



Qwixx, le jeu de cartes, un jeu de Steffen Benndorf et Reinhard Staupe pour 2 à 5 joueurs de plus de 8 ans



44 cartes, de 2 à 12 dans chaque couleur (rouge, jaune, vert, bleu)



Verso correspondant (même nombre / couleur neutre)



Joker de 2 à 12 (cf. variante)

Chaque joueur tente de cocher des nombres dans les quatre couleurs, sur sa feuille de score. Plus on a de croix dans une piste de couleur, plus on va marquer de points. Attention : on ne coche pas exactement de la même manière que dans Qwixx ! Voir plus loin.

### Cocher des nombres.

Durant la partie, les nombres ne peuvent être cochés **que de la gauche vers la droite**. On n'est pas obligé de démarrer complètement à gauche, on peut même passer plusieurs cases, mais on ne pourra pas cocher des nombres dépassés.

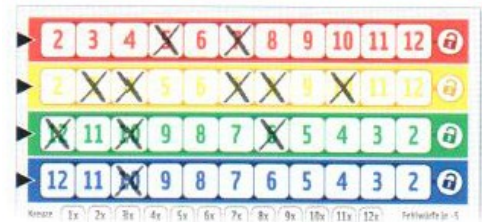
*Exemple :*

*Dans la ligne rouge, le 5 a été coché en premier, puis le 7. On n'a plus le droit de cocher les 2, 3, 4 et 6 rouges.*

*Dans la ligne jaune, on ne peut plus cocher que le 11 et le 12.*

*Dans la ligne verte, on peut cocher les nombres à droite du 6.*

*Dans la ligne bleue, on peut cocher les nombres à droite du 10.*



Si un joueur veut cocher la case totalement à droite (12 rouge, 12 jaune, 2 vert et 2 bleu), il doit avoir déjà coché au moins 5 cases dans la ligne correspondante. Avoir coché cette case, on coche également le cadenas en bout de ligne, ce qui rapportera des points en fin de partie.

Si un joueur a moins de 5 croix dans cette ligne, il ne peut en aucun cas cocher le nombre final.

**Attention :** cette couleur est maintenant bloquée mais uniquement pour le joueur qui a coché le cadenas, pas pour les autres joueurs.

*Exemple : Laura a coché le 2 vert et donc le cadenas. Cette ligne est bloquée pour elle.*



### Mise en place du jeu

On laisse les 11 joker dans la boîte, ils ne sont utilisés que pour la variante.

Chacun reçoit une feuille de marque et un stylo. Les 44 cartes sont mélangées. Chacun reçoit 4 cartes en main. Les cartes restantes forment une pioche face cachée au milieu de la table, couleur neutre visible. On prend les 4 cartes supérieures pour les aligner à côté de la pioche. Cette rangée se compose toujours de 4 cartes.

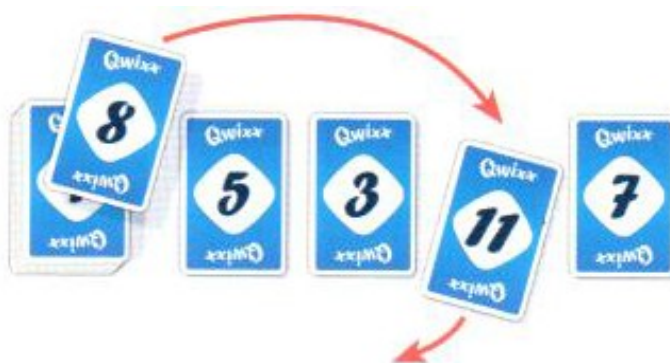


### Déroulement du jeu

On désigne celui qui va être le premier joueur actif. Le joueur actif effectue dans l'ordre les 3 actions suivantes :

1) Le joueur actif prend des cartes dans la rangée, de sorte qu'il en ait 5 en main. Au premier tour on prend toujours 1 carte, puis cela pourra aussi être 2 ou 3. Puis, après avoir fini de piocher, on complète la rangée de cartes pour qu'il y ait toujours 4 cartes disponibles.

*Exemple : Anna prend le 11 pour compléter sa main. Elle a fini de piocher et déplace la carte supérieure de la pioche pour qu'il y ait à nouveau 4 cartes dans la rangée.*



NB : si la pioche est épuisée en cours de partie, on mélange la défausse pour former une nouvelle pioche.

2) Le joueur actif annonce à voix haute la valeur de la carte supérieure de la pioche. Ce nombre est valable pour tout le monde : chacun peut (mais sans y être obligé) cocher ce nombre dans la ligne qu'il souhaite.

*Exemple : Anna annonce « un 4 pour tout le monde ». Max décide de cocher le 4 rouge. Anna coche le 4 jaune, Linus également et Laura ne coche rien.*



3) Le joueur actif doit maintenant, dans tous les cas, jouer une des 5 cartes de sa main. S'il le peut et s'il le veut, il peut en jouer plusieurs et 3 au maximum. S'il n'en joue qu'une, il peut choisir celle de son choix. S'il en joue plusieurs, elles doivent être de la même couleur. Il peut poser les nombres de son choix, sans contraintes, par exemple 2-6-11 rouge ou 3-9 jaune, ou 10-9-4 vert ou 8-7 bleu.

Le joueur montre les cartes et indique s'il coche aucun, un ou plusieurs des nombres joués dans la couleur correspondante. **Important** : si un joueur veut cocher plusieurs nombres, il ne doit pas laisser plus d'une case vide entre le premier et le dernier nombre coché. S'il joue 4-5-7 rouge, il abandonne le 6 et peut donc cocher les trois. S'il joue 2-4-6 jaune, il ne peut pas cocher les trois (il abandonnerait le 3 et le 5, cad un nombre de trop). NB : les autres joueurs ne peuvent pas cocher pendant cette action.

Toutes les cartes jouées vont ensuite sur la défausse, face cachée.

*Exemple : Anna joue les 11-9-3 vert. Elle coche les 11 et 9 dans la ligne verte et pose ses trois cartes sur la défausse.*



**Très important** : au cas où le joueur actif ne coche ni durant la 2ème ni durant la 3ème action, alors il doit faire une croix dans la case « Manqué ». Les autres joueurs ne doivent pas cocher la case « Manqué » quand ils ne sont pas actifs.

Puis c'est le joueur suivant, dans le sens horaire qui devient le joueur actif et qui réalise les trois actions dans l'ordre. Le jeu se poursuit ainsi.

### Fin du jeu et décompte.

Le jeu s'arrête lorsqu'un joueur a fermé deux lignes sur sa feuille de marque OU lorsqu'un joueur a coché 4 cases « Manqué ». On effectue alors le décompte.

Sous les 4 lignes de couleur se trouvent les points que l'on obtient en fonction du nombre de cases cochées.

**Important** : Chaque ligne est décomptée séparément. Chaque case « Manqué » donne un malus de 5 points. On additionne les points de chaque ligne, on déduit les malus et on note son score.

Le joueur qui a obtenu le plus de points l'emporte.

### Variante

Les 11 jokers sont mélangés avec les 44 autres cartes. La pioche compte donc 55 cartes. Le joker peut prendre n'importe quelle couleur, selon le choix du joueur qui le joue. Toutes les autres règles restent identiques.

Traduction par Benoît Christen pour