



Règle de jeu

Qwixx : cocher vite, verrouiller au bon moment

Qwixx est un jeu de dés où tout le monde joue à chaque lancer : vous cochez des nombres sur des lignes colorées, vous pouvez verrouiller une couleur, et vous essayez d'optimiser vos points avant la fin de partie.

Voir les règles Comprendre les points clés

Réponse rapide

À chaque lancer, tous les joueurs peuvent cocher au plus une case avec la somme des deux dés blancs, puis (le joueur actif seulement) cocher au plus une case supplémentaire avec un dé blanc + un dé couleur. On marque selon le nombre de coches dans chaque couleur, on prend des pénalités en cas de « raté », et la partie s'arrête dès qu'il y a 2 lignes verrouillées ou qu'un joueur a 4 ratés.

En bref

Réponse rapide : à chaque lancer, tous les joueurs

1 à 5 (très fluide à 3-5)

Matériel

Dés (2 blancs + 4 couleurs) et feuilles de score

Objectif

Faire le plus de points en cochant et en verrouillant des

Type

Jeu de dés / « roll & write »

Présentation du jeu

Dans Qwixx, chaque couleur (rouge, jaune, vert, bleu) forme une ligne de nombres. Vous y cochez des cases de gauche à droite (dans le sens de progression indiqué par les nombres) : pas de retour en arrière possible. Plus vous cochez, plus vous marquez... mais verrouiller une ligne au bon moment peut aussi empêcher les autres de continuer à scorer dessus.

Principe et but du jeu

À chaque lancer, des opportunités de coche s'offrent à tout le monde. Le jeu alterne entre des coches « communes » (avec les deux dés blancs) et des coches « bonus » réservées au joueur actif (avec un dé blanc + un dé de couleur). La partie se termine quand la dynamique se bloque (2 lignes verrouillées) ou qu'un joueur a accumulé trop de ratés (4). Le gagnant est celui qui totalise le plus de points après déduction des pénalités.



Cocher, mais toujours en avançant

Sur une couleur donnée, vous ne pouvez cocher qu'une case située à droite de la dernière case cochée sur cette même ligne. Une coche « saute » donc éventuellement des nombres, mais elle vous ferme définitivement l'accès aux cases sautées.

Verrouiller une ligne

La dernière case de chaque ligne est un « cadenas ». La cocher verrouille la couleur : plus personne ne pourra ensuite cocher dans cette ligne. Pour pouvoir cocher le cadenas, il faut en général avoir déjà suffisamment de coches dans la ligne (condition indiquée sur la feuille).

Matériel et mise en place

Chaque joueur prend une feuille de score Qwixx et un stylo. Placez les 6 dés au centre : 2 dés blancs et 4 dés de couleur (rouge, jaune, vert, bleu). Désignez un premier joueur (au hasard) : ce joueur sera le joueur actif du premier lancer.

- 1 feuille de score et 1 stylo par joueur.
- 6 dés : 2 blancs + 4 couleurs.
- Tout le monde doit voir clairement les dés lancés.

Déroulement d'une partie

Une partie se déroule en une succession de lancers. À chaque lancer, il y a une phase « commune » puis une phase « joueur actif ».

- 1) Le joueur actif lance tous les dés.
- 2) Action commune (tous les joueurs, y compris l'actif) : calculez la somme des 2 dés blancs et, si possible, cochez au plus une case correspondant à ce nombre sur une des lignes autorisées, en respectant la progression (vers la droite).
- 3) Action du joueur actif (lui seul) : il peut ensuite cocher au plus une case supplémentaire en additionnant un dé blanc + un dé de couleur (rouge/jaune/vert/bleu), sur la ligne correspondante, toujours en respectant la progression.
- 4) Si le joueur actif n'a coché aucune case lors de son tour (ni à l'étape commune, ni à son action active), il coche une case de raté (pénalité).
- 5) On passe le rôle de joueur actif au joueur suivant, et on recommence.

Peut-on cocher plusieurs cases à l'étape commune ?

Non : au maximum une seule coche (ou aucune) avec la somme des 2 dés blancs.



Le joueur actif peut-il cocher deux fois après le lancer ?

Il peut cocher une fois en commun (comme tout le monde) puis une fois via blanc + couleur. Il ne peut pas faire deux coches « blanc + couleur ».

Que se passe-t-il quand une ligne est verrouillée ?

La couleur est fermée pour tous. En pratique, cela réduit les options de coche pour la suite et rapproche la fin de partie (puisque 2 verrous déclenchent la fin).

Peut-on verrouiller sans avoir coché assez de cases avant ?

Non : la feuille impose une condition minimale de coches dans la ligne pour avoir le droit de cocher le cadenas.

Faut-il cocher la case juste avant le cadenas pour le verrouiller ?

Vous devez respecter la progression : pour atteindre le cadenas, il faut que votre dernière coche soit suffisamment à gauche pour que le cadenas soit « à droite » et autorisé selon vos coches précédentes (et la condition minimale). En cas de doute, appliquez la règle simple : pas de coche sur une case située à gauche de votre dernière coche sur cette couleur.

Tableau récapitulatif



Tableau récapitulatif

Situation	Règle	À retenir
Somme des 2 dés blancs	Tous les joueurs peuvent cocher au plus 1 case correspondant à cette somme.	Tout le monde joue à chaque lancer.
Blanc + dé couleur	Seul le joueur actif peut cocher au plus 1 case sur la couleur du dé choisi.	Le « bonus » du joueur actif.
Progression sur une ligne	On ne coche que vers la droite ; les cases sautées deviennent inaccessibles.	Chaque coche est un choix irréversible.
Raté	Le joueur actif coche un raté s'il n'a rien coché sur son lancer.	Ne pas passer son tour « gratuitement ».
Fin de partie	Elle s'enclenche dès que 2 lignes sont verrouillées ou qu'un joueur a 4 ratés.	Surveillez les verrous et les pénalités.

Comment gagner ?

Quand la partie s'arrête, chaque joueur calcule son total : pour chaque couleur, reportez le score correspondant au nombre de cases cochées dans cette ligne (selon la grille de score imprimée sur la feuille), puis additionnez les 4 couleurs. Ensuite, soustrayez les pénalités liées aux ratés. Le joueur avec le plus grand total gagne.

Erreurs fréquentes

Oublier que tout le monde joue à chaque lancer

Même si vous n'êtes pas le joueur actif, vous pouvez souvent cocher avec la somme des deux dés blancs. Restez attentif à chaque lancer.

Cocher « à gauche » par inadvertance

Une coche doit toujours être à droite de votre dernière coche sur la même couleur. Vérifiez la dernière case cochée avant d'écrire.

Verrouiller trop tôt (ou trop tard)

Verrouiller peut sécuriser des points mais coupe la couleur pour tous, y compris vous. Avant de fermer, demandez-vous si vous aviez encore une marge de progression réaliste sur cette



ligne.

Questions fréquentes

Le joueur actif doit-il forcément cocher quelque chose à son tour ?

Non, mais s'il ne coche aucune case (ni avec la somme des blancs, ni avec blanc + couleur), il doit cocher un raté et prendra la pénalité correspondante au décompte final.

Est-ce qu'on peut cocher deux cases avec la somme des dés blancs ?

Non. À l'étape commune, chaque joueur peut cocher au maximum une seule case (ou ne rien cocher).

Quand est-ce qu'une ligne se verrouille ?

Quand le cadenas de cette couleur est coché (en respectant les conditions indiquées sur la feuille). Une fois verrouillée, cette couleur n'est plus jouable pour personne.

Qu'est-ce qui déclenche la fin de partie ?

La partie se termine dès que deux lignes sont verrouillées, ou dès qu'un joueur a coché son quatrième raté.