

Les pièces ne conviennent pas pour les raisons suivantes :

- 1 C'est la septième pièce dans la rangée jaune (le deuxième cercle).
- 2 + 3 Cette forme ou cette couleur est déjà présente dans la rangée.
- 4 La pièce ne touche pas d'autre pièce.
- 5 Le cercle violet irait avec le carré violet. Mais il ne va pas avec la rangée jaune.



- Si un joueur place plusieurs pièces dans une rangée, elles ne doivent pas forcément se trouver directement l'une à côté de l'autre : il peut donc, lors du même tour, déposer une pièce à un bout d'une rangée et en placer une autre à l'autre bout de la même rangée.

Exemple :



Stéphanie place les trois pièces rouges au bout de la rangée rouge – deux pièces à gauche et une pièce à droite.

- Il n'est pas possible de déposer plusieurs pièces dans des rangées différentes au cours du même tour. On dépose toujours ses pièces à côté d'une pièce ou sur une rangée qui se trouve déjà sur la table.

Dans l'exemple précédent, il n'aurait pas été possible de poser au cours du même

tour la losange rouge et un cercle bleu au bout de la rangée des trois cercles.

- S'il y a un espace vide entre une pièce ou une rangée et d'autres rangées déjà présentes, il s'agit de rangées différentes.

Dans l'exemple précédent, une rangée de trois losanges a été formée à droite avec le losange rouge, mais le losange vert ne forme pas de rangée avec les trois autres pièces vertes et ne rapporte donc pas de point pour une rangée verte.

- Il peut arriver qu'il y ait des espaces sur lesquels il n'est pas possible de déposer de pièce parce que l'une des règles ci-dessus s'y oppose.

Dans l'exemple précédent, on ne peut pas poser de pièce dans l'espace vide, par exemple, parce qu'on formerait une rangée verticale avec des symboles différents dans des couleurs différentes.

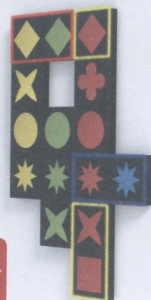
2. Échanger des pièces

Au lieu de déposer des pièces, le joueur peut échanger entre 1 et 6 pièces. Pour ce faire, il met à l'écart les pièces qu'il veut rendre et sort, au hasard, le

même nombre de pièces du sac en tissu. Ensuite, il remet dans le sac les pièces qu'il vient de mettre à l'écart. Son tour est alors terminé. Lors de son tour suivant, il peut jouer comme d'habitude avec ses nouvelles pièces. Si un joueur ne peut pas déposer de pièce lors de son tour, il est **obligé** d'échanger une ou plusieurs pièces.

L'évaluation
A chaque tour terminé d'un joueur, on détermine les points du joueur et on les note. Si le joueur a formé ou étendu une rangée, il reçoit **un point pour chaque pièce de cette rangée** – c'est-à-dire y compris pour les pièces qui se trouvaient déjà dans la rangée. Une pièce peut rapporter 2 points si elle fait partie de deux rangées.

Exemple :



Stéphanie commence par poser les pièces entourées en bleu. Elle reçoit 7 points – 4 points pour la rangée d'étoiles et 3 points pour la rangée rouge qui est constituée de trois pièces à ce moment-là. Jacques place les pièces entourées en rouge. Il reçoit donc 6 points – 4 points pour la rangée jaune et 2 points pour les deux

losanges. Maintenant, Anne place les pièces entourées en jaune et reçoit 17 points – 3 points pour la rangée de losanges, 2 pour la rangée d'étoiles à quatre branches et 12 pour le Qwirkle qu'elle a formé dans la rangée rouge.

Fin de la partie

Dès que le sac en tissu est vide, les joueurs ne peuvent plus sortir de nouvelles pièces après en avoir déposé sur la table. Ils continuent pourtant à déposer des pièces jusqu'à ce que le premier joueur ait placé sa dernière pièce. La partie se termine **immédiatement**. Ce joueur reçoit **un bonus de 6 points additionnels pour avoir terminé la partie**. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.