obtient deux 8 avec les dés blancs. Elle annonce « 16 ». Max coche le 16 rouge et clôture la rangée rouge. En même temps, Arthur coche le 16 jaune et clôture également la rangée jaune.

**Décompte :** en-dessous des quatre rangées est indiqué le nombre de points obtenus pour le total de cases cochées dans chacune des rangées (cases cadenas comprises). Les joueurs notent en bas de leur fiche les points remportés pour chaque couleur, et soustraient 5 points pour chaque case « coups manqués » cochée. Le joueur comptabilisant le plus de points remporte la partie.



Emma compte 4 croix dans la rangée rouge, soit 10 points ; 3 croix dans la rangée jaune, soit 6 points ; 9 croix dans la rangée verte, soit 45 points et 8 croix dans la rangée bleue, soit 36 points. Elle soustrait 10 points de pénalité pour ses deux cases « coups manqués ». Emma totalise donc 87 points.