

Joueurs : 1 à 15

Âge : à partir de 8 ans

Durée : environ 20 minutes

## BUT DU JEU

Lors de chaque tour, chaque joueur inscrit **une seule lettre** dans son tableau (5x5). Après 25 tours, chaque joueur a entièrement rempli son tableau et les points sont décomptés.

Chaque joueur doit placer ses lettres dans le tableau au mieux de telle façon que dans chaque colonne et chaque ligne **un mot valide** soit composé de 2, 3, 4 ou au meilleur des cas de 5 lettres. Plus le mot est long, plus on gagne de points (1-3-6-10). Les lignes et colonnes qui ne contiennent pas de mots valides ne rapportent aucun point. Un **bonus** supplémentaire (10 points) est accordé si on arrive à créer un mot valide **dans chacune** des 10 colonnes et lignes.

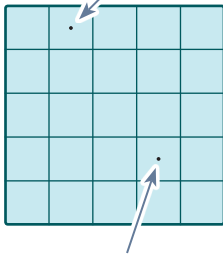
## MISE EN PLACE

Chaque joueur prend un crayon et une feuille de jeu.

**Attention :** Tous les joueurs doivent utiliser **le même côté de la feuille** de jeu. Pour la première partie, **le côté A** est recommandé.

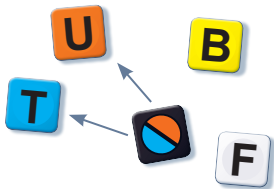
Chaque joueur fait avec son crayon **un petit point** au centre de **deux cases au choix** sur sa feuille de jeu. Pour cela il choisit lui-même les deux cases à la seule condition qu'elles ne soient pas placées sur la même ligne ou sur la même colonne. Chacun donne ensuite sa feuille de jeu à son voisin de gauche. La feuille de jeu ainsi reçue ne change plus de propriétaire pour le reste du jeu. Ainsi les feuilles de jeu diffèrent un petit peu les unes des autres.

Exemple



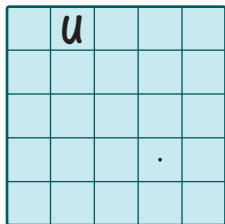
## DÉROULEMENT DU JEU

Le plus jeune joueur commence. Il lance une fois **les 5 dés**. Le **dé noir** définit **quels dés peuvent être utilisés** dans ce tour. Le lanceur de dés lit les lettres des deux dés actifs à haute voix.



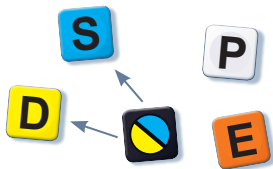
Sara lance une fois les 5 dés. Le dé noir a les couleurs orange et bleue. Une lettre des dés orange ou bleu peut être choisie par chaque joueur. Sara dit : „U ou T peut être inscrite dans vos tableaux!“.

Chaque joueur doit maintenant (le lanceur de dés inclus) inscrire **une des** deux lettres dans son tableau (5x5). **Lors du premier tour**, une des deux cases **contenant un point** doit être utilisée.



Sara inscrit un U dans une des deux cases avec un point.

Maintenant c'est au tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre de devenir le lanceur de dés. Il lance une fois les 5 dés et lit clairement à haute voix les deux lettres déterminées par le dé noir.



C'est au tour de Tim de lancer les dés. Il lance les 5 dés une fois. Le dé noir montre les couleurs jaune et bleue. La lettre sur le dé bleu ou jaune peut être choisie. Tim dit : « D ou S peut être utilisée ! ».

Chaque joueur choisit une des deux lettres et l'inscrit **lors du 2ème tour** dans la **case restante avec le point**.

	u			
			s	

Sara inscrit un S dans la case restante avec un point.

Le jeu continue ainsi de la même manière. Le lanceur de dé change à chaque tour dans le sens des aiguilles d'une montre. **Attention : À partir du 3ème tour** la lettre choisie peut être placée dans **n'importe quelle case** du tableau (5x5).

### Particularités lors d'un lancé de dés :



Si le dé blanc montre un point d'interrogation, une **lettre au choix de A à Z** peut être inscrite. **Attention** : Les lettres J, Q, X, Y (qui ne sont pas sur les faces des dés) peuvent être utilisées.



Si le dé orange montre une face avec « A, E, I, O, U », une **voyelle** quelconque peut être inscrite.

## FIN DU JEU ET DÉCOMPTE DES POINTS

Le jeu se termine après 25 tours. Le tableau de tous les joueurs est maintenant complètement rempli et chacun inscrit ses points reçus. Dans chacune des 5 colonnes et des 5 lignes, **un seul mot** peut être pris en compte – écrit **de gauche à droite** ou de **haut en bas**. S'il y a plusieurs mots dans une même colonne ou ligne, seul le mot le plus long est pris en compte.

- Un mot de **2 lettres** rapporte 1 point, un mot de **3 lettres** 3 points, un mot de **4 lettres** 6 points, un mot de **5 lettres** 10 points.
- Si un joueur a un mot valide **au total** dans les 10 colonnes et lignes (à chaque fois au moins 1 point), il reçoit un **bonus** supplémentaire de 10 points.

Le joueur qui a le plus de points est le vainqueur. Si plusieurs joueurs ont le même nombre de points, il y a plusieurs vainqueurs.

The screenshot shows the QWORDS game interface. On the left, there is a legend for word lengths: 2 letters = 1 point, 3 letters = 3 points, 4 letters = 6 points, 5 letters = 10 points. Below this, a 'Bonus' of 10 points is shown with a slash through it, indicating it is not awarded. The main grid contains the following words:

D	U	O	P	O	3
S	S	A	U	T	6
K	I	W	I	S	10
I	N	E	S	T	3
S	E	P	H	A	1

At the bottom, a score calculation is shown:  $6 + 10 - 6 + 1 = 11$ . The total score of 46 is displayed in a box.

### Exemple de décompte de points :

Dans les 5 lignes Sara a réussi à placer 5 mots : "DUO", "SAUT", "KIWIS", "NÉS", "SE". Cela lui rapporte 23 points (3+6+10+3+1). Dans les 5 colonnes, elle a réussi à placer 4 mots : "SKIS", "USINE", "PUIS", "TA". Cela lui rapporte 23 points (6+10+0+6+1). Sara ne reçoit pas le bonus car elle n'a pas un mot valide dans les 10 colonnes et lignes. Sara a un total de 46 points.

## MOTS VALIDES ET ORTHOGRAPHE

Les **mots valides** doivent se trouver **dans le Larousse**, ainsi que les **villes, pays, fleuves, montagnes et îles** connus de tous comme Paris, Pérou, Rhin, Jura, Ré. Les verbes peuvent être utilisés à l'infinitif (ex. : être) ainsi que dans n'importe quelle forme (être, suis, est, été, fut, serai, sois). Les noms et les adjectives peuvent être au singulier ou au pluriel (bon, bonne, bons). **Artistes, vedettes, groupes de musique** sont aussi autorisés comme ABBA, Oasis, ainsi que les prénoms connus (ex. : Léa, Max) et les **abréviations** (Sécu, TGV) ou les **produits et entreprises connus** (ex. : Fanta, EDF).

**Invalides** sont les mots de la **langue familière** (ex. : bouh, bah).

## VARIANTES POUR EXPERTS

Le côté B est utilisé pour les variantes pour experts. Toutes les règles précédentes sont valables avec les différences suivantes :

- Sur le côté gauche de la feuille de jeu se trouve une **case pour le joker** (avec un ? à l'intérieur). Chaque joueur a le droit d'ignorer un lancer de dés au cours du jeu en utilisant ce joker pour inscrire **une lettre quelconque de A à Z**. La case du joker est ensuite barrée.
- Les mots dans les **axes centraux** (horizontal et vertical) rapportent le **double de points**.

**Remarque :** Si la variante avec le joker n'est pas utilisée, le côté B peut quand même être utilisé. Les axes centraux sont comptabilisés normalement et le case du joker n'a pas d'influence.

# LE JEU SOLO

**Qwords** est aussi adapté pour jouer seul. Toutes les règles précédentes restent valables.

À l'aide du tableau suivant, on peut évaluer son propre résultat (avec le côté A). Pour la variante pour experts (côté B), il faut ajouter 10 points.

Points	Évaluation
<b>Jusqu'à 30</b>	débutant
31–39	bienvenue au Club
40–45	okay
46–50	bien
51–60	fort
61–65	génial

Points	Évaluation
66–69	expert
70–79	classe internationale
80–89	légendaire
90–99	spectaculaire
100–106	inimaginable
110	surnaturel



© 2024 KENDi GmbH  
Tulpenweg 26  
90556 Cadolzburg, Germany  
info@kendigames.de, www.kendigames.de

**Auteurs :** Bernhard Lach & Uwe Rapp  
**Illustrateurs & Graphistes :**  
Oliver Freudenreich & Sandra Freudenreich  
**Relecteur :** Reinhard Staupe  
**Traducteur :** Christophe Décombe