

# Qwixx

Génialement simple - simplement génial !



Pour 2 à 5 joueurs  
à partir de 8 ans  
durée d'une partie :  
environ 15 minutes

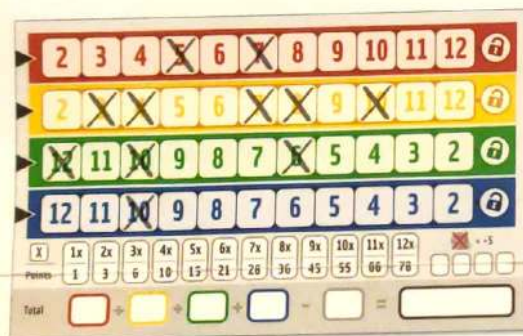
Chaque joueur tente de cocher le plus grand nombre de chiffres dans les quatre rangées de couleur de sa fiche de score. Plus il y a de chiffres cochés dans une rangée, plus elle rapportera de points. Le joueur comptabilisant le plus de points à l'issue de la partie est le gagnant.

**Contenu :** 6 dés (1 rouge, 1 vert, 1 bleu, 1 jaune, 2 blancs) ; 1 bloc de fiches de score.  
**Mise en place :** chaque joueur se munit d'un crayon et d'une fiche de score.

## 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.



### Exemples :

**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. Le joueur peut encore cocher les chiffres allant de 8 à 12.

**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 allant de 5 à 2.  
**Dans la rangée bleue :** on ne peut cocher que les chiffres allant de 9 à 2.

## Déroulement de la partie

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**.

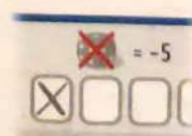
**Exemple :** Max est le joueur actif et lance les 6 dés. Les deux dés blancs indiquent un 4 et un 1. Max annonce clairement « cinq ». Sur sa fiche, Emma coche le 5 de la rangée jaune. Max coche le 5 rouge. Laura et Arthur ne cochent aucun chiffre.



2. Puis 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.

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

**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** (12 rouge, 12 jaune, 2 vert, 2 bleu), il faut obligatoirement avoir coché au préalable au **moins cinq 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 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 cochée au cours de la partie. Le dé correspondant est **immédiatement** retiré du jeu.



**Exemple :** Laura clôture sa rangée en cochant le 2 vert et le cadenas. Le dé vert est retiré du jeu.

**Attention :** 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 déjà au moins 5 cases cochées.

### 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).

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

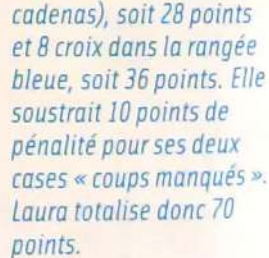
**Exemple :** la rangée verte est déjà terminée. Emma lance les dés blancs qui indiquent deux 6. Elle annonce « 12 ». Max coche le 12 rouge et termine la rangée rouge. En même temps, Arthur coche le 12 jaune et clôture également la rangée jaune. Il y a un total de trois rangées clôturées à la fin de la partie.

### 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.

**Exemple :** Laura compte 4 croix dans la rangée rouge, soit 10 points ; 3 croix dans la rangée jaune, soit 6 points ; 7 croix dans la rangée verte (6 chiffres + 1 cadenas), soit 28 points et 8 croix dans la rangée bleue, soit 36 points. Elle soustrait 10 points de pénalité pour ses deux cases « coups manqués ». Laura totalise donc 70 points.



**Auteur :** Steffen Benndorf  
**Illustrations :** Oliver et Sandra Freudenreich

Adaptation et distribution  
pour la France et la Belgique



ZAL Les Garennes  
F62930 Wimereux - France  
[www.gigamic.com](http://www.gigamic.com)



ATTENTION ! Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans.  
Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés.  
Données et adresse à conserver. 01-2017