SUSAN MCKINLEY ROSS

Qwirkle™

LIMITED EDITION



Qwirkle-LE_Anleitung-2020_Final_neu.indd 1 26.04.21 18:18

Qwirkle

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



INHALT

- 108 Steine – die abgebildeten 36 Steine jeweils dreimal
- 1 Beutel
- 1 Spielanleitung

SPIELZIEL

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

SPIELVORBEREITUNG

Zum Notieren der Punktezahl werden Papier und ein Stift benötigt. Alle Steine kommen in den Beutel und werden gut gemischt. Jeder Spieler zieht blind 6 Steine 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 Steine

- unterschiedliche Symbole in gleicher Farbe



oder

- gleiche Symbole in unterschiedlicher Farbe



aufweisen. Der Spieler mit den meisten Übereinstimmungen legt nun diese Steine in einer Reihe in der Tischmitte aus, um das Spiel zu beginnen (z. B. 3 rote Steine 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 Steine an bereits ausliegende Steine in einer Reihe an. Alle Steine, 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 Steine nicht direkt nebeneinander liegen müssen, so dass z. B. eine bestehende Reihe durchaus auf beiden Seiten ergänzt werden kann.

   Anschließend füllt der Spieler seine Steine aus dem Beutel wieder auf 6 auf.

   oder

2. Er tauscht 1 bis 6 seiner Steine und erhält entsprechend viele neue aus dem Beutel.

1. ANLEGEN

Beim Anlegen gilt:

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



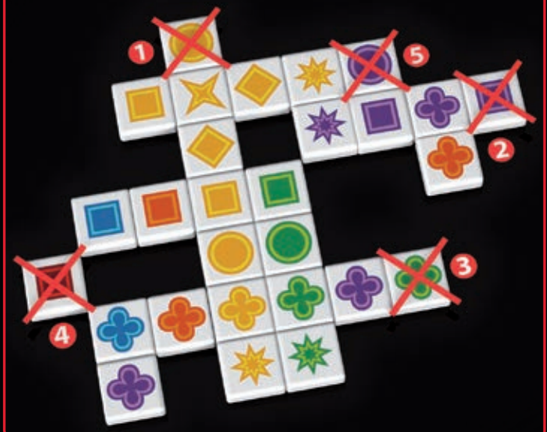
- **In einer Reihe von Steinen der gleichen Farbe müssen alle Steine unterschiedliche Formen aufweisen.** Beispielsweise darf eine Reihe von roten Steinen nur einen roten Kreis enthalten.



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

Die Steine passen aus folgenden Gründen nicht:

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



- Werden mehrere Steine in einer Reihe angelegt, so müssen sie nicht in direkter Verbindung zueinander stehen. Das heißt, dass ein Stein an einer Seite der Reihe und gleichzeitig ein Stein 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 einen Stein an.

- Im selben Zug Steine in unterschiedlichen Reihen anzulegen, ist nicht möglich. Das heißt, angelegt wird immer nur an einen bereits ausliegenden Stein 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.

- Steine 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-Steine auf der rechten Seite der grüne Raute-Stein nicht mit den drei grünen Steinen 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 Stein gelegt werden, da sonst senkrecht eine Reihe mit zwei unterschiedlichen Symbolen in unterschiedlichen Farben entstehen würde.

Qwirkle-LE_Anleitung-2020_Final_neu.indd 2-3 26.04.21 18:18

2. STEINE EINTAUSCHEN

Anstatt Steine auszulegen, kann ein Spieler auch 1 bis 6 seiner Steine eintauschen. Dazu legt er die Steine, die er eintauschen will, beiseite und zieht anschließend die entsprechende Anzahl an „Austausch-Steinen" blind aus dem Beutel nach. Die Steine, die er vorher beiseite gelegt hat, wirft er nun zurück in den Beutel. Damit ist sein Zug für diese Runde beendet und er kann in der nächsten Runde mit seinen neuen Steinen ganz normal weiter spielen. Kann ein Spieler bei seinem Spielzug keine Steine anlegen, so **muss** er Steine eintauschen.

Wertung

Nach jedem abgeschlossenen Spielzug eines Spielers werden dessen Punkte ermittelt und notiert. Wer eine Reihe bildet oder ergänzt, erhält **1 Punkt für jeden Stein in dieser Reihe**, also auch einschließlich der Steine, die vorher bereits in der Reihe auslagen. Ein Stein kann 2 Punkte erzielen, wenn er 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 Steinen 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 Steine und die 6 Sonderpunkte für das Bilden eines Qwirkle. Die 6 Steine müssen entweder **6 Steine derselben Farbe** mit unterschiedlichen Formen sein oder **6 Steine derselben Form** in unterschiedlichen Farben.

Beispiel:



Steffi legt zunächst die blau umrandeten Steine an. Sie bekommt 7 Punkte (4 für die Sternenreihe und 3 für die rote Reihe, die zu dem Zeitpunkt aus drei Steinen besteht). Jörg legt die rot umrandeten Steine an. Er schafft damit 6 Punkte (4 für die gelbe Reihe und 2 für die beiden Rautesteine). Antje legt nun die gelb umrandeten Steine an. Dafür bekommt sie 17 Punkte (3 für die Reihe der Rauten, 2 für die Sternenreihe und 12 für den Qwirkle, den sie in der roten Reihe geschafft hat).

SPIELENDE

Wenn der Beutel leer ist, können die Spieler nach dem Legen der Steine keine neuen Steine mehr nachziehen. Die Spieler legen trotzdem weiterhin Steine an, bis der erste Spieler seinen letzten Stein 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 Steine zu mehreren Reihen passen bzw. diese bilden.

Beispiel:

Steffi legt 4 blaue Steine an. Dadurch punktet sie in insgesamt 4 Reihen und erhält 14 Punkte (4 für die Reihe der Kreise, 2 für die Reihe der Sterne, 4 für die Reihe der Rauten und 4 für die blaue Reihe selbst).



- Vorsicht beim Bilden von Reihen mit 5 Steinen: Für die Mitspieler entsteht sonst die Möglichkeit einen Qwirkle zu bilden.
- Da es jeden Stein **3x** gibt, gilt es, die bereits ausliegenden Steine gut zu beachten. Wenn z.B. alle 3 roten Kreise ausliegen, kann ein Spieler auch gefahrlos einen fünften roten Stein 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 einen bestimmten Stein wartet, ist es hilfreich zu wissen, ob dieser Stein überhaupt noch im Beutel vorhanden ist.

Qwirkle

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



MATÉRIEL

- 108 pièces : trois exemplaires de chacune des 36 pièces
- 1 sac en tissu
- 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. Mettez toutes les pièces dans le sac et mélangez-les bien. Chaque joueur tire 6 pièces au hasard et les place devant lui sur la table 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 pièces 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 pièces correspondantes sur une rangée au milieu de la table pour commencer la partie (par exemple 3 pièces 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 pièces à côté des pièces qui se trouvent déjà sur la table en formant une rangée. Toutes les pièces 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 pièces doivent former une rangée commune ; mais les nouvelles pièces 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 pièces en sortant des pièces du sac pour en avoir à nouveau 6.

   OU

2. Il échange entre 1 et 6 pièces pour en obtenir de nouvelles, qu'il prend dans le sac.

1. DÉPOSER DES PIÈCES

On doit respecter les règles suivantes :

- Deux pièces ou plus posées l'une à côté de l'autre forment une **rangée** verticale ou horizontale.
- Une rangée est constituée de pièces qui présentent **toutes soit la même forme soit la même couleur**.
- **Dans une rangée de pièces dont la forme est identique, chaque pièce doit être de couleur différente.** Exemple : une rangée de carrés ne doit comporter qu'un seul carré bleu.



Qwirkle-LE_Anleitung-2020_Final_neu.indd 4-5 26.04.21 18:18

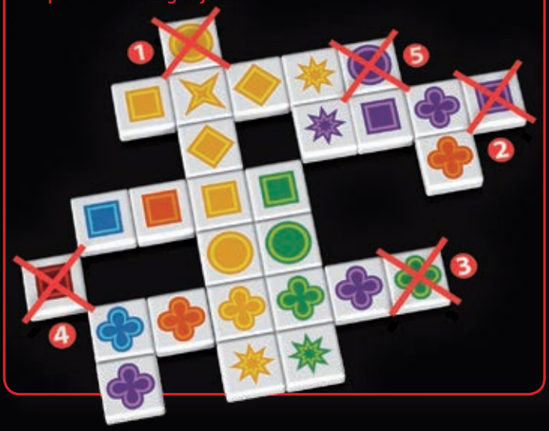
- **Dans une rangée de pièces dont la couleur est identique, chaque pièce doit être de forme différente.** Exemple : une rangée de pièces rouges ne doit comporter qu'un seul cercle rouge.



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

Ces pièces ne conviennent pas pour les raisons suivantes :

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



- Si un joueur place plusieurs pièces 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 pièce à un bout d'une rangée et en placer une autre à l'autre bout de la même rangée.

Exemple :



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

- Il n'est pas possible de déposer plusieurs pièces dans des rangées différentes au cours du même tour. On dépose toujours ses pièces à côté d'une pièce 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 pièce 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 pièces 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 pièce parce que l'une des règles ci-dessus s'y oppose.

  Dans l'exemple précédent, on ne peut pas poser de pièce dans l'espace vide, par exemple, parce qu'on formerait une rangée verticale avec des symboles différents dans des couleurs différentes.

2. ÉCHANGER DES PIÈCES

Au lieu de déposer des pièces, le joueur peut échanger entre 1 et 6 pièces. Pour ce faire, il met à l'écart les pièces qu'il veut rendre et sort, au hasard, le même nombre de pièces du sac en tissu. Ensuite, il remet dans le sac les pièces 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 pièces. Si un joueur ne peut pas déposer de pièce lors de son tour, il est **obligé** d'échanger une ou plusieurs pièces.

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 pièce de cette rangée** – c'est-à-dire y compris pour les pièces qui se trouvaient déjà dans la rangée. Une pièce peut rapporter 2 points si elle fait partie de deux rangées.

Exemple :

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



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

Exemple :



Stéphanie commence par poser les pièces 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 pièces à ce moment-là. Jacques place les pièces 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 pièces 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 le sac en tissu est vide, les joueurs ne peuvent plus sortir de nouvelles pièces après en avoir déposé sur la table. Ils continuent cependant à déposer des pièces jusqu'à ce qu'un joueur soit le premier à placer sa dernière pièce. 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 pièces forment ou complètent plusieurs rangées.

Exemple :

Steffi place 4 pièces bleues. Cela compte en 4 rangées et elle reçoit 14 points (4 pour la rangée bleue et en plus 4 pour la rangée de cercles, 2 pour la rangée d'étoiles et 4 pour la rangée de diamants).



- Il faut faire attention quand on forme des rangées de 5 pièces : les autres joueurs ont alors la possibilité de former un Qwirkle.
- Comme chaque pièce existe **en trois exemplaires**, on a intérêt à surveiller les pièces 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 pièce 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 pièce précise, il est aussi utile de savoir si elle se trouve encore dans le sac.

Qwirkle-LE_Anleitung-2020_Final_neu.indd 6-7 26.04.21 18:18

Qwirkle

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



MATERIALE PER IL GIOCO

- 108 pedine – tre volte le 36 pedine rappresentate qui accanto
- 1 sacchetto
- 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. Poi, tutte le pedine vanno messe nel sacchetto e ben mescolate. Ogni giocatore estrae alla cieca 6 pedine dal sacchetto e le pone in piedi davanti a sé, in modo che nessuno degli altri giocatori veda il lato stampato delle pedine.

IL GIOCO COMINCIA

Innanzitutto, ogni giocatore verifica quante delle proprie pedine 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 pedine in una sequenza al centro del tavolo (p. es. 3 pedine 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 pedine a quelle già deposte. Tutte le pedine 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 pedine 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 pedine estraendone una dal sacchetto.

   oppure

2. Egli scambia 1 fino a 6 delle sue pedine e riceve il numero corrispondente di pedine nuove dal sacchetto.

1. AGGIUNGERE

Per aggiungere delle pedine vale:

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



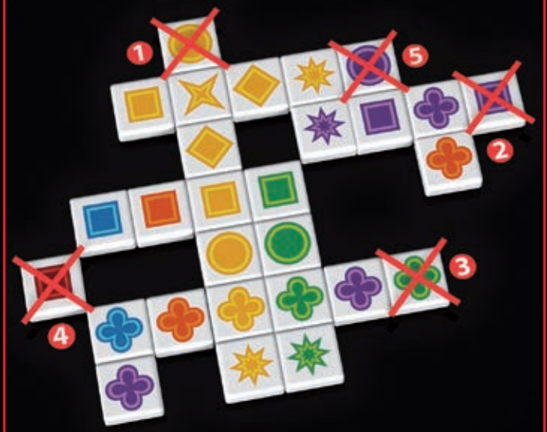
- **In una sequenza di pedine dello stesso colore tutte le pedine devono indicare forme diverse.** Una sequenza di pedine rosse, ad esempio, può contenere un solo cerchio rosso.



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

Le pedine non concordano per i motivi seguenti:

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



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

Esempio:



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

- Non è permesso deporre in un'unica mossa delle pedine in sequenze differenti. Ciò significa che le pedine vanno aggiunte soltanto a una pedina 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.

- Pedine 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 pedine col rombo, la pedina col rombo verde non comporrebbe una sequenza con le altre pedine verdi e di seguito non riporterebbe nessun punto per la sequenza verde.

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

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

Qwirkle-LE_Anleitung-2020_Final_neu.indd 8-9 26.04.21 18:18

2. SCAMBIARE LE PEDINE

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

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 pedina, ottiene **1 punto per ogni pedina in tale sequenza**, incluse dunque anche le pedine che si trovavano già prima nella sequenza. Una pedina può rendere 2 punti se fa parte di due sequenze.

Esempio:

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



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

Esempio:



Steffi aggiunge le pedine 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 pedine). Jörg aggiunge dunque le pedine col bordo rosso e vince 6 punti (4 per la sequenza gialla e 2 per le due pedine col rombo). Poi segue Antje. Lei aggiunge le pedine 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 il sacchetto si svuoti, i giocatori non possono più estrarre nuove pedine dopo aver deposto quelle proprie. I giocatori continuano comunque a deporre le proprie pedine finché il primo giocatore depone la sua ultima pedina, 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 pedine che corrispondano a più sequenze, oppure ne creino nuove.

Esempio:

Steffi mette 4 pedine blu. Con ciò ottiene punteggio in 4 righe per un totale di 14 punti (4 per la sequenza di cerchi, 2 per la sequenza di stelle, 4 per la sequenza di quadri e 4 blu per la sua stessa sequenza).



- Attenti a riempire le sequenze fino a 5 pedine: i concorrenti hanno dunque la possibilità di creare un Qwirkle.
- Dato che ogni pedina esiste **3 volte**, bisogna dunque osservare bene le pedine esposte. Se, ad esempio, tutti i 3 cerchi rossi sono già stati deposti altrove, allora un giocatore può, senza pericolo, aggiungere una quinta pedina 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 pedina, è utile sapere se tale pedina è ancora nel sacchetto o meno.

NOCH MEHR BISSIGER SPIELESPASS!









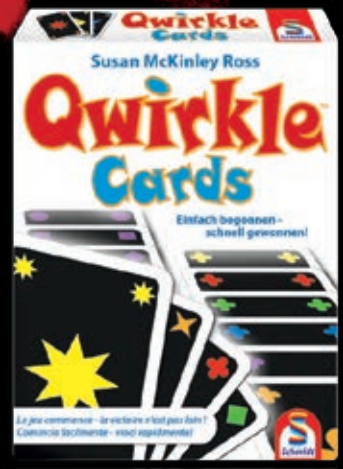
DOG

Jetzt neu auf www.schmidtspiele.de: Videoerklärungen der DOG Spielregeln.

ACHTUNG:

Diese Spiele gefährden die Langeweile!











Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21
D-12055 Berlin

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

Schmidt

Qwirkle-LE_Anleitung-2020_Final_neu.indd 12 26.04.21 18:18