**But du jeu :**

Aligner des tuiles ayant des symboles de formes ou de couleurs identique de façon à réaliser des combinaisons rapportant un maximum de points.

**Déroulement d’un tour :**

Trois alternatives sont possibles pour jouer son tour :

* 1. Compléter une ligne en y ajoutant une tuile, puis piocher une tuile dans la pioche pour en avoir de nouveau 6.
  2. Compléter une ligne en y ajoutant 2 tuiles ou plus. Toutes les tuiles jouées à partir de la main doivent partager une caractéristique, à savoir la couleur ou la forme. Les tuiles du joueur doivent toujours appartenir à la même ligne (il se peut qu’elles ne se touchent pas). Ensuite, le joueur pioche deux tuiles ou plus dans la pioche pour en avoir de nouveau 6.
  3. Échanger tout ou une partie des tuiles de sa main contre autant d’autres tuiles de la pioche, et passer son tour (sans jouer de tuiles).

**Compléter une ligne :**

Il n’est pas possible de jouer des tuiles qui ne seraient pas reliées aux lignes existantes.

Il existe 6 formes et 6 couleurs. Les joueurs créent des lignes de formes et de couleurs. Deux ou plusieurs tuiles qui se touchent doivent avoir la même caractéristique que les tuiles qui se trouvent déjà sur la ligne.

Une ligne de formes ne peut avoir qu’une tuile de chaque couleur.

Une ligne de couleurs ne peut avoir qu’une tuile de chaque forme.

Si vous ne pouvez pas ajouter de tuiles à un ligne, vous devez échanger tout ou une partie de vos tuiles et passer votre tour.

**Comptage des points :**

Quand vous créer une ligne au premier tour ou que par la suite vous en complétez une, vous marquez 1 point pour chaque tuile qu’il y a dans cette ligne. Cela inclut toutes les tuiles qui se trouvent dans la ligne, y compris celles que vous n’avez pas jouées.

Une tuile peut rapporter 2 points si elle appartient à 2 lignes différentes.

Vous marquez 6 points supplémentaires chaque fois que vous terminez une ligne de 6 tuiles. Les six tuiles doivent être de même couleur, tout en ayant une forme différente OU de même forme, tout en ayant une couleur différente.

Une ligne de 6 tuiles est appelée un Qwirkle. Les lignes de plus de 6 tuiles sont interdites.

**Fin de la partie :**

La partie se termine quand la pioche ne contient plus de tuiles et qu’in joueur à jouer toutes les siennes (obtenant ainsi 6 points supplémentaires).

Par contre si aucun joueur ne peut placer de tuile après que la pioche ait été vidée. La partie s’arrête immédiatement et les 6 points de bonus ne sont pas attribués.