



Joueurs : 2 à 4 joueurs

Âge : dès 8 ans

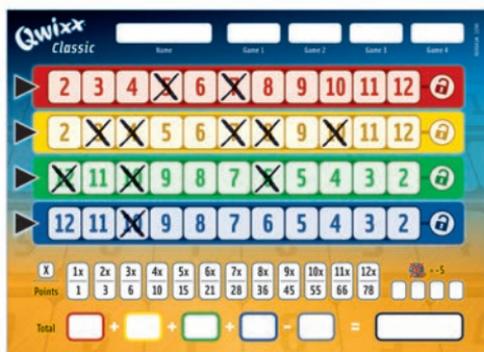
Durée : env. 15 min.

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. Le joueur comptabilisant le plus de points à l'issue de la partie est le gagnant.

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.

Remarque : on peut barrer les chiffres ignorés avec un trait horizontal, afin qu'ils ne soient pas cochés par erreur au cours de la partie.



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 que cocher les chiffres après le 6.

Dans la rangée bleue : on doit continuer à partir du 10.

Déroulement de la partie

Chaque joueur reçoit un crayon et une fiche. Le joueur actif – celui qui lancera les dés – est tiré au sort. Le joueur actif lance les **six dés en même temps**. Les joueurs procèdent ensuite aux deux actions suivantes **l'une après l'autre** :



1. Action

Le joueur actif additionne les points des **deux dés blancs** et annonce le résultat de façon claire et intelligible. **Chaque joueur** peut (mais ne doit pas !) cocher le chiffre annoncé dans la rangée de la couleur **de son choix**.

Exemple : Max est le joueur actif. Les deux dés blancs indiquent un 4 et un 1. Max annonce clairement « cinq ». Sur sa fiche, Emma coche le 5 de la rangée jaune. Max coche le 5 rouge. Laura et Linus ne cochent aucun chiffre.



2. Action

Le joueur actif (seulement lui !) peut – mais ne doit pas – additionner **un dé blanc et n'importe quel autre dé de couleur** de son choix et cocher la somme dans la rangée de la même couleur que le dé de couleur.

Exemple : Max additionne le 4 blanc et le 6 bleu et coche le chiffre 10 dans la rangée bleue.

Très important : au cas où 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 case « **coups manqués** » (Fehlwürfe je -5). Les autres joueurs ne doivent pas cocher cette case, n'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). Il prend les six dés et les lance. Les deux actions ci-dessus sont ensuite exécutées l'une après l'autre. La partie se poursuit ainsi.

Clôturer une rangée

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. Cette rangée est désormais clôturée pour **tous les joueurs** et aucun chiffre de la rangée de cette couleur ne pourra être coché au cours de la partie. Le dé correspondant est **immédiatement** retiré du jeu car il ne servira plus.



Exemple : Laura coche le 2 vert et le cadenas. Le dé vert est retiré du jeu.

Attention : lorsqu'un joueur coche le dernier chiffre d'une rangée, il doit l'annoncer clairement afin que tous les joueurs sachent que cette rangée est désormais clôturée. Si la clôture de la rangée a lieu pendant la action, d'autres joueurs peuvent éventuellement clôturer cette rangée en même temps, et également cocher le cadenas.

Si, toutefois, un joueur a coché moins de 5 chiffres dans cette rangée, il ne peut en aucun cas cocher le cadenas, même si cette rangée est désormais clôturée.

Fin de la partie première

Le jeu se termine **immédiatement** lorsqu'un joueur a coché la quatrième case « coups manqués ». De plus, la partie se termine **immédiatement** lorsque deux rangées sont clôturées et que deux dés de couleur ont été retirés du jeu (n'importe par quel joueur).

Remarque : il peut arriver (pendant l'action 1), qu'en même temps que la deuxième rangée on puisse clôturer une troisième rangée.

Exemple : la rangée verte est déjà terminée. Emma lance les dés blancs qui indiquent deux 6. Elle annonce « 12 ». Max coche le 12 rouge et termine la rangée rouge. En même temps, Linus coche le 12 jaune et clôture également la rangée jaune.

Décompte

En-dessous des quatre rangées de chiffres, on voit le nombre de points que l'on obtient pour les chiffres cochés dans chaque rangée. 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.

The image shows the Qwixx Classic game board. It features four rows of numbers (1-12) with some numbers crossed out. Below the board is a scoring table with columns for 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 11x, 12x, and a section for missed shots (XX) with a -5 penalty. The total score is calculated as 10 + 6 + 28 + 36 - 10 = 70.

X	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	XX	-5
Points	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78		
Total	10	+	6	+	28	+	36	-	10	=	70			

Exemple :

Laura a 4 croix dans la rangée rouge, cela fait 10 points, elle a 3 croix dans la rangée jaune (= 6 points), 7 croix dans la rangée verte (= 28 points) et 8 croix dans la rangée bleue (= 36 points).

Elle a 10 points de pénalité pour ses deux coups manqués. Laura a donc un total de 70 points.

Qwixx

De nouveaux dés, pour plus d'ambiance !



Steffen Benndorf
Reinhard Staupe

Joueurs : 2 à 4 joueurs **Âge :** dès 8 ans **Durée :** env. 15 min.

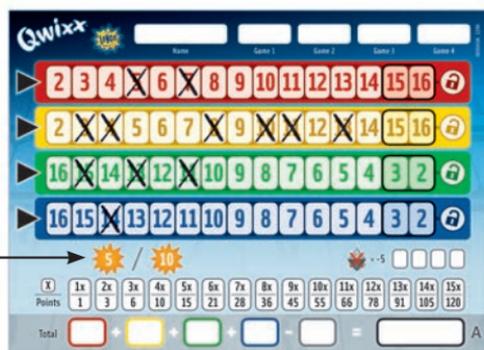
Chaque joueur tente de cocher le plus grand nombre de chiffres dans les quatre rangées de couleur de sa fiche de score. Plus il y a de chiffres cochés dans une rangée, plus elle rapportera de points. Le joueur comptabilisant le plus de points à l'issue de la partie est le gagnant.

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**.



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 10.

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. Action

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. Action

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.

Qwixx LOLCO

Name: _____ Game 1: _____ Game 2: _____ Game 3: _____ Game 4: _____

Row 1 (Red): 1 (X), 3, 4 (X), 5 (X), 7, 8, 9 (X), 11, 12, 13, 14, 15, 16 (Cadenas)

Row 2 (Yellow): 2 (X), 4 (X), 6 (X), 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16 (Cadenas)

Row 3 (Green): 16 (Cadenas), 14 (X), 13, 12 (X), 11 (X), 10 (X), 8 (X), 6 (X), 4 (X), 2 (X), 1 (X)

Row 4 (Blue): 16 (Cadenas), 14 (X), 13 (X), 11 (X), 10 (X), 8 (X), 7 (X), 6 (X), 5 (X), 4, 3, 2 (Cadenas)

Scoring: 5 / 10

(X) 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: 10 + 6 + 45 + 36 - 10 = 87 A

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.

Qwixx

gemixxt

Steffen Benndorf

2 nouvelles variantes de jeu !

Joueurs : 2 à 4 joueurs

Âge : dès 8 ans

Durée : env. 15 min.

Toutes les règles du jeu de dés Qwixx restent exactement les mêmes. Pour les deux variantes suivantes, vous devez seulement prendre en compte ce qui suit :

Version A

Les nombres au sein d'une même ligne sont croissants ou décroissants, comme dans le jeu original, mais les couleurs sont divisées en petits segments. Si un joueur finit une ligne en cochant le chiffre le plus à droite, le dé de couleur correspondant est **immédiatement** retiré du jeu. Si par exemple la ligne du haut est terminée par un joueur qui coche le 12 rouge (après avoir coché au minimum 6 cases dans cette ligne), le dé rouge est **immédiatement** retiré du jeu et les cases de la ligne du haut ne peuvent désormais plus être cochées pour tous les joueurs. **Attention :** Dans les trois autres lignes, les cases rouges peuvent être cochées (avec l'aide des deux dés blancs). On compte les points des quatre lignes comme dans le jeu original, **ligne par ligne**. Donc par exemple si la ligne du haut est terminée et notée, les points sont inscrits en bas à gauche dans la case de notation.



Version B

Les nombres au sein d'une ligne ne sont plus croissants ou décroissants, mais mélangés. Si un joueur veut terminer une ligne, donc cocher le nombre le plus à droite, il doit alors effectuer un 11 rouge, un 10 jaune, un 3 vert et un 4 bleu.



Une petite astuce ...

On peut également utiliser les blocs du « Qwixx gemixxt » pour le **jeu de cartes Qwixx**. Toutes les règles du jeu de cartes restent les mêmes, avec les compléments décrits ci-dessus. En outre, est valable pour la variante A : Si le joueur actif joue plusieurs cartes (elles doivent avoir la même couleur), il peut alors cocher des cases dans des lignes **différentes**.



Exemple : Tim joue un 3 rouge, un 8 rouge et un 11 rouge. Il coche dans la seconde ligne le 3 rouge et dans la quatrième ligne le 8 rouge. Il ne souhaite pas cocher le 11 rouge.

Attention : Si le joueur actif coche plusieurs cases dans **une même** ligne, il peut omettre **plus** d'une case.

Génialement simple - simplement génial !

Joueurs : 2 à 4 joueurs

Âge : dès 8 ans

Durée : env. 15 min.

Les règles du jeu et le déroulement du jeu restent **exactement** les mêmes que ceux du jeu original. Vous devez seulement faire attention aux éléments suivants :

Version A

Il y a en tout 12 cases bonus dans les 4 rangées de couleur. Dès qu'une case bonus est cochée dans une rangée de couleur, la première case libre dans la barre de bonus doit être cochée immédiatement sans tenir compte de sa couleur. Les cases dans la barre de bonus doivent être cochées de gauche à droite, sans sauter de case. Dès qu'une telle case est cochée, une croix est faite **immédiatement** dans la prochaine case de la rangée de couleur de la case cochée dans la barre des bonus. Il est interdit de renoncer à cocher immédiatement la case.



Quelques tours ont déjà été joués. C'est au tour de Tim, il coche le 11 vert. Puisqu'il s'agit d'une case bonus, Tim coche immédiatement la première case de la barre de bonus : elle est rouge. Tim fait tout de suite une croix dans la rangée rouge en cochant la prochaine case disponible : le 5 rouge.

Attention : Il est possible qu'un « effet boule de neige » soit créé par les cases bonus. Toutes les actions qui découlent les unes des autres doivent être effectuées immédiatement.

Plus tard au cours du jeu, Sarah coche le 9 rouge. Puisqu'il s'agit d'une case bonus, Sarah coche la prochaine case libre de sa barre de bonus : elle est bleue. Sarah fait alors une croix dans la rangée bleue : c'est le 5 bleu. Puisqu'il s'agit aussi d'une case bonus, Sarah coche la prochaine case libre : elle est jaune. Sarah coche la prochaine case libre de la rangée jaune : le 10 jaune.

Si une couleur est clôturée au cours du jeu, tous les joueurs barrent immédiatement les cases de la couleur correspondante de la barre de bonus. Ces cases dans la barre de bonus ne seront plus prises en compte à partir de ce moment-là. Elles sont comme annulées et seront tout simplement sautées.



Maria clôture la rangée jaune. Tous les joueurs barrent les cases jaunes encore disponibles dans leur barre de bonus (sans pouvoir les utiliser).

Attention : Les cases dans une rangée de couleur clôturée ne peuvent plus être cochées.

La fin du jeu et le décompte des points restent exactement les mêmes que dans le jeu original. Il est possible qu'un joueur clôture une rangée en cochant une case bonus, mettant ainsi éventuellement fin au jeu, si celle-ci clôture sa la deuxième rangée.

Version B

Il y a dans les 4 rangées de couleur en tout 5 types différents de cases bonus en deux exemplaires. Dès que les **deux cases bonus d'un même type ont été cochées**, on obtient des points supplémentaires à la fin du jeu ou on coche immédiatement de nouvelles cases. Pour indiquer le bonus obtenu, il suffit de cocher la case bonus correspondante sur sa fiche sous les 4 rangées de couleur.



Sarah coche le 5 vert et elle a ainsi coché la deuxième case bonus dentée. Elle coche donc immédiatement la case bonus correspondante sous les 4 rangées de couleur.

Signification des cases bonus :



Tu coches **immédiatement** 2 cases dans la rangée de couleur dans laquelle tu as actuellement fait le **moins de croix** (les 2 cases suivantes libres). Si tu as plusieurs rangées avec le moins de croix, tu choisis l'une d'entre elles.

Attention : Les croix de bonus qui ne peuvent pas être faites dans la rangée comportant le moins de croix (par exemple parce que la rangée est déjà remplie) sont perdues.



Tu coches **immédiatement** une case dans **chaque** rangée de couleur (la prochaine case possible selon les règles).

Pour les deux actions bonus expliquées ci-dessus : il est possible et autorisé de cocher la dernière case d'une rangée de couleur avec une croix de bonus et de la clôturer. Il est également possible de terminer la partie de cette manière (deux rangées clôturées).

Attention : une case dans une rangée clôturée ne peut être cochée en aucun cas.



Les points que tu obtiens dans le décompte des points pour la rangée de couleur avec le moins de croix sont doublés. Si tu as plusieurs rangées avec le moins de croix, les points d'une seule de ces rangées sont doublés.



Tu obtiens 13 points supplémentaires.



Tes « coups manqués » ne rapportent pas de points négatifs.

Le jeu se termine exactement comme dans le jeu original, c'est-à-dire lorsque deux rangées au total sont clôturées ou lorsqu'un joueur a coché la quatrième case « coups manqués ».

Remarque : la partie se termine également lorsqu'un joueur effectue un 4^{ème} « coup manqué » même si les « coups manqués » de ce joueur ne rapportent pas de points négatifs.

Génialement simple - simplement génial !