

Quirkies™

Rulebook | Livret de règles



WE ARE THE QUIRKIES



Quirkies™



2-4 PLAYERS

5+

20 MINUTES

Quirkies is a fast-paced game that mixes art, visual perception and reasoning skills. Players stack matching creature cards in order to create sequences and win Quirkies tokens.

CONTENTS

81 Quirkies cards

(9 Quirkies characters with
3 different patterns and colors)

9 Board cards

25 Tokens

GAME OBJECTIVE

By stacking Quirkies cards to create winning sequences, players aim to be the first to collect 5 Quirkies tokens and be declared the winner.

GAME SET UP

(see example on page 4)

Choose the dealer, who will:

Separate the Quirkies cards from the White Board cards (Board cards are white).

Place the 9 White Board cards randomly into a 3 x 3 pattern.

Cover the White Board cards located on the 4 corners of the board with any (color and pattern) corresponding Quirkies creature card and shuffle the remaining deck thoroughly.

Distribute 6 Quirkies cards to each player.

Make a draw pile with the remaining cards face down.

Place the Quirkies tokens in a pile.



HOW TO PLAY QUIRKIES



The player to the left of the dealer goes first and places one card from their hand onto the matching creature on the Quirkies Board card. As long as the creature type matches, the card may have any color and any pattern.

If a player succeeds in creating a winning sequence, they may collect a token of their choice and must then play one more card from their hand.

Their turn ends after they played that second card, even if they manage to create another winning sequence.

After placing their card(s), the player replenishes their hand back to 6 cards and the turn moves clockwise to the next player.



WHAT IS A WINNING SEQUENCE of QUIRKIES?

A Quirkies Sequence is 3 Cards aligned horizontally, vertically, or diagonally (tic-tac-toe like) where the 3 cards obey certain rules.

There are two types of rules for making Quirkies sequences - beginners and advanced.

We recommend players start with the beginners' gameplay.

BEGINNER VERSION

For beginners, there are two simple ways to create a valid 3 cards sequence.

All 3 cards must have the same color. The pattern is not taken into account.



AND/OR

All 3 cards must have the same pattern. The color is not taken into account.



Please note that a line of 3 cards of the same color AND the same pattern still counts as 1 sequence, not 2.

ADVANCED VERSION

When playing the advanced version rules, players can create valid 3 cards sequences in 4 different ways.

All of the cards must have the same color and same background pattern.



All of the cards must have the same color, but all must have different background patterns.



All of the cards must have different colors but the same background pattern.



All of the cards must have both different colors and different background patterns.



IMPORTANT NOTES

If a player places a Quirkies card and does not realize that they have created a sequence, any player may declare out loud "Quirkies!", show the sequence and win a token.

If a player incorrectly identifies a sequence, they lose one of their tokens and must put it back into the pile. If the player did not win any token yet, the game simply continues.

If by placing a card a player creates more than 1 sequence, they win a token for every sequence created by the placement of that card.

WINNING

The first player to collect 5 Quirkies tokens wins! Once a player declares they have at least 5 tokens, play continues until the dealer is the last to play. In case of a tie, victory is shared.

If the Quirkies deck runs out before a player has 5 Quirkies tokens, the round continues until it reaches the dealer and the player with the highest number of token wins!



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.



Veuillez noter qu'une ligne de 3 cartes de même motif ET de même couleur comptent 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!



NOUS SOMMES



LES QUIRKIES



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.