



2-4



6+



30 min

Susan
McKinley Ross

Qwirkle™

SUPER-POUVOIRS

MATÉRIEL

6 jetons Super-pouvoir • 24 cartes Super-pouvoir (6 *super-pouvoirs différents en 4 exemplaire chacun*) • ce livret de règles

MISE EN PLACE

Pour jouer à *Qwirkle Super-pouvoirs*, vous aurez besoin du jeu *Qwirkle* de base (non inclus). Formez 6 piles de cartes en empilant les cartes ayant le même super-pouvoir.

Mélangez les jetons Super-pouvoir, face cachée, puis révélez-en 3. Chaque joueur place alors devant lui 3 cartes Super-pouvoir correspondant aux 3 jetons révélés. Ce sont les cartes que chacun de vous pourra utiliser pendant la partie. Rangez les autres cartes dans la boîte.

Dans l'exemple ci-dessous, les joueurs ont pioché ces 3 jetons et utiliseront donc les cartes Super-pouvoir arborant le même symbole, à savoir *Échangez certaines de vos tuiles, Piochez 3 tuiles et Demandez 1 tuile précise.*



Ensuite, continuez la mise en place comme pour une partie classique : placez toutes les tuiles dans le sac. Chaque joueur y pioche 6 tuiles pour créer sa main. Choisissez un joueur chargé de noter les scores sur une feuille.

PREMIER JOUEUR

Chaque joueur regarde sa main et annonce son nombre le plus élevé de tuiles de la même couleur ou de la même forme, sans compter les doublons.

Celui ou celle qui a la combinaison la plus élevée commence et place ces tuiles au centre de la table. En cas d'égalité, le plus âgé des joueurs ex aequo commence. La partie se déroule dans le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE



JOUER DES TUILES

- 1 Choisissez si vous souhaitez jouer des tuiles ce tour-ci. Si oui, réfléchissez à une façon stratégique de les placer. Sinon, passez directement à la partie *Échanger des tuiles* ci-dessous. Au besoin, consultez le rappel des règles de *Qwirkle* au dos de ce livret.
- 2 Vous pouvez utiliser une carte Super-pouvoir à votre tour. Si vous le faites, réalisez l'action décrite sur la carte, puis retirez-la du jeu. Chaque carte Super-pouvoir ne peut être utilisée qu'une fois par joueur au cours de la partie.
- 3 Jouez vos tuiles.
- 4 Calculez votre score.
- 5 Piochez des tuiles jusqu'à en avoir de nouveau 6 dans votre main. Votre tour prend fin.

ÉCHANGER DES TUILES

Au lieu de jouer vos tuiles, vous pouvez choisir d'en échanger (en totalité ou en partie) avec autant de tuiles du sac, puis de passer votre tour.

CARTES SUPER-POUVOIR



DEMANDEZ 1 TUILE PRÉCISE

DEMANDEZ LA TUILE DE VOTRE CHOIX AUX JOUEURS AUTOUR DE LA TABLE

DEMANDEZ 1 TUILE PRÉCISE : Demandez à chaque joueur, l'un après l'autre dans le sens du tour, s'il a un certain type de tuile (par exemple, un « rond vert »). Si un joueur vous répond « oui », il doit vous la donner et en piocher une autre immédiatement. Dès que cela se produit, vous ne pouvez plus rien demander aux autres joueurs. Si personne n'a la tuile demandée, piochez une tuile dans le sac.



REJOUEZ

JOUEZ UN 2^d TOUR (SANS UTILISER DE CARTE SUPER-POUVOIR)

REJOUEZ : Jouez un tour, piochez jusqu'à reconstituer votre main de 6 tuiles, puis jouez un 2^d tour. Vous ne pourrez pas utiliser de carte Super-pouvoir à votre 2^d tour.



PIOCHEZ 3 TUILES

DANS LE SAC

PIOCHEZ 3 TUILES : Piochez 3 tuiles supplémentaires. Tant que vous avez 6 tuiles ou plus en main, ne piochez plus de tuiles à la fin de votre tour.



PRENEZ 1 TUILE À LA SUITE

Parmi celles jouées sur la table, hors qwirkle

PRENEZ 1 TUILE : Prenez 1 tuile parmi celles déjà jouées sur la table et ajoutez-la à votre main. Vous ne pouvez pas retirer 1 tuile d'un qwirkle. Vous ne pouvez pas non plus en retirer une qui isolerait des tuiles sur la table en les déconnectant des lignes auxquelles elles appartiennent.



JOUEZ 3 TUILES À LA SUITE

SANS LES PLACER FORCÉMENT SUR LA MÊME LIGNE

JOUEZ 3 TUILES À LA SUITE : Jouez 3 tuiles, l'une après l'autre, sans forcément les placer sur la même ligne, et notez le score obtenu pour chaque tuile. Ne piochez pas tant que votre tour n'est pas fini et que vous n'avez pas noté le score de ces 3 tuiles.



ÉCHANGEZ CERTAINES DE VOS TUILES

AVEC CELLES DU SAC

ÉCHANGEZ CERTAINES DE VOS TUILES : Remettez dans le sac autant de tuiles de votre main que vous le souhaitez. Piochez jusqu'à avoir de nouveau 6 tuiles en main, puis jouez votre tour comme d'habitude.

RAPPEL DES RÈGLES DE Qwirkle

- Piochez chacun 6 tuiles. Celui ou celle parmi vous qui peut jouer le plus de tuiles (d'une même forme ou couleur, hors doublons) commence et doit les utiliser à son premier tour.
- Les tuiles que vous jouez sur la table doivent toutes avoir une caractéristique commune (couleur ou forme) et être placées sur une même ligne. Une ligne ne peut jamais comporter de doublons.
- Vous marquez 1 point par tuile présente dans les lignes que vous créez ou que vous complétez.
- Vous marquez 6 points supplémentaires chaque fois que vous terminez une **ligne de 6 tuiles**, aussi appelée **qwirkle** (cela fait donc gagner au moins 12 points : 1 par tuile + 6 points supplémentaires).
- Au lieu de jouer des tuiles sur la table, vous pouvez échanger des tuiles de votre main (voire toutes vos tuiles) avec des tuiles du sac.
- Lorsqu'il n'y a plus de tuiles dans le sac, continuez jusqu'à ce que l'un de vous vide sa main. Il gagne 6 points et la partie prend fin.
- Celui ou celle qui a le plus de points remporte la partie.

Consultez les règles complètes du jeu de base pour plus de détails.

Gestion de projet
version française

Marie-Laure Faurite

Traduction française

Armande Bessire

Relecture française

Coralie Brunet



MindWare®
brainy toys for kids of all ages®

for other MindWare products visit
www.mindware.com

© 2024 MindWare® 2140 West County Road C

Roseville, MN 55113 - États-Unis

© 2025 IELLO SAS pour la version française

9, avenue des Érables, lot 341

54180 Heillecourt, France - iello.fr

