



Si vous connaissez déjà notre jeu de dés « Qwixx », beaucoup de choses vous seront familières dans cette version « duel ». Ici aussi, on doit remplir les cases **de gauche à droite**, non pas en traçant des croix mais en posant des pions. Dans chaque rangée de couleur, le **pion le plus avancé** de tous (c'est-à-dire le pion figurant le plus à droite) a une importance particulière, car il peut être pris par l'adversaire. Par ailleurs, dans chaque rangée de couleur, sur le pion le plus avancé, le propriétaire de celui-ci peut empiler plusieurs pions. Chaque pion de cette pile compte lors du comptage des points.

Matériel : 1 plateau de jeu, 6 dés, 22 pions noirs et 22 pions gris

Poser les pions

Dans chaque rangée de couleur, en principe, chaque joueur ne peut poser ses pions qu'en allant **de gauche à droite** ; pour chaque joueur, ce sont toujours **ses propres** pions (se trouvant actuellement dans la rangée) qui comptent. Le joueur peut laisser entre ceux-ci autant de cases vides qu'il le souhaite. **Attention** : Même lorsqu'un joueur se fait prendre un pion par son adversaire, ce sont toujours ses propres pions figurant encore dans la rangée qu'il doit prendre en compte.

Il ne peut y avoir qu'**une seule couleur de pion** sur chaque case. On ne peut pas prendre les pions adverses. **Seule exception** dans chacune des quatre rangées de couleur : le pion qui est le **plus avancé** de tous dans une rangée (c'est-à-dire le plus à droite). Ce pion (et celui-là seulement !) peut être **pris** par l'adversaire si celui-ci obtient aux dés le nombre correspondant et pose l'un de ses propres pions à la place sur la case. Le pion pris est **rendu** au joueur concerné, qui peut le réutiliser par la suite.

Dans chacune des quatre rangées de couleur, le **propriétaire du pion le plus avancé de tous** peut empiler sur celui-ci un autre pion s'il obtient aux dés le nombre correspondant et l'utilise. Il peut le faire tant qu'aucun autre pion ne se trouve plus à droite dans cette rangée ; il peut ainsi empiler le nombre de pions qu'il souhaite. Lorsqu'il y a sur une case une pile constituée d'**au moins deux pions**, celle-ci **ne peut plus** être prise par l'adversaire jusqu'à la fin de la partie. L'adversaire peut seulement essayer d'empêcher le propriétaire de la pile d'ajouter d'autres pions à celle-ci, en posant un pion plus loin dans la rangée.



Exemple : Dans la rangée rouge, c'est pour le moment le joueur en noir qui possède le pion le plus avancé de tous, sur la case 7.

- Le joueur des pions gris doit quant à lui continuer à droite du 3, c'est-à-dire poser un pion sur la case 4, ou 6, 8, etc. S'il utilise un 7 rouge, il peut prendre le pion noir et poser à la place l'un de ses pions gris. **Attention** : Le pion noir sur la case 5 ne peut plus être pris.
- Le joueur des pions noirs peut, s'il utilise à nouveau un 7 rouge, empiler un autre pion sur le pion le plus avancé. Mais il peut aussi utiliser un nombre plus élevé s'il en obtient un aux dés (un 8 rouge, un 9 rouge, etc.) et poser un pion à droite du 7.



Exemple : Dans la rangée bleue, c'est pour le moment le joueur en gris qui possède le pion le plus avancé de tous, sur la case 5. Comme une pile est déjà constituée sur cette case, les pions de cette pile ne peuvent plus être pris par le joueur en noir.

- Le joueur des pions noirs doit continuer à droite du 9, c'est-à-dire poser un pion sur la case 7, ou 6, 4, etc.
- Le joueur des pions gris peut, s'il utilise à nouveau un 5 bleu, empiler un autre pion sur le pion le plus avancé, c'est-à-dire sur la pile qui se trouve déjà sur cette case. S'il obtient aux dés un 4 bleu ou un 3 bleu, il peut poser un autre pion à droite du 5. **Attention** : Le joueur en gris ne peut pas poser de pion sur la case 2 pour le moment, car la case la plus à droite ne peut pas être occupée avant le 6ème pion d'un joueur (voir paragraphe « Clôturer une rangée »). Pour le joueur en noir, en revanche, ce serait possible, car il a déjà posé 5 pions.

Déroulement de la partie

Chaque joueur reçoit 22 pions d'une couleur et les pose devant lui. Le joueur actif – celui qui lancera les dés – est tiré au sort. Le joueur actif lance **les six dés en même temps** et exécute ensuite les deux actions suivantes **l'une après l'autre**.

Remarque : Contrairement au jeu de dés « Qwixx » original, le joueur non actif, lui, ne peut exécuter **aucune** des deux actions.

1.) Le joueur actif additionne les points **des deux dés blancs** et annonce le résultat de façon claire et intelligible. Le joueur actif (et seulement lui !) peut (mais n'est pas obligé de) poser l'un de ses pions sur le nombre annoncé dans la rangée de la couleur de son choix en respectant les règles qui s'appliquent pour poser les pions. **Max est le joueur actif. Les deux dés blancs indiquent un 4 et un 1. Max annonce clairement « cinq » et pose l'un de ses pions sur la case 5 de la rangée jaune.**



2.) Le joueur actif (et seulement lui !) peut – mais n'est pas obligé de le faire – additionner **un dé blanc et n'importe quel autre dé de couleur** de son choix et poser l'un de ses pions sur le nombre correspondant à la somme, dans la rangée de la même couleur que le dé de couleur, en respectant les règles qui s'appliquent pour poser les pions. **Max additionne le 4 blanc et le 6 bleu et pose l'un de ses pions sur la case 10 de la rangée bleue. Attention :** Si le joueur actif a posé un pion au cours de l'action 1, il n'a **pas le droit d'en poser un sur la même case** au cours de l'action 2. Si le joueur pose un pion au cours de l'action 1 et au cours de l'action 2, il faut que ce soit **deux cases différentes** qui soient occupées.



Très important : Au cas où le joueur actif ne pose aucun pion dans une rangée de couleur, **ni** au cours de l'action 1, **ni** au cours de l'action 2, il doit poser l'un de ses pions dans une case de la partie « coups manqués » (Fehlwürfe).

C'est maintenant à l'autre joueur d'être le joueur actif. 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, de la manière décrite.

Clôturer une rangée

Lorsqu'un joueur souhaite recouvrir d'un pion **le nombre le plus à droite** d'une rangée (12 rouge, 12 jaune, 2 vert, 2 bleu), il doit avoir posé **au moins cinq pions** dans cette rangée pour pouvoir le faire (dans une pile, chacun des pions compte). Si c'est le cas, il pose l'un de ses pions sur le dernier nombre de la rangée, puis il pose **également** l'un de ses pions sur la case juste à côté, représentée par un cadenas – ce pion comptera lui aussi lors du comptage final des points ! Cette rangée est désormais clôturée et plus aucun pion ne pourra être posé dans la rangée de cette couleur au cours des tours suivants. Le dé correspondant est **immédiatement** retiré du jeu car il ne servira plus. **Remarque :** Si un joueur pose son dernier pion sur la case la plus à droite d'une rangée, la partie se termine immédiatement (voir « Fin de la partie et comptage des points ») et dans ce cas, le joueur ne peut pas poser de pion sur la case avec le cadenas.

Laura pose l'un de ses pions gris sur le 2 vert, plus un autre pion sur le cadenas. La rangée verte est maintenant clôturée et le dé vert est retiré du jeu.



Fin de la partie et comptage des points

La partie peut se terminer de trois façons différentes. Dans tous les cas, on arrête de jouer immédiatement. Si l'un des trois cas se produit alors qu'un joueur exécute sa 1ère action, celui-ci ne peut plus exécuter sa 2e action : le jeu se termine immédiatement.

- Un joueur pose son dernier pion sur le plateau.
- Il y a en tout quatre pions dans la partie « coups manqués » (Fehlwürfe), peu importe à qui ils appartiennent.
- Deux rangées de couleur ont été clôturées (peu importe par quel joueur).

Comptage des points : Dans la partie droite du plateau de jeu, on voit le nombre de points qu'un joueur obtient pour le nombre de pions lui appartenant posés dans chaque rangée. **Attention :** Un joueur peut avoir plus de 12 pions dans une rangée, c'est autorisé, mais dans ce cas, on ne compte qu'un maximum de 12 points par rangée. On soustrait 5 points pour chaque coup manqué. Les joueurs notent sur une feuille les points remportés pour les quatre rangées de couleur et les additionnent, sans oublier de soustraire les points des coups manqués. Le joueur comptabilisant le plus de points remporte la partie.