

Vous venez de trouver une règle mise en ligne par des collectionneurs qui partagent leur passion et leur collection de jeux de société sur Internet depuis 1998.

Imaginez que vous puissiez accéder, jour et nuit, à cette collection, que vous puissiez ouvrir et utiliser tous ces jeux.

Ce rêve est devenu réalité !

Chantal et François ont créé l'Escale à jeux en 2013. Depuis l'été 2022, Isabelle et Raphaël leur ont succédé. Ils vous accueillent à Sologny (Bourgogne du sud), au cœur du Val Lamartinien, entre Mâcon et Cluny, à une heure de Châlon-sur-Saône ou de Lyon, une heure et demi de Roanne ou Dijon, deux heures de Genève, Grenoble ou Annecy et quatre heures de Paris (deux heures en TGV).

L'Escale à jeux est un ludogîte, réunissant un meublé de tourisme ★★☆☆ modifiable de 2 à 15 personnes et une ludothèque de plus de 9000 jeux de société.

Au total, 320 m² pour jouer, ripailler et dormir.

**ESCALE À
JEUX**

escaleajeux.fr

09 72 30 41 42

06 24 69 12 99

escaleajeux@gmail.com



Quirkies™

Rulebook | Livret de règles



NOUS SOMMES



LES QUIRKIES

Quirkies



2-4 JOUEURS

5+

20 MINUTES

Quirkies est un jeu rapide réunissant l'art, la perception visuelle et le raisonnement logique. Les joueurs empilent des cartes créatures de manière à créer des séquences pour gagner des jetons Quirkies.

CONTIENT

81 cartes Quirkies

(9 personnages Quirkies avec trois couleurs et motifs différents)

9 cartes Quirkies en noir et blanc;

25 jetons Quirkies (tous les jetons ont la même valeur);

BUT DU JEU

Empiler des cartes Quirkies pour créer des séquences gagnantes.

Le premier joueur qui complète 5 séquences (5 jetons Quirkies) gagne la partie.

MISE EN PLACE

(voir l'exemple à la page 10)

Séparez les cartes Quirkies des cartes Quirkies en noir et blanc;

Placez les 9 cartes en noir et blanc de manière aléatoire afin de créer une grille de 3x3;

Empilez sur les quatre coins de la grille une carte avec une créature correspondante (n'importe quelle couleur ou motif) et mélangez le reste des cartes;

Distribuez 6 cartes Quirkies à chaque joueur;

Placez les cartes restantes dans une pile près de la grille de jeu;

Placez les jetons Quirkies à côté de la grille de jeu.



COMMENT JOUER À QUIRKIES



Le joueur à gauche de celui qui a distribué les cartes commence la partie en plaçant une de ses cartes sur la créature correspondante de la grille. Tant et aussi longtemps que la créature correspond à celle sur la grille, le joueur peut jouer une carte ayant n'importe quel motif ou couleur.

Lorsqu'un joueur réussit à créer une séquence, il obtient un jeton créature de son choix et doit alors jouer immédiatement une seconde carte de sa main. Son tour s'arrête après avoir joué cette seconde carte, même s'il réussit à créer une autre séquence.

À la fin de son tour, le joueur doit piger autant de cartes qu'il en a joué (1 ou 2) pour en avoir un total de 6 en main. C'est ensuite au joueur suivant (sens horaire) de jouer une de ses cartes.



FAIRE UNE SÉQUENCE

Une séquence de Quirkies est composée de 3 cartes à l'horizontale, à la verticale ou en diagonale (similaire à tic-tac-toe) respectant certaines règles.

Il y a deux niveaux de règles pour faire une séquence valide - débutant et avancé.

Il est recommandé de jouer une première partie avec les règles pour débutants.

VERSION POUR JOUEURS DÉBUTANTS

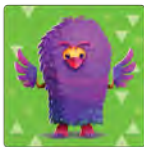
Pour les débutants, il y a deux façons simples de créer des séquences de 3 cartes valides.

Toutes les cartes doivent avoir la même couleur. Le motif des cartes n'est pas pris en compte.



ET / OU

Toutes les cartes doivent avoir le même motif. La couleur n'est pas prise en compte.



Veillez noter qu'une ligne de 3 cartes de même motif ET de même couleur compte tout de même comme une séquence et non 2.

VERSION POUR JOUEURS AVANCÉS

En jouant avec les règles avancées, les joueurs peuvent créer des séquences de 3 cartes de 4 manières différentes.

Toutes les cartes doivent avoir la même couleur et le même motif;



Toutes les cartes doivent avoir la même couleur, mais des motifs différents;



Toutes les cartes doivent avoir des couleurs différentes, mais un seul motif;



Toutes les cartes doivent avoir des couleurs et des motifs différents.



NOTES IMPORTANTES

Si un joueur place une carte Quirkies sans identifier une séquence, n'importe quel joueur peut crier « Quirkies! », montrer la séquence valide et gagner un jeton;

Si un joueur identifie une séquence non valide, il perd un jeton. Si le joueur n'a pas de jeton, la partie continue;

Si un joueur crée plus d'une séquence en plaçant une seule carte, il gagne un jeton pour chaque séquence créée.

FIN DE PARTIE

Le premier joueur à obtenir 5 jetons Quirkies gagne la partie! Une fois qu'un joueur déclare avoir 5 jetons, la partie se poursuit jusqu'à la fin du tour. En cas d'égalité, les joueurs partagent la victoire.

Si les cartes Quirkies sont épuisées avant qu'un joueur obtienne cinq jetons, la partie se poursuit jusqu'à la fin du tour. Le joueur avec le plus de jetons gagne!





Distributed in North America by:
FoxMind Canada
1104-5530 St-Patrick,
Montréal, Qc, H4E1A8,
CANADA

Published by:
FoxMind Group Ltd.
1104-5530 St-Patrick,
Montréal, Qc, H4E1A8,
CANADA

© 2018, FoxMind Group Ltd.
Quirkies™ is a trademark of
FoxMind Group Ltd.
All rights reserved.