

Qwixx

ON BOARD



Steffen Benndorf
Reinhard Staupe

Avec une planche de jeu pour encore plus de possibilités !

Joueurs : 2 à 4 joueurs

Âge : dès 8 ans

Durée : env. 20 min.

Attention : Si vous connaissez déjà l'original primé « Qwixx », il vous suffit de lire les deux pages suivantes marquées en bleu 1-2 pour pouvoir commencer le jeu.

Si vous ne connaissez pas encore Qwixx, nous vous recommandons de lire les règles originales ci-après (pages 3-6) et jouer d'abord une partie selon les règles originales (vous n'aurez alors pas besoin de planche de jeu ni de pions).

Préparation du jeu

Tout d'abord, les joueurs choisissent le côté de la planche de jeu sur lequel ils veulent jouer. Chaque joueur reçoit un pion et le pose sur la case de départ de la planche de jeu. Les pions numérotés sont rangés dans la boîte. En outre, chaque joueur se munit d'une feuille de papier et d'un crayon. Au cours du jeu, chaque joueur marque les nombres sur sa feuille de papier,



exactement selon les règles de la version originale du jeu « Qwixx ». **Le marquage des nombres sur la feuille de papier reste LE MÊME !**

Déroulement du jeu

Le joueur qui fait office de joueur actif le premier est tiré au sort. Le joueur actif effectue successivement 3 opérations :

➔ Le joueur actif lance tous les six dés. Maintenant, tout comme dans le jeu Qwixx original, est d'abord effectuée la **1ère opération** inchangée (somme des deux dés blancs pour **tous les joueurs**), puis, la **2ème opération** inchangée (un dé blanc + un dé de couleur **uniquement pour le joueur actif**). À présent, le **joueur actif** a encore une **3ème opération**, qu'il (**et uniquement lui !**) peut utiliser (mais ne le doit pas) :

3ème action : Le joueur actif peut pousser son pion **1-5 cases** libres vers l'avant (jamais vers l'arrière). Les cases occupées ne sont pas comptées et sont simplement ignorées. Sur chaque case ne peut se trouver **qu'un seul pion** (personne n'est expulsé). Le joueur actif prend la décision en toute liberté sur la quantité de mouvement (1-5) et fait avancer son pion en conséquence.

L'avancement est lié à la condition suivante : le joueur actif doit **soit** utiliser le nombre de la case dans laquelle se retrouve son pion pour le marquer sur sa feuille de papier (selon les règles originales de marquage), **soit** l'avoir déjà marqué – sinon, il ne peut pas avancer !

Exemple 1: Tim est le joueur actif. Dans sa 3ème opération, il avance de 5 cases libres à partir de la case de départ et atterrit sur le 10 vert. Il marque le 10 vert sur sa feuille de papier.

Exemple 2: Plus tard au cours du jeu c'est Linus qui est le joueur actif. Dans sa 3ème opération, il fait avancer son pion de 4 cases libres sur le 7 vert. Puisque Linus a déjà marqué le 7 vert sur sa feuille de papier, l'avancement est autorisé (même sans devoir rien marquer).

Remarque : Un nombre entouré d'un cercle blanc se trouve au-dessous de chaque case. Ce sont les points supplémentaires que le joueur obtient **à la fin du jeu** en fonction de la position de son pion. Plus le pion avance, plus il y a de points supplémentaires (1-20).

Maintenant, c'est le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre d'être le joueur actif et d'effectuer les 3 opérations décrites. S'il le peut et s'il le souhaite, le joueur actif peut marquer un nombre à chaque opération, c'est-à-dire jusqu'à trois marquages au total. Il est bien sûr permis au joueur actif de ne faire qu'un seul ou seulement deux marquages dans n'importe quelle opération.

Tirs manqués : Le joueur actif fait un tir manqué lorsqu'il n'a rien marqué dans aucune de ses 3 opérations. **Remarque :** Grâce à l'utilisation habile de la 3ème action, les tirs manqués peuvent être évités presque totalement.

Fin du jeu

Le jeu se termine dès qu'un joueur actif atteint avec son pion **une des 5 dernières cases** de la planche de jeu. Ensuite, **tous les autres joueurs** deviennent joueurs actifs chacun à leur tour encore exactement une fois. Ensuite, c'est la fin et les comptes sont faits. **Attention :** Le jeu peut être terminé **à tout moment** de façon tout à fait normale selon les règles originales de Qwixx, c'est-à-dire lorsque deux couleurs sont terminées ou lorsqu'un joueur a marqué 4 tirs manqués. Si c'est le cas, le jeu se termine **immédiatement**, peu importe si un pion atteint la zone cible ou non.

Notation : Les 4 rangées de couleurs sont comptabilisées exactement comme dans le jeu original. En outre, chaque joueur obtient encore autant de **points supplémentaires** qu'il est indiqué au-dessous de la case sur laquelle son pion est posé (20 au maximum). Gagne celui qui a le plus de points au total.

Qwixx

Génialement simple - simplement génial !



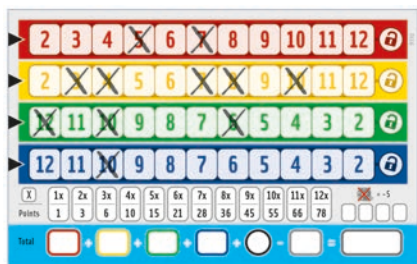
Règles originales

Chaque joueur tente de cocher le plus grand nombre de chiffres dans les quatre rangées et 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.) 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.) 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.



Cette case reste vide dans le jeu original. Dans **Qwix On Board**, ici sont indiqués les points supplémentaires.

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.

L'auteur : avec « Qwix », Steffen Benndorf signe son quatrième jeu. Il semble avoir un véritable talent pour les jeux de dés divertissants comme, par exemple, « Würfelexpress », « Fiese 15 » et « Mensch ärgere dich nicht mal anders ».

L'illustrateur : Oliver Freudenreich a réalisé des illustrations pour presque tous les éditeurs allemands et de nombreux éditeurs internationaux.

Plus d'infos : www.freudenreich-grafik.de