

Qwixx



But du jeu : Jeu de dés où il faut obtenir le **PLUS DE POINTS** à la fin de la partie, en **cochant d'1 CROIX** sur sa fiche, le **plus GRAND NOMBRE DE CHIFFRES** dans les quatre rangées de couleur.

Préparation :

- Donner de quoi écrire et une **FICHE DE SCORE** à chaque joueur.
- Prendre les **6 dés** : 1 jaune, 1 rouge, 1 vert, 1 bleu et 2 blancs.



Déroulement du jeu :

- 1 ► Le **JOUEUR ACTIF** est tiré au sort et **LANCE les 6 dés en même temps**.
> Il additionne les **2 DES BLANCS** et dit leur **SOMME A VOIX HAUTE**.
 - 2 ► **CHAQUE** joueur **PEUT** (mais ne doit pas !), **COCHER LE CHIFFRE ANNONCE** (somme des 2 dés blanc donc) **DANS LA RANGÉE DE COULEUR DE SON CHOIX**.
 - 3 ► LE joueur **ACTIF SEULEMENT PEUT** (mais ne doit pas !), **additionner 1 DE BLANC et 1 DE COULEUR DE SON CHOIX** et cocher la somme dans la **rangée de couleur correspondant au dé de couleur choisi**.
- !! SI LE JOUEUR ACTIF (et seulement lui !!) ne coche aucune case ni en phase 1 ni en phase 2, il DOIT faire une croix dans la case « COUP MANQUE » !!**
- 4 ► Le joueur à sa gauche devient le joueur actif et ainsi de suite.

REGLES de « COCHAGE » :

- Il faut toujours cocher d'une **CROIX** les chiffres **de GAUCHE à DROITE**.
- On n'est **PAS OBLIGE de COMMENCER** par LE **1^{er} CHIFFRE A GAUCHE**, mais **LES CHIFFRES IGNORES NE POURRONT PLUS ETRE COCHES PAR LA SUITE** et sont **barrés horizontalement**.

CLOTURER UNE RANGÉE :

- Pour qu'un joueur puisse cocher le tout dernier chiffre d'une rangée (2 ou 12), il doit **AVOIR COCHE AU MOINS 5 CASES dans cette rangée**.
- Si un joueur clôture une rangée, il le **DIT A VOIX HAUTE et COCHE ALORS LE CADENAS** de la rangée en question : **cette coche du cadenas compte aussi au décompte final de la rangée !**
- Plus **AUCUN CHIFFRE de CETTE RANGÉE CLOTURÉE NE POURRA plus ETRE COCHE CHEZ PERSONNE !**
- Le **DE CORRESPONDANT** est alors **RETIRE DU JEU**.

!! Si la clôture d'une rangée A LIEU LORS DE LA 1^{ère} ACTION, D'AUTRE JOUEURS peuvent AUSSI CLOTURER cette rangée en même temps et aussi cocher le cadenas (Si 5 déjà cochés auparavant) !!

!! Il peut arriver que pendant l'action 1, DEUX rangées DE COULEURS DIFFÉRENTES soient clôturées en même temps par 2 joueurs !!

Fin de la partie :

Le jeu se termine immédiatement :

- **Quand 2 RANGÉES SONT CLOTURÉES** et que 2 dés de couleur ont ainsi été retirés du jeu.
- **Quand un joueur a coché la 4^{ème} case « COUP MANQUE ».**

Décompte DES POINTS :

- Regarder le **tableau de correspondance de points par cases cochées** (sous les rangées de couleur).
- Noter le nombre de points gagnés dans chaque couleur.
- Additionner les points gagnés et soustraire les points « coups manqué ».
- Celui qui a le plus de points remporte la partie.

Exemple

	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	🔒	
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	🔒	
	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	🔒	
	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	🔒	
X	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	
Points	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	☒ ☐ ☐ ☐
Total	1	+	28	+	10	+	15	-	5	=	39		