



44 cartes : numérotées de 2 à 12 dans les couleurs rouge, jaune, vert et bleu



Verso des cartes (chiffres de couleur neutre)

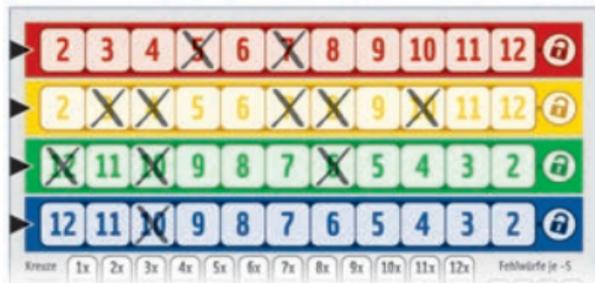


Joker 2 à 12 (pour variante)

Chaque joueur tente de cocher le plus grand nombre de chiffres dans les quatre rangées de couleur de sa fiche. Plus il y a de croix dans une rangée, plus il récoltera de points. **Attention** : cocher les chiffres sur la fiche se fait de manière très différente par rapport au jeu de dés Qwixx distingué de nombreuses fois. Cf. «**Attention**» ci-dessous.

Cocher les chiffres

Au cours de la partie, les chiffres de chaque rangée de couleur doivent être cochés de **gauche à droite**. On ne doit toutefois pas commencer tout à gauche – il est possible de sauter quelques chiffres (plusieurs de suite si souhaité). Mais les chiffres ignorés ne pourront plus être cochés par la suite.



Exemple :

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 11 et le 12 peuvent encore être cochés.

Dans la rangée verte : on ne peut cocher que les chiffres après le 6. **Dans la rangée bleue** : on ne peut cocher que les chiffres après le 10.

Lorsqu'un joueur souhaite cocher le **tout dernier chiffre** d'une rangée (12 rouge, 12 jaune, 2 vert, 2 bleu), il doit avoir coché **au moins cinq chiffres** de cette rangée. Si c'est le cas, il coche le dernier chiffre de la rangée et **fait également une croix** dans la case juste à côté, représentée par un cadenas – cette croix sera également additionnée lors du décompte final.

Attention : cette rangée est désormais clôturée pour **ce joueur uniquement**. Il ne pourra plus cocher aucun chiffre de la rangée de cette couleur au cours de la partie. Les autres joueurs peuvent, quant à eux, continuer de cocher des chiffres dans la rangée de cette couleur.



Exemple : Laura coche le 2 vert, ainsi que le cadenas. La rangée verte est désormais clôturée pour **Laura uniquement**.

Si un joueur a coché moins de cinq chiffres dans une rangée, alors il ne peut en aucun cas cocher le dernier chiffre de la rangée.

Préparation du jeu

Les **11 cartes Joker** sont mises de côté, car elles ne sont utilisées que pour la variante Joker. Chaque joueur reçoit un crayon et une fiche. Bien mélanger les 44 cartes. Chaque joueur reçoit **4 cartes** en main. Les cartes restantes sont placées en pile – couleur neutre vers le haut – au milieu de la table, ce sera la pioche. Les **quatre premières cartes** sont alignées (côté neutre vers le haut) à côté de la pioche.



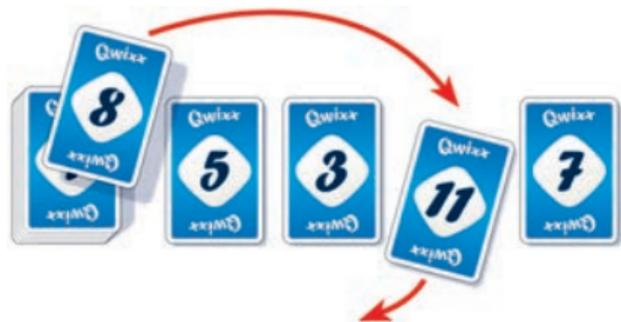
Au cours de la partie, il doit toujours y avoir quatre cartes alignées sur la table (couleur neutre vers le haut).

Déroulement de la partie

Le joueur ayant le rôle de joueur actif est tiré au sort. Il procède ensuite aux trois actions suivantes l'une après l'autre :

- 1.) Il prend autant de **cartes alignées sur la table** que nécessaire pour en avoir **cinq en main** (au début de la partie, il ne prendra qu'une seule carte, mais ensuite il se peut qu'il faille en prendre deux ou trois). Après quoi, on complète les cartes alignées sur la table en piochant, afin qu'il y en ait toujours quatre.

Remarque : s'il ne devait plus y avoir de cartes dans la pioche au cours de la partie, il suffit de mélanger les cartes mises de côté dans le courant de la partie pour former une nouvelle pioche.



Exemple :

Anna prend le 11, qu'elle remplace immédiatement par une nouvelle carte de la pioche – le 8 dans l'exemple ci-contre.

- 2.) Le joueur actif annonce de façon claire et intelligible le chiffre désormais visible sur la première carte de la pioche. Chaque joueur peut (mais ne doit pas !) cocher le chiffre annoncé dans la rangée de la couleur de son choix.



Exemple :

Anna annonce : « 4 ». Max coche alors le 4 rouge sur sa fiche. Anna coche le 4 jaune. Linus également. Laura ne coche rien.

- 3.) Le joueur actif **doit** maintenant jouer **une** des 5 cartes qu'il a en main – s'il le peut (et qu'il le souhaite) – il peut aussi jouer plusieurs cartes à la fois, mais **pas plus de trois**. S'il ne joue qu'une seule carte, il peut choisir celle qu'il veut. Mais s'il décide de jouer plusieurs cartes, celles-ci doivent toutes être de **la même couleur**. Le joueur est **libre de choisir** les chiffres des cartes qu'il joue, il n'y a pas de restriction. Par ex. : 2-6-11 rouge, ou 3-9 jaune, ou encore 10-9-4 vert ou 8-7 bleu.

Le joueur montre sa (ses) carte(s) et décide librement s'il souhaite cocher un, plusieurs ou aucun des chiffre représentés dans la rangée de la couleur correspondante.

Important : si le joueur souhaite cocher **plusieurs chiffres**, alors il ne peut pas sauter plus d'un chiffre entre le premier et le dernier chiffre qu'il coche dans une rangée. S'il a, par exemple, 4-5-7 rouge, alors il peut cocher les trois chiffres. Mais s'il a les cartes 2-4-6 jaune, il ne peut cocher les trois chiffres car il sauterait deux chiffres.

A noter : au cours de cette 3e phase de jeu, les autres joueurs ne peuvent **rien cocher**. **Toutes** les cartes qui ont été utilisées (jouées) sont désormais mises de côté.



Exemple : Anna joue le 11, 9 et 3 vert. Elle coche le 11 et le 9 dans la rangée verte, puis elle met de côté les trois cartes.

Très important : au cas où le joueur actif ne coche aucune case, **ni** au cours de l'action 2, **ni** au cours de l'action 3, il doit faire une croix dans la case «**coups manqués**». Les autres joueurs ne doivent pas cocher cette case, qu'importe qu'ils aient coché un chiffre ou non.

C'est maintenant au prochain joueur d'être le joueur actif (on joue dans le sens horaire) et d'exécuter, l'une après l'autre, les trois actions décrites ci-dessus. La partie se poursuit ainsi.

Fin de la partie et décompte

Le jeu se termine immédiatement lorsqu'un joueur a **clôturé deux rangées** sur sa fiche. De plus, la partie se termine immédiatement lorsqu'un joueur a coché quatre cases «coups manqués ». On procède ensuite au décompte de points. En-dessous des quatre rangées de chiffres, on voit le nombre de points que l'on obtient pour les chiffres cochés dans chaque rangée.

Important : chaque rangée est décomptée séparément. De plus, on soustrait 5 points pour chaque coup manqué. Les joueurs notent ensuite les points remportés pour chaque couleur en bas de leur fiche, sans oublier de soustraire les coups manqués. Le joueur comptabilisant le plus de points remporte la partie.

Variante Joker

Au cours de la préparation du jeu, les 11 cartes Joker sont mélangées avec les 44 autres cartes. Les 55 cartes sont placées au milieu de la table pour former la pioche. Le chiffre des cartes Joker est inscrit dessus, la couleur peut en revanche être choisie par le joueur qui joue la carte. Les autres règles restent inchangées.