

Qwirkle™

EIN FESSELNDES KOMBINATIONSSPIEL VON
SUSAN MCKINLEY ROSS FÜR 2-4 SPIELER.

INHALT

- 108 Plättchen – die abgebildeten
36 Plättchen jeweils dreimal
- 4 Ablagebänke
- 1 Spielanleitung

SPIELZIEL

Die Spieler bilden und erweitern Reihen gleicher Farbe oder gleicher Form, um die meisten Punkte zu erzielen.

SPIELVORBEREITUNG

Zum Notieren der Punktezah werden Papier und ein Stift benötigt. Alle Plättchen werden gut gemischt und verdeckt in mehreren Stapeln so auf den Tisch gelegt, dass jeder Mitspieler leicht darauf zugreifen kann. Jeder Spieler erhält eine Ablagebank und zieht blind 6 Plättchen und stellt diese aufrecht vor sich hin, so dass die anderen Spieler die bedruckte Seite nicht sehen können.

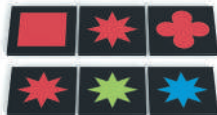


START DES SPIELS

Zunächst prüfen alle Spieler, wie viele ihrer Plättchen

- unterschiedliche Symbole in gleicher Farbe
oder
- gleiche Symbole in unterschiedlicher Farbe

aufweisen. Der Spieler mit den meisten Übereinstimmungen legt nun diese Plättchen in einer Reihe in der Tischmitte aus, um das Spiel zu beginnen (z. B. 3 rote Plättchen mit unterschiedlicher Form). Bei Gleichstand startet von diesen der jüngste Spieler. Anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.



SPIELABLAUF

Wer an der Reihe ist, **führt eine** der beiden folgenden Aktionen durch:

- 1 Entweder er legt 1 oder mehr Plättchen an bereits ausliegende Plättchen in einer Reihe an. Alle Plättchen, die er neu anlegt, müssen eine Eigenschaft gemeinsam haben, also die gleiche Farbe oder das gleiche Symbol. Außerdem müssen sie nach dem Legen in derselben Reihe liegen, wobei die neuen Plättchen nicht direkt nebeneinander liegen müssen, so dass z. B. eine bestehende Reihe durchaus auf beiden Seiten ergänzt werden kann.
Anschließend füllt der Spieler seine Plättchen wieder auf 6 auf.
oder
- 2 Er tauscht 1 bis 6 seiner Plättchen und erhält entsprechend viele neue vom Stapel. Die getauschten Plättchen werden unter die Stapel geschoben.

1. ANLEGEN

Beim Anlegen gilt:

- 2 oder mehr Plättchen hintereinander bilden eine **Reihe**.
- Eine Reihe besteht entweder aus Plättchen, die **alle mit der gleichen Form** bedruckt sind, oder **alle die gleiche Farbe** aufweisen.
- **In einer Reihe von Plättchen der gleichen Form müssen alle Plättchen unterschiedliche Farben aufweisen.** Zum Beispiel darf eine Reihe von Quadraten nur ein blaues Quadrat enthalten.



- In einer Reihe von Plättchen der gleichen Farbe müssen alle Plättchen unterschiedliche Formen aufweisen. Beispielsweise darf eine Reihe von roten Plättchen nur einen roten Kreis enthalten.



- In einer Reihe können somit maximal 6 Plättchen liegen.
- Plättchen, die ausgespielt werden, müssen immer Kontakt (senkrecht oder waagrecht) zu **mindestens einem bereits ausliegenden Plättchen** haben. **Alle ausgespielten Plättchen müssen dabei entweder die gleiche Farbe oder die gleiche Form aufweisen.**
- Plättchen, die an eine bereits existierende Reihe angelegt werden, müssen in ihrer Eigenschaft zu den bereits ausliegenden Plättchen passen.

Die Plättchen passen aus folgenden Gründen nicht:

- 1 Das 7. Plättchen in der gelben Reihe (zweiter Kreis)
- 2 + 3 Dieses Symbol gibt es in der Reihe bereits
- 4 Das Plättchen hat keinen Kontakt zu anderen Plättchen
- 5 Der lila Kreis würde zwar zum lila Quadrat passen. Zur gelben Reihe passt er aber nicht.



- Werden mehrere Plättchen in einer Reihe angelegt, so müssen sie nicht in direkter Verbindung zueinander stehen. Das heißt, dass ein Plättchen an einer Seite der Reihe und gleichzeitig ein Plättchen an der anderen Seite in derselben Reihe angelegt werden kann.

Beispiel:



Steffi legt die drei roten Steine an die rote Reihe an. Dabei legt sie links zwei und rechts ein Plättchen an.

- Im selben Zug Plättchen in unterschiedlichen Reihen anzulegen, ist nicht möglich. Das heißt, angelegt wird immer nur an einem bereits ausliegenden Plättchen bzw. Reihe.
In obigem Beispiel wäre es somit nicht möglich gewesen, gleichzeitig die rote Raute und einen blauen Kreis an die drei liegenden Kreise anzulegen.

- Plättchen oder Reihen, die durch eine **Lücke** von bereits liegenden Reihen getrennt sind, gehören zu unterschiedlichen Reihen.

In obigem Beispiel würde beim Anlegen der drei Raute-Plättchen auf der rechten Seite das grüne Raute-Plättchen nicht mit den drei grünen Plättchen eine Reihe bilden und dementsprechend auch keine Punkte für eine grüne Reihe bringen.

- Es ist durchaus möglich, dass es Stellen gibt, an denen kein Stein gelegt werden kann, da er sonst gegen eine der obigen Anlegeregeln verstoßen würde.

In obigem Beispiel dürfe z. B. in die entstandene Lücke kein Plättchen gelegt werden, da sonst senkrecht eine Reihe mit zwei unterschiedlichen Symbolen in unterschiedlichen Farben entstehen würde.

2. PLÄTTCHEN EINTAUSCHEN

Anstatt Plättchen auszulegen, kann ein Spieler auch 1 bis 6 seiner Plättchen eintauschen. Dazu legt er die Plättchen, die er eintauschen will, beiseite und zieht anschließend die entsprechende Anzahl an „Austausch-Plättchen“ von den Stapeln mit den verdeckten Plättchen nach. Die Plättchen, die er vorher beiseite gelegt hat, schiebt er nun verdeckt unter die Stapel zurück. Damit ist sein Zug für diese Runde beendet und er kann in der nächsten Runde mit seinen neuen Plättchen ganz normal weiter spielen. Kann ein Spieler bei seinem Spielzug keine Plättchen anlegen, so **muss** er Plättchen eintauschen.

Wertung

Nach jedem abgeschlossenen Spielzug eines Spielers werden dessen Punkte ermittelt und notiert. Wer eine Reihe bildet oder ergänzt, erhält **1 Punkt für jedes Plättchen in dieser Reihe**, also auch einschließlich der Steine, die vorher bereits in der Reihe auslagen. Ein Plättchen kann 2 Punkte erzielen, wenn es Teil zweier Reihen ist.

Beispiel:

Antje legt den gelben Kreis an. Sie erhält 4 Punkte (2 für die gelbe Reihe und 2 Punkte für die Reihe aus Kreisen).



Wem es gelingt, eine Reihe von 6 Plättchen zu legen, bildet einen **Qwirkle** und erhält für diese Reihe zusätzlich 6 Sonderpunkte. Ein Qwirkle bringt immer 12 Punkte – 6 Punkte für die 6 einzelnen Plättchen und die 6 Sonderpunkte für das Bilden eines Qwirkle. Die 6 Plättchen müssen entweder **6 Plättchen derselben Farbe** mit unterschiedlichen Formen sein oder **6 Plättchen derselben Form** in unterschiedlichen Farben.

Beispiel:

Steffi legt zunächst die blau umrandeten Plättchen an. Sie bekommt 7 Punkte (4 für die Sternreihe und 3 für die rote Reihe, die zu dem Zeitpunkt aus drei Steinen besteht).

Jörg legt die rot umrandeten Plättchen an. Er schafft damit 6 Punkte (4 für die gelbe Reihe und 2 für die beiden Rausteine).

Antje legt nun die gelb umrandeten Plättchen an. Dafür bekommt sie 17 Punkte (3 für die Reihe der Rauten, 2 für die Sternreihe und 12 für den Qwirkle, den sie in der roten Reihe geschafft hat).



SPIELEND

Wenn der Stapel mit den verdeckten Plättchen leer ist, können die Spieler nach dem Legen der Plättchen keine neuen Plättchen mehr nachziehen. Die Spieler legen trotzdem weiterhin Plättchen an, bis der erste Spieler sein letztes Plättchen angelegt hat und das Spiel damit sofort beendet. **Dieser Spieler erhält zusätzlich einen Bonus von 6 Punkten für das Beenden des Spieles.** Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

STRATEGISCHE TIPPS

- Es werden mehr Punkte erzielt, wenn bei einem Zug die Plättchen zu mehreren Reihen passen bzw. diese bilden.
- Vorsicht beim Bilden von Reihen mit 5 Plättchen: Für die Mitspieler entsteht sonst die Möglichkeit einen Qwirkle zu bilden.
- Da es jedes Plättchen **3x** gibt, gilt es, die bereits ausliegenden Plättchen gut zu beachten. Wenn z.B. alle 3 roten Kreise ausliegen, kann ein Spieler auch gefahrlos ein fünftes rotes Plättchen in eine Reihe legen, in der zur Vervollständigung noch ein roter Kreis fehlen würde, da in der Reihe dann ja kein Qwirkle mehr erzielt werden kann. Auch wenn ein Spieler noch auf ein bestimmtes Plättchen wartet, ist es hilfreich zu wissen, ob dieses Plättchen überhaupt noch vorhanden ist.



Sollten sie Qwirkle noch nicht gespielt haben, lesen Sie bitte zunächst die Regeln von Qwirkle und spielen einige Partien, bevor Sie die Mini-Erweiterungen nutzen.

SPIELMATERIAL

- 8 runde Aktionsplättchen
- 2 Sonderplättchen



SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel wird wie üblich vorbereitet. Zusätzlich werden die 2 Sonderplättchen in eingemischt. Die 8 Aktionsplättchen werden nach Symbolen sortiert in 2 Stapeln für alle Spieler gut erreichbar bereit gelegt.



SPIELABLAUF

Für die Mini-Erweiterungen gelten dieselben Regeln wie für Qwirkle mit folgenden Änderungen bzw. Ergänzungen:

EIN SONDERPLÄTTCHEN WIRD GEZOGEN

Sobald ein Spieler eines der 2 Sonderplättchen zieht, zeigt er allen Spielern das Sonderplättchen und legt es danach zurück in die Box. Anschließend zieht der Spieler ein Ersatzplättchen von den Stapeln. Alle Spieler nehmen sich das entsprechend passende Aktionsplättchen und legen es offen vor sich ab.



AKTIONSPLÄTTCHEN EINSETZEN

Beim Verwenden der Aktionsplättchen gelten folgende Grundregeln:

- Ein Spieler darf in seinem Zug immer nur 1 Aktionsplättchen einsetzen.
- Ein Spieler darf ein Aktionsplättchen immer nur zu Beginn seines Zuges einsetzen.
- Jeder Spieler kann ein Aktionsplättchen nur einmal im Spiel verwenden. Anschließend wird das Aktionsplättchen zurück in die Box gelegt.

ES GIBT DIE FOLGENDEN AKTIONSPLÄTTCHEN:



3 zusätzliche Plättchen ziehen

Der Spieler zieht sofort 3 zusätzliche Plättchen von den Stapeln.

Wenn ein Spieler dadurch am Ende eines Zugs 6 oder mehr Plättchen haben sollte, darf er keine weiteren Plättchen ziehen.



Ein Plättchen vom Spielfeld nehmen

Der Spieler nimmt ein beliebiges Plättchen vom Spielfeld und legt es auf seine Ablagebank ab. Dabei gelten die folgenden Regeln:

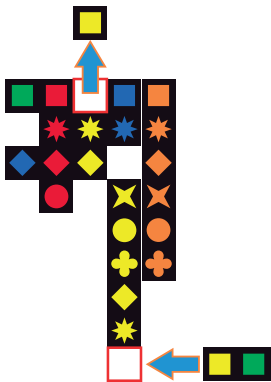
- Es ist nicht erlaubt, ein Plättchen aus einem Qwirkle (also aus einer Reihe mit 6 Plättchen) zu nehmen.
- Durch das Entfernen eines Plättchens dürfen keine Bereiche entstehen, die keinen Kontakt mehr zu den restlichen Plättchen haben.
- Ein entferntes Plättchen darf im selben Zug nicht wieder an derselben Stelle eingesetzt werden.

Beispiel:

Julia verwendet das Aktionsplättchen und nimmt das gelbe Quadrat vom Spielfeld und stellt es vor sich ab.

Nun folgt Ihr Zug:

Zusammen mit einem grünen Quadrat legt sie die beiden Steine an die andere gelbe Reihe an und schafft einen Qwirkle sowie eine 2er-Reihe. Sie erhält 14 Punkte.



WICHTIG: Nach dem Ausspielen eines dieser vorher erklärten Aktionsplättchen macht der Spieler seinen üblichen Zug.

SPIELLENDE

Bei Spielende gibt es für nicht verwendete Aktionsplättchen keine Sonderpunkte.

SPIELVARIANTEN

1. Die Spieler können vor dem Spiel auch entscheiden, dass nicht alle Sonderplättchen und Aktionsplättchen verwendet werden sollen. Die entsprechenden Sonder- und Aktionsplättchen werden dann vor dem Spiel entfernt.
2. Es ist auch möglich, dass jeder Spieler zu Spielbeginn alle 2 unterschiedlichen Aktionsplättchen erhält und somit bereits ab dem ersten Spielzug eingesetzt werden können. Die Sonderplättchen werden dann nicht verwendet und zurück in die Box gelegt.

Qwirkle™

UN JEU DE COMBINAISONS CAPTIVANT DE
SUSAN MCKINLEY ROSS POUR 2 À 4 JOUEURS

MATÉRIEL

- 108 tuiles : trois exemplaires de chacune des 36 tuiles
- 4 chevalets
- 1 règle du jeu

BUT DU JEU

Les joueurs forment et étendent des rangées de la même couleur ou de la même forme pour gagner le plus de points.



PRÉPARATIFS

Vous avez besoin d'une feuille de papier et d'un crayon pour noter les points. Mélangez bien toutes les tuiles et placez-les, face cachée, sur la table en plusieurs piles de manière à ce que chaque joueur puisse les atteindre facilement. Chaque joueur prend un chevalet, pioche 6 tuiles au hasard et les place devant lui sur le chevalet en position verticale de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir leur côté imprimé.

DÉBUT DE LA PARTIE

Dans un premier temps, tous les joueurs vérifient combien de leurs tuiles présentent

- des symboles différents de la même couleur,
- ou
- le même symbole dans des couleurs différentes.



Le joueur qui possède le plus grand nombre de concordances place les tuiles correspondantes sur une rangée au milieu de la table pour commencer la partie (par exemple 3 tuiles rouges de formes différentes). En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, c'est le plus jeune d'entre eux qui commence. Ensuite, on continue à jouer en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Le joueur dont c'est le tour exécute **l'une** des deux actions suivantes :

- 1 Il pose une ou plusieurs tuiles à côté des tuiles qui se trouvent déjà sur la table en formant une rangée. Toutes les tuiles qu'il pose doivent posséder un attribut en commun – c'est-à-dire la même couleur ou le même symbole. En outre, après avoir été déposées, les tuiles doivent former une rangée commune ; mais les nouvelles tuiles ne doivent pas forcément se trouver l'une à côté de l'autre, de sorte qu'on peut, par exemple, compléter une rangée existante par les deux bouts.
Ensuite, le joueur reconstitue son stock de tuiles en piochant des tuiles pour en avoir à nouveau 6.
- OU
- 2 Il échange entre 1 et 6 tuiles pour en obtenir de nouvelles, qu'il prend sur les piles. Il place les tuiles échangées en dessous des piles.

1. DÉPOSER DES TUILES

On doit respecter les règles suivantes :

- Deux tuiles ou plus posées l'une à côté de l'autre forment une **rangée** verticale ou horizontale.
- Une rangée est constituée de tuiles qui présentent **toutes soit la même forme soit la même couleur**.

- Dans une rangée de tuiles dont la forme est identique, chaque tuile doit être de couleur différente. Exemple : une rangée de carrés ne doit comporter qu'un seul carré bleu.



- Dans une rangée de tuiles dont la couleur est identique, chaque tuile doit être de forme différente. Exemple : une rangée de tuiles rouges ne doit comporter qu'un seul cercle rouge.



- Chaque rangée peut comporter 6 tuiles au maximum.
- Les tuiles déposées doivent toujours **toucher (verticalement ou horizontalement) au moins une tuile qui se trouve déjà sur la table. Toutes les tuiles jouées doivent concorder avec les autres par la couleur ou la forme.**
- Quand on dépose une tuile dans une rangée existante, ses propriétés doivent coïncider avec celles des tuiles qui s'y trouvent déjà.

Ces tuiles ne conviennent pas pour les raisons suivantes :

- 1 C'est la septième tuile dans la rangée jaune (le deuxième cercle).
- 2 + 3 Ce symbole ou cette couleur est déjà présent(e) dans la rangée.
- 4 La tuile ne touche pas d'autre tuile.
- 5 Le cercle violet irait avec le carré violet. Mais il ne va pas avec la rangée jaune.



- Si un joueur place plusieurs tuiles dans une rangée, elles ne doivent pas forcément se trouver directement l'une à côté de l'autre : il peut donc, lors du même tour, déposer une tuile à un bout d'une rangée et en placer une autre à l'autre bout de la même rangée.

Exemple :



Stéphanie place les trois tuiles rouges au bout de la rangée rouge : deux tuiles à gauche et une tuile à droite.

- Il n'est pas possible de déposer plusieurs tuiles dans des rangées différentes au cours du même tour. On dépose toujours ses tuiles à côté d'une tuile ou sur une rangée qui se trouve déjà sur la table.
Dans l'exemple précédent, il n'aurait pas été possible de poser au cours du même tour le losange rouge et un cercle bleu au bout de la rangée des trois cercles.

- S'il y a un **espace vide** entre une tuile ou une rangée et d'autres rangées déjà présentes, il s'agit de rangées différentes.
Dans l'exemple précédent, une rangée de trois losanges a été formée à droite avec le losange rouge, mais le losange vert ne forme pas de rangée avec les trois autres tuiles vertes et ne rapporte donc pas de point pour une rangée verte.
- Il peut arriver qu'il y ait des espaces sur lesquels il n'est pas possible de déposer de tuile parce que l'une des règles ci-dessus s'y oppose.
Dans l'exemple précédent, on ne peut pas poser de tuile dans l'espace vide, par exemple, parce qu'on formerait une rangée verticale avec des symboles différents dans des couleurs différentes.

2. ÉCHANGER DES TUILES

Au lieu de déposer des tuiles, le joueur peut échanger entre 1 et 6 tuiles. Pour ce faire, il met à l'écart les tuiles qu'il veut rendre et sort, au hasard, le même nombre de tuiles sur les piles de tuiles face cachée. Ensuite, il remet sous les piles, face cachée, les tuiles qu'il vient de mettre à l'écart. Son tour est alors terminé. Lors de son tour suivant, il peut jouer comme d'habitude avec ses nouvelles tuiles. Si un joueur ne peut pas déposer de tuile lors de son tour, il est **obligé** d'échanger une ou plusieurs tuiles.

L'évaluation

A chaque tour terminé d'un joueur, on détermine les points du joueur et on les note. Si le joueur a formé ou étendu une rangée, il reçoit **un point pour chaque tuile de cette rangée** – c'est-à-dire y compris pour les tuiles qui se trouvaient déjà dans la rangée. Une tuile peut rapporter 2 points si elle fait partie de deux rangées.

Si un joueur réussit à compléter une rangée en déposant la sixième tuile, il forme un **Qwirkle** et reçoit 6 points supplémentaires pour cette rangée. Un Qwirkle rapporte toujours 12 points : 6 points pour les 6 tuiles individuelles et les 6 points additionnels pour avoir formé un Qwirkle. Les 6 tuiles doivent être **SOIT 6 tuiles de la même couleur** et de formes différentes, **SOIT 6 tuiles de la même forme** dans des couleurs différentes.

Exemple :

Anne pose le cercle jaune. Elle reçoit 4 points : 2 points pour la rangée jaune et 2 points pour la rangée de cercles



Exemple :

Stéphanie commence par poser les tuiles entourées en bleu. Elle reçoit 7 points : 4 points pour la rangée d'étoiles et 3 points pour la rangée rouge, qui est constituée de trois tuiles à ce moment-là.

Jacques place les tuiles entourées en rouge. Il reçoit

donc 6 points : 4 points pour la rangée jaune et 2 points pour les deux losanges.

Maintenant, Anne place les tuiles entourées en jaune et reçoit 17 points : 3 points pour la rangée de losanges, 2 pour la rangée d'étoiles à quatre branches et 12 pour le Qwirkle qu'elle a formé dans la rangée rouge.



FIN DE LA PARTIE

Lorsque les piles de tuiles face cachée sont épuisées, les joueurs ne peuvent plus sortir de nouvelles tuiles après en avoir déposé sur la table. Ils continuent cependant à déposer des tuiles jusqu'à ce qu'un joueur soit le premier à placer sa dernière tuile. La partie se termine **immédiatement**. Ce joueur reçoit un **bonus de 6 points supplémentaires pour avoir terminé la partie**. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.

CONSEILS STRATÉGIQUES

- Lors d'un tour, on remporte plus de points si les tuiles forment ou complètent plusieurs rangées.
- Il faut faire attention quand on forme des rangées de 5 tuiles : les autres joueurs ont alors la possibilité de former un Qwirkle.
- Comme chaque tuile existe **en trois exemplaires**, on a intérêt à surveiller les tuiles qui se trouvent déjà sur la table. Si par exemple, il y a déjà les 3 cercles rouges sur la table, on peut sans danger déposer une cinquième tuile rouge dans une rangée dans laquelle il manque un cercle rouge pour qu'elle soit complète, puisque cela ne permettra à personne de réaliser un Qwirkle. Quand un joueur attend une tuile précise, il est aussi utile de savoir si elle se trouve encore dans les piles de tuiles face cachée.



Si vous n'avez encore jamais joué à Qwirkle, lisez d'abord la règle de Qwirkle et faites quelques parties de Qwirkle avant de jouer aux mini-extensions.

MATÉRIEL

- 8 tuiles d'action rondes
- 2 tuiles spéciales

PRÉPARATIFS

Les préparatifs sont les mêmes que d'habitude. Il faut en outre mélanger les 2 tuiles spéciales avec les autres tuiles, face cachée, avant de former plusieurs piles avec celles-ci. Triez les 8 tuiles d'action selon leur symbole et formez ainsi 2 piles, qui doivent être accessibles pour tous les joueurs.



DÉROULEMENT DE LA PARTIE

Les règles des mini-extensions sont les mêmes que celles de Qwirkle avec les modifications ou les ajouts suivants :

LORSQUE QUELQU'UN PIOCHE UNE TUILE SPÉCIALE

Dès qu'un joueur pioche l'une des 2 tuiles spéciales, il montre cette tuile spéciale à tous les autres joueurs, puis la remet dans la boîte. Ensuite, le joueur pioche une tuile de remplacement sur l'une des piles. Tous les joueurs prennent la tuile d'action correspondante et la posent devant eux, face visible.

UTILISER LES TUILES D'ACTION

Les règles suivantes doivent être respectées lors de l'utilisation des tuiles d'action :

- Un joueur ne peut utiliser qu'1 seule tuile d'action au cours de son tour.
- Un joueur ne peut utiliser une tuile d'action qu'au début de son tour.
- Chaque joueur ne peut utiliser une tuile d'action qu'une seule fois au cours de la partie. Ensuite, la tuile d'action est remise dans la boîte.

LE JEU CONTIENT LES TUILES D'ACTION SUIVANTES :



Piocher 3 tuiles supplémentaires

Le joueur pioche immédiatement sur les piles 3 tuiles supplémentaires. Si, après avoir pioché celles-ci, un joueur a 6 tuiles ou plus à la fin d'un tour, il n'a plus le droit de piocher d'autres tuiles.



Prendre une tuile déposée

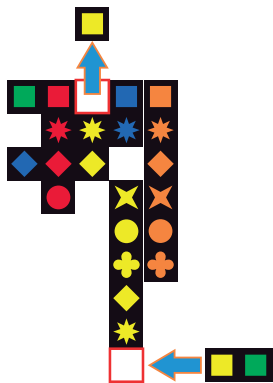
Le joueur prend une tuile de son choix qui est posée sur la table et la place devant lui. Les règles suivantes doivent être respectées :

- Il n'est pas possible de prendre une tuile qui se trouve dans un Qwirkle (c'est-à-dire dans une rangée complète de 6 tuiles).
- En enlevant une tuile, on ne doit pas créer de zones qui ne touchent plus le reste des tuiles.
- La tuile enlevée ne peut pas être remise à la même place au cours du même tour.

Exemple :

Julia utilise sa tuile d'action et prend le carré jaune posé sur la table, puis le pose devant elle.

Ensuite, elle exécute son tour normal : elle pose le carré jaune ainsi qu'un carré vert au bout de l'autre rangée jaune et forme ainsi un Qwirkle et une rangée de 2 tuiles. Elle obtient 14 points.



IMPORTANT : Après l'utilisation de l'une des tuiles d'action précédentes, le joueur exécute son tour comme d'habitude.

FIN DE LA PARTIE

À la fin de la partie, les joueurs ne reçoivent pas de points spéciaux pour les tuiles d'action non utilisées.

VARIANTES

1. Les joueurs peuvent décider avant le début de la partie de ne pas utiliser toutes les tuiles spéciales et toutes les tuiles d'action. Les tuiles spéciales et les tuiles d'action de leur choix sont écartées du jeu avant la partie.
2. Il est aussi possible que chaque joueur reçoive les 2 tuiles d'action différentes au début de la partie et puisse ainsi les utiliser dès le premier tour. Dans ce cas, les tuiles spéciales ne sont pas utilisées, on les remet dans la boîte.

Qwirkle™

UN ACCATTIVANTE GIOCO DI COMBINAZIONE
DI SUSAN MCKINLEY ROSS PER 2-4 GIOCATORI.

MATERIALE PER IL GIOCO

- 108 tessere – tre volte le 36 tessere rappresentate qui accanto
- 4 portatessere
- 1 regolamento

SCOPO DEL GIOCO

I giocatori formano e ampliano delle sequenze dello stesso colore o della stessa forma per raggiungere infine il maggior punteggio.

PREPARATIVI

Per appuntare i punteggi bisogna preparare carta e matita. Tutte le tessere vanno quindi mescolate andando a formare più cataste coperte, poste davanti a sé sul tavolo in modo che siano facilmente raggiungibili da tutti i giocatori. Ogni giocatore riceve un portatessere, pesca alla cieca 6 tessere dalle cataste (e) le pone in piedi davanti a sé, in modo che nessuno degli altri giocatori veda il lato stampato delle tessere.



IL GIOCO COMINCIA

Innanzitutto, ogni giocatore verifica quante delle proprie tessere presentino

- simboli differenti dello stesso colore
- oppure
- simboli uguali in differenti colori.



Per dare dunque inizio alla partita, il giocatore con le maggiori corrispondenze depone tali tessere in una sequenza al centro del tavolo (p. es. 3 tessere rosse di forme diverse). In caso di pareggio, comincia il giocatore più giovane tra di loro. Poi si prosegue in senso orario.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Il giocatore di turno **esegue una** delle due azioni seguenti:

- 1 Il giocatore aggiunge 1 o più delle sue tessere a quelle già deposte. Tutte le tessere da lui aggiunte devono avere una qualità in comune, cioè o lo stesso colore, o lo stesso simbolo. Inoltre, dopo essere state deposte, le nuove tessere devono ritrovarsi nella stessa sequenza, ma non necessariamente in contatto diretto tra di loro, in modo da poter ad esempio ampliare una sequenza da entrambi i lati. Infine il giocatore completa la sua scorta di 6 tessere.
- oppure
- 2 Egli scambia da 1 a 6 delle sue tessere e riceve il numero corrispondente di tessere dalle cataste. Le tessere scartate sono rimesse sotto le cataste.

1. AGGIUNGERE

Per aggiungere delle tessere vale:

- 2 o più tessere susseguenti rappresentano una **sequenza**.
- Una sequenza è composta di tessere che possiedono o **tutte la stessa forma**, o **tutte lo stesso colore**.
- **In una sequenza di tessere della stessa forma tutte le tessere devono indicare colori differenti.** Una sequenza di quadrati, ad esempio, può contenere un solo quadrato blu.



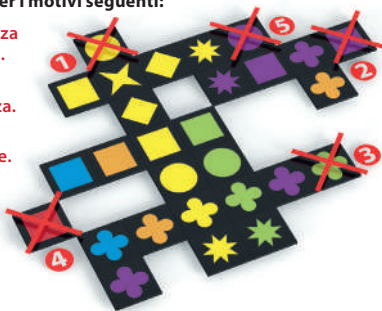
- In una sequenza di tessere dello stesso colore tutte le tessere devono indicare forme diverse. Una sequenza di tessere rosse, ad esempio, può contenere un solo cerchio rosso.



- In una sequenza possono esservi dunque al massimo 6 tessere.
- Le tessere che sono giocate **devono sempre avere contatto (in senso verticale o orizzontale) con almeno una tessera già deposta e devono dunque avere o lo stesso colore, o la stessa forma.**
- Le tessere aggiunte a una sequenza già esistente devono concordare in una caratteristica con le tessere già deposte.

Le tessere non concordano per i motivi seguenti:

- 1 È la 7ª tessera nella sequenza gialla (e il secondo cerchio).
- 2 + 3 Questo simbolo è già presente nella sequenza.
- 4 La tessera non ha nessun contatto con le altre tessere.
- 5 Il cerchio viola andrebbe bene col quadrato viola, ma non concorda con la sequenza gialla.



- Se si aggiungono più tessere in una sequenza, esse non devono essere necessariamente deposte in contatto diretto. Ciò significa che si può deporre una tessera a un lato della sequenza e allo stesso tempo un'altra tessera all'altro lato della stessa sequenza.

Esempio:



Steffi aggiunge le tre tessere rosse alla sequenza rossa, deponendo due tessere a sinistra e una a destra.

- Non è permesso deporre in un'unica mossa delle tessere in sequenze differenti. Ciò significa che le tessere vanno aggiunte soltanto a una tessera o una sola sequenza già esistente.

Nell'esempio soprastante non sarebbe dunque stato possibile deporre il rombo rosso e contemporaneamente un cerchio blu accanto ai tre cerchi già deposti.

- Tessere oppure sequenze che, a causa di un vuoto, sono separate da altre sequenze già esistenti appartengono a sequenze differenti.

Aggiungendo, nell'esempio soprastante, sulla destra le tre tessere col rombo, la tessera col rombo verde non comporrrebbe una sequenza con le altre tessere verdi e di seguito non riporterebbe nessun punto per la sequenza verde.

- Vi possono essere dei vuoti in cui non può essere deposta nessuna tessera, perché violerebbe una delle regole appena descritte.

Nell'esempio soprastante, non potrebbe essere posta nessuna tessera nel vuoto creatosi, perché in senso verticale si creerebbe una sequenza con due simboli differenti in colori differenti.

2. SCAMBIARE LE TESSERE

Invece di deporre le tessere, il giocatore può anche scambiare da 1 a 6 delle sue tessere. In tal caso egli mette di lato le tessere che vuole scambiare ed estrae poi alla cieca il rispettivo numero di "tessere di scambio" dalle cataste di tessere coperte. Infine mette le tessere scartate sotto le cataste. La sua mossa è dunque conclusa per il turno presente e nel suo prossimo turno potrà continuare a giocare con le tessere nuove. Se in un turno un giocatore non può aggiungere nessuna tessera, egli **deve** scambiare delle tessere.

Punteggio

Dopo ogni mossa conclusa di un giocatore si calcola e si annota il suo punteggio. Chi riesce a formare una sequenza o ad aggiungere una tessera, ottiene **1 punto per ogni tessera in tale sequenza**, incluse dunque anche le tessere che si trovavano già prima nella sequenza. Una tessera può rendere 2 punti se fa parte di due sequenze.

Chi riesce a deporre una sequenza di 6 tessere crea un **Qwirkle** e ottiene per esso ulteriori 6 punti straordinari. Un Qwirkle rende dunque sempre 12 punti – 6 punti per le singole 6 tessere e 6 punti straordinari per aver creato un **Qwirkle**. Le 6 tessere devono essere o **6 tessere dello stesso colore** e con forme differenti oppure **6 tessere della stessa forma** e con colori differenti.

Esempio:

Antje aggiunge il cerchio giallo e ottiene 4 punti (2 per la sequenza gialla e 2 per la sequenza dei cerchi).



Esempio:

Steffi aggiunge le tessere col bordo blu e ottiene 7 punti (4 per la sequenza delle stelle e 3 per la sequenza rossa che finora è composta soltanto di 3 tessere). Jörg aggiunge dunque le tessere col bordo rosso e vince 6 punti (4 per la sequenza gialla e 2 per le due tessere col rombo). Poi segue Antje. Lei aggiunge le tessere col bordo giallo e incassa 17 punti (3 per la sequenza dei rombi, 2 per la sequenza delle stelle a quattro punte e 12 per il Qwirkle creato nella sequenza rossa).



FINE DEL GIOCO

Non appena le cataste di tessere coperte finiscono, i giocatori non possono più estrarre nuove tessere dopo aver deposto quelle proprie. I giocatori continuano comunque a deporre le proprie tessere finché il primo giocatore depone la sua ultima tessera, terminando così **immediatamente** la partita. **Tale giocatore ottiene inoltre un bonus di 6 punti per aver terminato la partita.** Il giocatore col maggior punteggio vince la partita.

CONSIGLI STRATEGICI

- Si possono ottenere più punti in una mossa aggiungendo tessere che corrispondano a più sequenze, oppure ne creino nuove.
- Attenti a riempire le sequenze fino a 5 tessere: i concorrenti hanno dunque la possibilità di creare un Qwirkle.
- Dato che ogni tessera esiste **3 volte**, bisogna dunque osservare bene le tessere esposte. Se, ad esempio, tutti i 3 cerchi rossi sono già stati deposti altrove, allora un giocatore può, senza pericolo, aggiungere una quinta tessera rossa in una sequenza in cui manca il cerchio rosso per completarla, visto che in tale sequenza è impossibile creare un Qwirkle. Anche se un giocatore aspetta ancora una determinata tessera, è utile sapere se tale tessera è ancora nelle cataste o meno.



Se è la prima volta che giocate a Qwirkle, leggete prima il regolamento di Qwirkle e giocate poi alcune partite, prima di utilizzare le mini espansioni.

CONTENUTO

- 8 tessere Azione rotonde
- 2 tessere speciali

PREPARATIVI

I preparativi sono uguali al gioco base, con la novità che anche le 2 tessere speciali vanno mescolate insieme alle altre tessere coperte, andando a formare più cataste. Le 8 tessere Azione vanno ordinate per simboli in 2 cataste e messe in un posto ben raggiungibile per tutti.

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

Per le mini espansioni valgono le stesse regole che per Qwirkle, ma con le seguenti variazioni e aggiunte:

PESCARRE UNA TESSERA SPECIALE

Non appena un giocatore pesca una delle 2 tessere speciali, la mostra a tutti i concorrenti e la depone nella scatola. Poi il giocatore pesca una tessera sostitutiva dalle cataste. Infine ognuno prende rispettivamente una tessera Azione corrispondente e la depone scoperta davanti a sé.

COME GIOCARE LE TESSERE AZIONE

Per l'impiego delle tessere Azione bisogna rispettare le seguenti regole base:

- Un giocatore può impiegare in un turno 1 sola tessera Azione.
- Un giocatore può impiegare la sua tessera Azione solo all'inizio del proprio turno.
- Ogni giocatore può impiegare una sua tessera Azione una sola volta in tutto il gioco. Dopo averla giocata, va rimessa nella scatola.



ESISTONO LE SEGUENTI TESSERE AZIONE:



Estrarre altre 3 tessere

Il giocatore **pesca immediatamente altre 3 tessere** dalle cataste. Se per mezzo di ciò il giocatore dovesse avere **6 o più tessere alla fine del suo turno, non può pescare altre tessere.**



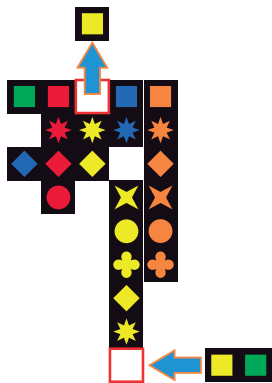
Pescare una tessera dal centro tavolo

Il giocatore pesca una tessera qualsiasi dal centro tavolo e la depone davanti a sé sul proprio portatessere rispettando comunque le seguenti regole:

- Non è permesso pescare una tessera da un Qwirkle (cioè da una sequenza completa di 6 tessere).
- Togliendo la tessera, non devono formarsi degli spazi vuoti che non permettano a una tessera il contatto con altre tessere.
- Una tessera rimossa non può essere rimessa al suo vecchio posto nello stesso turno.

Esempio:

Giulia gioca la tessera Azione e pesca il quadrato giallo dal centro tavolo e lo depone davanti a sé. Poi segue il suo turno: prende la tessera pescata e inoltre un quadrato verde dalla sua scorta e aggiunge entrambi all'altra sequenza gialla, riuscendo così a creare un Qwirkle e una sequenza di 2 tessere, per cui ottiene 14 punti.



IMPORTANTE: Dopo aver giocato una di queste 4 tessere Azione, il giocatore gioca il suo turno come il solito.

FINE DEL GIOCO

Alla fine del gioco non ricevete nessun punto supplementare per le tessere Azione non giocate.

VARIANTI DEL GIOCO

1. Prima di cominciare la partita, i giocatori possono decidere di non utilizzare tutte le tessere Azione e tessere speciali. Le rispettive tessere Azione e tessere speciali vanno dunque scartate prima di cominciare a giocare.
2. È anche possibile dare all'inizio della partita a ogni giocatore le 2 tessere Azione differenti, in modo da poterle giocare già dal primo turno. In tal caso, le tessere speciali non sono utilizzate e vanno riposte nella scatola.



3 zusätzliche Plättchen ziehen

Der Spieler zieht sofort 3 zusätzliche Plättchen von den Stapeln.

Piocher 3 tuiles supplémentaires

Le joueur pioche immédiatement sur les piles 3 tuiles supplémentaires

Estrarre altre 3 tessere

Il giocatore pesca immediatamente altre 3 tessere dalle cataste.



Ein Plättchen vom Spielfeld nehmen

Der Spieler nimmt ein beliebiges Plättchen vom Spielfeld und legt es auf seine Ablagebank ab.

Prendre une tuile déposée

Le joueur prend une tuile de son choix qui est posée sur la table et la place devant lui.

Pescare una tessera dal centro tavolo

Il giocatore pesca una tessera qualsiasi dal centro tavolo e la depone davanti a sé sul proprio portatessere.



Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Licensed with permission by:



MindWare
brainy toys for kids of all ages®

For other MindWare products visit
www.mindware.com

Autorin: Susan McKinley Ross
Redaktion: Matthias Karl
Grafik und 3D: designstudio1.de