QWIRKLE

Présentation du jeu

- Cycle 3
- Jeu tactique d'association et de logique.
- Compétences visées : calcul mental, orientation spatiale, mise en place de stratégies
- Nombre de joueurs: 2 à 4 (possibilité de jouer en équipes)
- Durée d'une partie: 30 à 40 minutes
- Visionner la vidéorègle : http://videoregles.net/videoregle/qwirkle

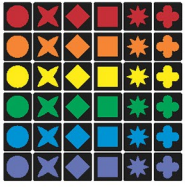
Qwirkle se compose de 108 tuiles en bois avec 6 formes de 6 couleurs différentes.

Chaque joueur essaye de marquer le maximum de points en constituant des lignes de tuiles ayant une couleur ou une forme en commun.

Qwirkle™

Règles du jeu

Nombre de joueurs : 2 à 4
Durée d'une partie : 30 à 60 min.
Age : 6 ans et +



Contenu

- 108 tuiles (3 fois 36 tuiles différentes)
- 1 sac en tissu
- 1 règle du jeu

But du jeu

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

Préparation

Munissez-vous d'une feuille de papier et d'un crayon pour noter votre score. Placez toutes les tuiles dans le sac. Chaque joueur pioche au hasard six tuiles dans le sac et les place devant lui de façon à ce qu'aucun autre joueur ne puisse voir les symboles. Ces tuiles forment sa main. Les tuiles restantes forment la réserve et sont placées dans le sac.

Début de partie

Chaque joueur examine son tirage et annonce son nombre le plus élevé de tuiles ayant une caractéristique commune, couleur ou forme (les tuiles en double ne sont pas comprises dans ce nombre). Le joueur ayant le plus de tuiles avec la même caractéristique (couleur ou forme) débute la partie. Il pose ces tuiles en jeu, note ses points et repioche dans la réserve pour avoir à nouveau 6 tuiles devant lui.
En cas d'égalité entre deux joueurs, le plus âgé commence. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

A son tour, un joueur peut effectuer l'une de ces trois actions :

1. Compléter une ligne en y ajoutant une tuile, puis piocher une tuile dans la réserve pour en avoir à nouveau six devant lui.

2. Compléter une ligne en y ajoutant deux tuiles ou plus. Toutes les tuiles jouées à partir de la main du joueur 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 une ou plusieurs tuiles dans la réserve pour en avoir à nouveau six devant lui.

3. Échanger tout ou partie des tuiles de sa main contre autant d'autres tuiles de la réserve, et passer son tour (sans jouer de tuiles).

Compléter une ligne

Chacun à leur tour, les joueurs ajoutent des tuiles pour compléter la ligne créée au premier tour et ses ramifications.

Il n'est pas possible de jouer des tuiles qui ne seraient pas reliées aux lignes existantes.
Il existe six formes et six couleurs. Les joueurs créent des lignes de formes et de couleurs. Deux ou plusieurs tuiles qui se touchent créent une ligne de formes ou une ligne de couleurs. Les tuiles qui sont ajoutées à cette ligne doivent avoir la même caractéristique que les tuiles qui se trouvent déjà sur la ligne.

Il peut arriver qu'il y ait des places sur la ligne où aucune tuile ne peut être ajoutée. Une ligne de formes ne peut avoir qu'une tuile de chacune des six couleurs.

Autre exemple, il ne peut y avoir qu'un seul carré orange dans une ligne de carrés. Une ligne de couleur ne peut avoir qu'une tuile de chacune des six formes. Par exemple, il ne peut y avoir qu'un cercle jaune dans une ligne de jaune.

Échanger des tuiles

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez choisir d' échanger tout ou partie de vos tuiles au lieu de les ajouter à une ligne. Dans ce cas, vous devez mettre de côté les tuiles à échanger, puis tirer le même nombre de tuiles de la réserve.
Enfin, vous devez mélanger les tuiles que vous avez échangées dans la pioche.
Si vous ne pouvez pas ajouter de tuiles à une ligne, vous devez échanger tout ou partie de vos tuiles et passer votre tour.

Calcul des points

Quand vous créez une ligne au premier tour ou que par la suite vous complétez une ligne, 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 deux lignes différentes. Voir *Exemples de jeu* pour des explications détaillées.

Vous marquez 6 points supplémentaires chaque fois que vous terminez une ligne de six 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 six tuiles est appelée un Qwirkle. Les lignes de plus de six tuiles sont interdites.

Le joueur qui termine la partie obtient 6 points supplémentaires.

Fin de la partie

Quand la réserve ne contient plus de tuiles, les joueurs continuent à jouer normalement mais ne tirent plus de tuiles à la fin de leur tour.
Lorsqu'un joueur a joué toutes ses tuiles, la partie se termine et ce joueur obtient 6 points supplémentaires.
Si aucun joueur ne peut ajouter de tuile aux lignes existantes et que la réserve est vide, le jeu s'arrête immédiatement et les 6 points de bonus ne sont pas attribués.

Le joueur ayant le plus grand nombre de points remporte la partie.

Astuces stratégiques

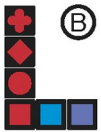
Comptez les tuiles. Par exemple, si vous attendez un cercle jaune, vérifiez qu'ils n'aient pas tous été joués (il y a 3 cercles jaunes dans le jeu). Essayez de jouer des tuiles s'insérant dans plusieurs lignes à la fois.

Essayez de ne pas créer de lignes de cinq tuiles car vous donnez à votre adversaire l'occasion de marquer un nombre élevé de points (bonus de 6 points).

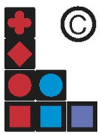
Exemples de jeu

Sonia commence la partie en jouant trois tuiles rouges, chacune avec une forme différente.
Sonia marque 3 points.
(Fig. A)

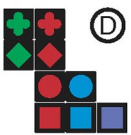
Cédric joue trois tuiles de carrés.
Il ajoute à la ligne rouge créée par Sonia et crée aussi une ligne de carrés. Le carré rouge rapporte deux points pour Cédric car il a été joué dans deux lignes à la fois.
Cédric marque 7 points (4 +3).
(Fig. B)



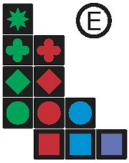
Elvire joue un cercle bleu. Ceci crée deux nouvelles lignes : une ligne de cercles et une ligne de couleur bleue.
Elvire marque 4 points (2+2).
(Fig. C)



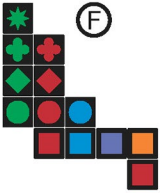
Vincent joue deux tuiles vertes et crée trois nouvelles lignes : une ligne de carreaux, une ligne de trèfles et une ligne verte.
Vincent marque 6 points (2+2+2).
(Fig. D)



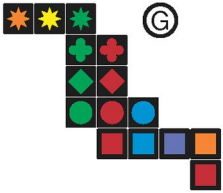
Sonia joue deux tuiles vertes. Les deux tuiles s'ajoutent à la même ligne verte mais elles ne se touchent pas. Elle ajoute ses tuiles à la ligne verte et à la ligne de cercle déjà créées.
Sonia marque 7 points (4+3).
(Fig. E)



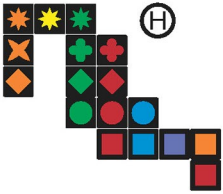
Cédric joue deux tuiles de carrés. Il fait un ajout à la ligne de carrés existante et commence une autre ligne de carrés. Il ne pouvait pas jouer ses deux tuiles de carrés dans la ligne de carrés existante car la ligne aurait eu deux carrés rouges.
Cédric marque 6 points (4+2).
(Fig. F)



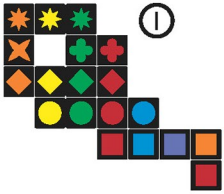
Elvire joue deux tuiles d'étoiles. Elle crée une ligne d'étoiles.
Elvire marque 3 points.
(Fig. G)



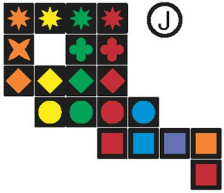
Vincent joue deux tuiles oranges. Il crée une ligne orange. Il n'a pas fait d'ajout à la ligne de losanges car son losange orange ne touche pas les deux autres.
Vincent marque 3 points.
(Fig. H)



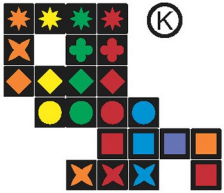
Sonia joue deux tuiles jaunes. Elle crée une ligne jaune et fait un ajout à une ligne de losanges et une ligne de cercles.
Sonia marque 10 points (4+4+2).
(Fig. I)



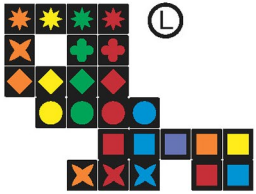
Cédric joue une tuile d'étoile rouge. Il fait un ajout à une ligne d'étoiles et à une ligne rouge.
Cédric marque 9 points (4+5).
(Fig. J)



Elvire joue trois tuiles de croix. Elle crée une ligne de tuiles de croix, complète une ligne bleue et termine une ligne rouge.
Elle a joué la sixième forme rouge pour créer une ligne Qwirkle et marque 6 points supplémentaires.
Elvire marque18 points (6+3+3+6 de bonus).
(Fig. K)



Vincent joue deux tuiles de carrés. Il fait un ajout à une ligne de carrés et commence deux nouvelles lignes de carrés.
Vincent marque 9 points (5+2+2).
(Fig. L)



À vos maths ! Prêts?… Jouez!

Parcours découverte des jeux mathématiques

Ecole : ……

……

Classe : ……

QCM CYCLE 3 QWIRKLE

Coche dans la colonne du oui OU du non : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

QCM QWIRKLE	OUI	NON
Avec Qwirkle, tu caches tes tuiles pour que les autres élèves ne les voient pas.		
Il y a 9 formes différentes dessinées sur les tuiles du Qwirkle.		
Si tu joues avec un autre élève, en équipe, tu discutes avec lui et vous trouvez ensemble plus de possibilités avant de placer les tuiles ?		
En jouant en équipe, à deux, vous marquez alors plus de points !		
L'idéal dans le Qwirkle est de compléter une ligne.		
Il y a 6 couleurs différentes dans le Qwirkle.		
Tu peux aligner 7 tuiles dans une même ligne ou dans une même colonne sans espace.		
Quand un joueur complète une série en mettant la 6ème tuile, il marque 6 points supplémentaires ?		
Tu formes des lignes et des colonnes avec des tuiles communes.		
Echanger des tuiles est possible...mais tu dois passer ton tour.		

À vos maths ! Prêts?… Jouez!

Parcours découverte des jeux mathématiques

Ecole : ……

……

Classe : ……

QCM corrigé **CYCLE 3** QWIRKLE

Coche dans la colonne du oui OU du non : il n'y a qu'une possibilité à chaque fois !

QCM QWIRKLE	OUI	NON
Avec Qwirkle, tu caches tes tuiles pour que les autres élèves ne les voient pas.	X	
Il y a 9 formes différentes dessinées sur les tuiles du Qwirkle.		X
Si tu joues avec un autre élève, en équipe, tu discutes avec lui et vous trouvez ensemble plus de possibilités avant de placer les tuiles ?	X	
En jouant en équipe, à deux, vous marquez alors plus de points !	X	
L'idéal dans le Qwirkle est de compléter une ligne.	X	
Il y a 6 couleurs différentes dans le Qwirkle.	X	
Tu peux aligner 7 tuiles dans une même ligne ou dans une même colonne sans espace.		X
Quand un joueur complète une série en mettant la 6ème tuile, il marque 6 points supplémentaires ?	X	
Tu formes des lignes et des colonnes avec des tuiles communes.	X	
Echanger des tuiles est possible...mais tu dois passer ton tour.	X	