

Remédiation cycle 3	https://maths.heb3.org/	
Se familiariser avec les tables de multiplication et leur utilisation pour les divisions	<h2 style="text-align: center;">Cartes Qwirkle</h2>	

REGLE DU JEU

I – Préparation

- 1.1 Feuille + 1 crayon (pour noter votre score).
2. Placez toutes les cartes dans un sac
3. Chaque joueur pioche au hasard 6 cartes dans le sac.
4. Les joueurs placent leurs cartes respectives devant eux de sorte qu'aucun autre joueur ne puisse voir les symboles. Ces cartes forment la main du joueur.
5. Les cartes restantes forment la réserve et restent dans le sac.

II – Début de partie

1. Chaque joueur examine son tirage et annonce son nombre le plus élevé de cartes ayant une caractéristique commune : couleur ou table (/!\ Les cartes en double ne sont pas comprises dans ce nombre).
2. Le joueur obtenant le plus grand nombre commence la partie.
3. Ce premier joueur :
 - pose ses cartes (celles ayant la caractéristique commune) et note ses points.
 - Il pioche dans la réserve pour avoir à nouveau 6 cartes devant lui.
 - En cas d'égalité, les cartes d'une même table l'emportent sur les cartes de même couleur, les cartes de la table la plus élevée l'emportent, et si il s'agit de la même table les cartes dont le total est le plus élevé l'emportent.
4. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

III – Déroulement de la partie

A son tour, un joueur peut effectuer l'une de ces 2 actions :

1. Compléter une ligne : Compléter une ligne en y ajoutant 1 carte ou +, puis piocher dans la réserve pour en avoir à nouveau 6 devant lui. Toutes les cartes jouées à partir de la main du joueur doivent partager une caractéristique, à savoir la couleur ou appartenir à la même table. Les cartes du joueur doivent toujours appartenir à la même ligne.
2. Échanger : tout ou une partie des cartes de sa main contre autant d'autres cartes de la réserve et passer son tour (sans jouer de carte).

1) Compléter une ligne

Chacun à leur tour, les joueurs ajoutent des cartes pour compléter la ligne créée au premier tour et ses ramifications.

Voici les règles à appliquer :

- Tout reliaison : Il n'est pas possible de jouer des cartes qui ne seraient pas reliées aux lignes existantes.
- Il existe 10 tables et 10 couleurs. Les joueurs créent des lignes de tables et de couleurs.

- Deux ou plusieurs cartes qui se touchent créent une ligne de tables ou une ligne de couleurs.
→ Les tuiles qui sont ajoutées à cette ligne doivent avoir la même caractéristique que les tuiles qui se trouvent déjà sur la ligne.
- Il peut arriver qu'il y ait des places sur la ligne où aucune tuile ne peut être ajoutée.
- Règle de la ligne unique : Les tuiles ajoutées doivent toujours APPARTENIR à la même ligne. Il se peut qu'elles ne se touchent pas.
- REGLE DE LA CARTE UNIQUE : Jamais deux fois la même carte dans une ligne. Cette règle induit la 2e : Jamais plus de 10 tuiles dans une ligne.

Exemples : Jamais deux cartes 10 oranges dans une ligne de couleur.

- Jamais 2 cartes 14 dans une ligne de la table des 7

. Les cartes d'une ligne de table se présentent dans n'importe quel ordre

Exemple : Dans une ligne de la table des 10 on peut avoir 30, 40, 10, 70, 50.

2) Échanger des cartes

Lorsque vient votre tour, vous pouvez choisir d'échanger tout ou une partie de vos cartes au lieu de les ajouter à une ligne. Dans ce cas :

1. vous devez mettre de côté les cartes à échanger
2. puis tirer le même nombre de cartes de la réserve.
3. Ensuite, vous devez mélanger les cartes que vous avez échangées dans la pioche.
4. Enfin, passez votre tour.

Si vous ne pouvez pas ajouter de cartes à une ligne, vous DEVEZ échanger tout ou une partie de vos cartes et passer votre tour.

IV – Calcul des points

Quand vous créez une ligne au premier tour ou que par la suite vous complétez une ligne :

- Gagnez les points de la ligne : Vous marquez 2 points pour chaque carte dans une ligne de table et 1 point pour chaque carte dans une ligne de couleur. Cela inclut TOUTES les cartes qui se trouvent dans la ligne, y compris celles que vous n'avez pas jouées.
 - → Une carte peut rapporter 2 fois son nombre de points si elle appartient à deux lignes différentes.
 - BONUS : Vous marquez 10 points supplémentaires chaque fois que vous terminez une ligne de 10 cartes de même couleur . Vous marquez 20 points supplémentaires chaque fois que vous terminez une ligne de 10 cartes de la même table (pas de doublons dans les nombres) .
- Ce bonus s'ajoute aux points de la ligne complétée
- First : Le joueur qui termine la partie obtient 10 points supplémentaires.

V – Fin de la partie

1. Quand la réserve ne contient plus de cartes, les joueurs continuent à jouer normalement, mais ne tirent plus de cartes à la fin de leur tour.
2. Lorsqu'un joueur a joué toutes ses cartes : La partie se termine et ce joueur obtient 10 points supplémentaires.
- Si aucun joueur ne peut ajouter de cartes aux cartes existantes et que la réserve est vide, le jeu s'arrête immédiatement et les 10 points de first ne sont pas attribués.
3. Le joueur ayant le plus grand nombre de points remporte la partie.

1

—

2

—

3

—

4

—

5

—

6

—

7

—

8

—

9

—

10

—

20

—

2

—

12

—

14

—

16

—

18

—

4

—

6

—

8

—

10

—

9

—

12

—

15

—

18

—

21

—

24

—

27

—

30

—

3

—

6

—

12

—

8

—

32

—

36

—

40

—

4

—

16

—

20

—

24

—

28

—

25

—

30

—

35

—

40

—

45

—

50

—

5

—

10

—

15

—

20

—

30

—

24

—

60

—

6

—

12

—

18

—

36

—

42

—

48

—

54

—

49

—

56

—

63

—

70

—

7

—

14

—

21

—

28

—

35

—

42

—

48

—

56

—

16

—

24

—

32

—

40

—

64

—

72

—

80

—

8

—

81

—

90

—

9

—

18

—

27

—

36

—

45

—

54

—

63

—

75

—

80

—

90

—

40

—

50

—

60

—

70

—

100

—

10

—

20

—

30

—