

Susan McKinley Ross

Qwirkle™

Einfach begonnen -
schnell gewonnen!



*Le jeu commence - la victoire n'est pas loin !
Comincia facilmente - vinci rapidamente!*



Qwirkle™

Ein fesselndes Kombinationsspiel von
Susan McKinley Ross für 2 – 4 Spieler

Inhalt

- 108 Steine – die rechts abgebildeten 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 Punktzahl 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 Vorderseite nicht sehen können.

Start des Spiels

Zunächst prüfen alle Spieler, wie viele ihrer Steine die gleiche Farbe oder die gleiche Form aufweisen (in Farbe und Form identische Steine zählen dabei nur einfach). Der Spieler mit den meisten Übereinstimmungen legt nun diese Steine in einer Reihe in der Tischmitte aus, um das Spiel zu beginnen (siehe Beispiel A). Haben zwei oder mehr Spieler gleichviele Übereinstimmungen, 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 an. Anschließend füllt er seine Steine aus dem Beutel wieder auf 6 auf.
oder
2. Er tauscht 1 bis 6 seiner Steine, um neue zu erhalten.

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 gelben Steinen nur einen gelben Kreis enthalten.
- In einer Reihe können somit maximal 6 Steine liegen.
- Steine, die ausgespielt werden, müssen immer Kontakt 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.
- Werden mehrere Steine in einer Reihe angelegt, so müssen sie nicht in direkter Verbindung zueinander stehen. Das heißt, dass ein Stein vorne in einer Reihe und gleichzeitig ein Stein hinten in derselben Reihe angelegt werden kann (siehe Beispiel E).
- Im selben Zug in unterschiedlichen Reihen Steine anzulegen ist nicht möglich. Das heißt, angelegt wird immer nur an einen bereits ausliegenden Stein bzw. Reihe.
- Steine oder Reihen, die durch eine Lücke von bereits liegenden Reihen getrennt sind, gehören unterschiedlichen Reihen an (siehe Beispiel H).

Achtung: Es gibt oft auch Stellen, an denen keine Steine angelegt werden können.

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 **einen 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 (siehe Beispiel C).

Wer es schafft, eine Reihe von 6 Steinen zu vervollständigen, 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 Vervollständigen der Reihe. Die 6 Steine müssen entweder 6 Steine derselben Farbe mit unterschiedlichen Formen sein ODER 6 Steine derselben Form in unterschiedlichen Farben.

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. Der Spieler erhält zusätzlich **einen Bonus von 6 Punkten für das Beenden des Spieles**. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Strategische-Tipps

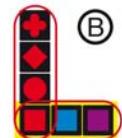
- Es werden mehr Punkte erzielt, wenn bei einem Zug die Steine zu mehreren Reihen passen bzw. diese bilden (siehe Beispiel B).
- Vorsicht beim Bilden von Reihen mit 5 Steinen: Für die Mitspieler entsteht sonst die Möglichkeit einen Qwirkle zu bilden.
- Da es jeden Stein 3x gibt, gilt es, die bereits 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.

Beispiele:

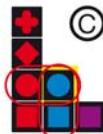
A: Nina beginnt das Spiel, da sie die höchste Anzahl an Steinen hat, die eine Eigenschaft gemeinsam haben. Sie spielt 3 rote Steine mit unterschiedlicher Form aus. Dafür erhält sie 3 Punkte.



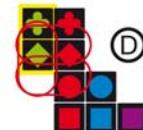
B: Jonas spielt eine Reihe von 3 Quadrat-Steinen aus und fügt sie an die Reihe der roten Steine. Er erzielt durch diesen Spielzug 4 Punkte für die Reihe der roten Steine und 3 Punkte für seine neu gelegte Reihe von Quadraten. Insgesamt erhält er für diesen Zug 7 Punkte.



C: Marie spielt einen Stein mit einem blauen Kreis aus. Sie bildet dadurch zwei neue Reihen: eine Reihe von Kreisen und eine Reihe mit blauen Steinen. Jede dieser Reihen besteht aus 2 Steinen und ist jeweils 2 Punkte wert. Marie erhält für diesen Zug 4 Punkte.



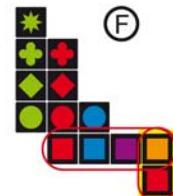
D: Lukas spielt 2 grüne Steine aus und bildet dadurch 3 neue Reihen: oben eine Reihe Kleeblätter (2 Punkte), darunter eine Reihe aus Raute-Steinen (2 Punkte) und seine neue Reihe mit grünen Steinen (2 Punkte). Er erhält dafür 6 Punkte.



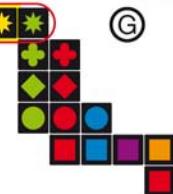
E: Nina spielt auch 2 grüne Steine aus. Beide Steine werden an dieselbe Reihe mit grünen Steinen angelegt, stehen aber nicht in direkter Verbindung zueinander. Nina erzielt 4 Punkte für die Reihe der grünen Steine und 3 Punkte für die Reihe der Kreise. Sie erhält 7 Punkte.



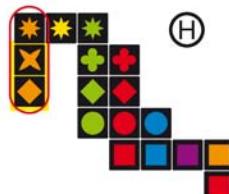
F: Jonas spielt 2 Quadrat-Steine aus. Er fügt einen Stein als vierten zu einer bereits bestehenden Quadrat-Reihe hinzu (4 Punkte) und bildet des Weiteren mit dem anderen Stein eine neue Reihe von Quadraten (2 Punkte). Jonas hätte beide Steine nicht an die bereits bestehende Reihe von Quadraten anlegen können, da die Reihe ansonsten zwei rote Quadrate enthalten hätte. Er erhält 6 Punkte.



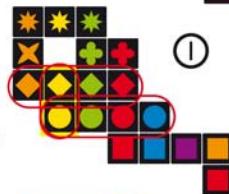
G: Marie spielt 2 Stern-Steine aus. Sie bildet mit diesen eine Stern-Reihe. Sie erhält dadurch 3 Punkte.



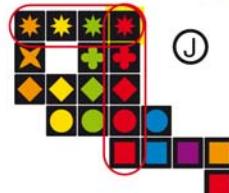
H: Lukas spielt 2 orangefarbene Steine aus. Dadurch bildet er eine Reihe von orangefarbenen Steinen. Lukas hat keinen Stein zu der bereits bestehenden Raute-Reihe hinzugefügt, da sein orangefarbener Raute-Stein nicht mit den andern beiden Rauten in Verbindung steht. Lukas erhält 3 Punkte.



I: Nina spielt zwei gelbe Steine. Sie bildet dadurch eine Reihe mit gelben Steinen (2 Punkte) und ergänzt sowohl die Raute-Reihe (4 Punkte) als auch die Kreis-Reihe (4 Punkte). Nina erhält 10 Punkte.



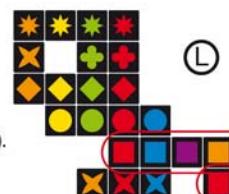
J: Jonas spielt einen roten Stern-Stein aus. Er ergänzt dadurch die Stern-Reihe (4 Punkte) und ebenso die Reihe der roten Steine (5 Punkte). Er erhält zusammen 9 Punkte.



K: Marie spielt drei Kreuz-Steine aus. Sie bildet dadurch eine neue Reihe von Kreuz-Steinen (3 Punkte) und erweitert die Reihe der roten Steine (6 Punkte) und ebenso die Reihe der blauen Steine (3 Punkte). Da sie den sechsten roten Stein, mit der noch fehlenden Form angelegt hat, erzielte sie einen Qwirkle, und erhält dafür den Bonus von 6 Punkten. Sie erhält insgesamt 18 Punkte für diesen Zug.



L: Lukas spielt zwei Quadrat-Steine aus. Er ergänzt eine bereits bestehende Quadrat-Reihe (5 Punkte) und bildet zwei neue Quadrat-Reihen (je 2 Punkte). Er erhält 9 Punkte.

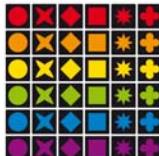


Quirkle™

Un jeu de combinaisons captivant de Susan McKinley Ross pour 2 à 4 joueurs.

Contenu

- 108 pièces – trois exemplaires de chacune des 36 pièces
- 108 Pièces
- 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 sachet 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 recto.

Début de la partie

Dans un premier temps, tous les joueurs vérifient combien de leurs pièces présentent la même couleur ou la même forme. (Des pièces dont la couleur et la forme sont identiques ne comptent qu'une seule fois.) Le joueur qui possède le plus grand nombre de concordances place les pièces correspondantes dans une rangée au milieu de la table pour commencer la partie (voir l'exemple A). S'il y a deux ou plusieurs joueurs qui ont en même temps le nombre le plus élevé de concordances, c'est le plus jeune d'entre eux qui commence. Ensuite, on continue 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 dépose une ou plusieurs pièces à côté des pièces qui se trouvent déjà sur la table. Ensuite, il 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.

1. Déposer des pièces

Les règles pour déposer des pièces :

- Deux ou plusieurs pièces, l'une à côté de l'autre, forment une rangée.
- Une rangée est constituée de pièces qui présentent toutes soit la même forme soit la même couleur.
- Dans une rangée des 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.
- Dans une rangée des pièces dont la couleur est identique, chaque pièce doit être de forme différente. Exemple : une rangée de pièces jaunes ne doit comporter qu'un seul cercle jaune.
- Pour cette raison, chaque rangée peut se composer de 6 pièces au maximum.
- Les pièces déposées doivent toujours toucher au moins une pièce qui se trouve déjà sur la table. Toutes les pièces jouées doivent concorder avec les autres – c'est-à-dire en ce qui concerne la couleur ou la forme.
- Si on dépose une pièce dans une rangée existante, ses propriétés doivent concorder avec celles des pièces qui s'y trouvent déjà.
- Au cas où 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 au début d'une rangée et en placer une autre à la fin de la même rangée (voir l'exemple E).
- Mais il n'est pas possible de déposer deux ou plusieurs pièces dans des rangées différentes pendant le même tour. On dépose ses pièces toujours à côté des pièces qui se trouvent déjà sur la table.
- S'il y a un espace vide entre une pièce ou rangée et d'autres rangées déjà existantes, il s'agit de rangées différentes (voir l'exemple H).

Attention: il y a souvent des endroits dans lesquels on ne peut pas placer de pièce.

2. Échanger des pièces

Au lieu de déposer des pièces, le joueur peut échanger entre 1 et 6 pièces. À cette fin, il met à l'écart les pièces qu'il veut céder et puis 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. Ainsi son tour est fini. Lors de son tour suivant, il peut jouer comme d'habitude avec ses nouvelles pièces. Au cas où un joueur ne peut pas déposer de pièce lors de son tour, il est **forcé** d'échanger une ou des pièces.

L'évaluation

A chaque tour terminé, 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 les pièces qui se trouvaient déjà dans la rangée. Une pièce peut rapporter 2 points si elle fait partie de deux rangées (voir l'exemple C).

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

Fin de la partie

Dès que le sac en tissu est vide, les joueurs ne peuvent plus sortir de nouvelles pièces après en avoir fourni quelques-unes. Ils continuent pourtant à déposer des pièces jusqu'à ce que le premier joueur ait placé sa dernière pièce. La partie se termine **immédiatement**. Ce joueur reçoit un **bonus de 6 points additionnels pour avoir terminé la partie**. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.

Des conseils stratégiques

- Lors d'un tour, on remporte plus de points si les pièces correspondent à plusieurs rangées ou les forment (voir l'exemple B).
- Il faut faire attention si on forme des rangées de 5 pièces : les autres joueurs ont maintenant la possibilité de former un Qwirkle.
- Comme chaque pièce existe 0, on a intérêt à surveiller les pièces qui se trouvent déjà sur la table. Au cas où il y a, par exemple, déjà tous les 3 cercles rouges, on peut sans danger déposer une cinquième pièce rouge dans une rangée dans laquelle manque encore un cercle rouge pour la compléter, puisque cela ne permettra à personne de remporter un Qwirkle. Si un joueur attend une pièce précise, il est aussi utile de savoir si elle se trouve encore dans le sachet.

Des exemples :

A : Nina commence la partie, puisqu'elle a le plus grand nombre de pièces qui présentent une propriété identique. Elle joue trois pièces rouges dont les formes sont différentes. Pour cela, elle reçoit 3 points.

B : Jonas joue 3 pièces de carrés et les dépose au bout de la rangée des pièces rouges. Il remporte 4 points pour la rangée des pièces rouges et 3 points pour la nouvelle rangée de carrés. En tout, il reçoit donc 7 points.

C : Marie joue une pièce qui présente un cercle bleu. Elle l'utilise pour former deux nouvelles rangées : une rangée de cercles et une rangée de pièces bleues. Chacune de ces rangées est constituée de deux pièces et rapporte 2 points. Marie reçoit donc 4 points.

D : Lucas joue 2 pièces vertes et forme 3 nouvelles rangées : en haut une rangée de trèfles (2 points), en dessous une rangée de losanges (2 points) et sa nouvelle rangée de pièces vertes (2 points). Il reçoit donc 6 points.

E : Nina joue aussi 2 pièces vertes. Elle place les deux pièces dans la rangée constituée de pièces vertes, mais pas l'une à côté de l'autre. Nina remporte 4 points pour la rangée des pièces vertes et 3 points pour la rangée des cercles, donc 7 points en tout.

F : Jonas joue 2 pièces de carrés. Il ajoute une pièce comme quatrième à la rangée déjà existante de carrés (4 points) et utilise l'autre pièce pour former en outre une nouvelle rangée de carrés (2 points). Jonas ne pouvait pas fournir les deux pièces dans la rangée de carrés déjà existantes, car, sinon, cette rangée aurait comporté deux carrés rouges. Il reçoit 6 points.

G : Marie joue 2 pièces d'étoiles. Elle les utilise pour former une rangée d'étoiles. Elle reçoit donc 3 points.

H : Lucas joue 2 pièces orange. Il forme une rangée de pièces orange. Lucas n'a pas ajouté de pièce à la rangée existante de losanges, car son losange orange n'a pas de connexion avec les deux autres losanges. Lucas reçoit 3 points.

I : Nina joue 2 pièces jaunes. En les déposant, elle forme une rangée de pièces jaunes (2 points) et complète non seulement la rangée des losanges (4 points), mais aussi la rangée des cercles (4 points). Nina reçoit 10 points.

J : Jonas joue une étoile rouge. De cette manière, il complète la rangée des étoiles (4 points) ainsi que la rangée des pièces rouges (5 points). En tout, il reçoit 9 points.

K : Marie joue trois pièces de croix. En les déposant, elle forme une nouvelle rangée de croix (3 points) et complète la rangée des

pièces rouges (6 points) ainsi que la rangée des pièces bleues (3 points). Comme elle ajoute la sixième pièce rouge dont la forme manquait encore, elle remporte un Qwirkle et reçoit un bonus de 6 points. En tout, elle gagne donc 18 points lors de ce tour.

L : Lucas joue deux pièces de carrés. Il complète une rangée de carrés déjà existante (5 points) et forme deux nouvelles rangées de carrés (à chaque fois 2 points). Il reçoit donc 9 points.

Traduction : Birgit Irgang

Qwirkle™

Un accattivante gioco di combinazione di Susan McKinley Ross per 2 – 4 giocatori.

Contenuto

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

Il gioco comincia

Innanzitutto ogni giocatore verifica quante delle proprie pedine abbiano lo stesso colore o la stessa forma (le pedine che sono identiche sia di colore sia di forma vanno contate soltanto una volta). Per dare dunque inizio alla partita, il giocatore con le maggiori corrispondenze depone tali pedine in una sequenza al centro del tavolo (v. esempio A). Se due o più giocatori hanno delle file con lo stesso numero di corrispondenze, allora comincia il giocatore minore 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. Poi completa la sua scorta di 6 pedine estraendone una dal sacchetto.

oppure

2. Egli scambia 1 fino a 6 delle sue pedine con delle nuove.

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 gialle, ad esempio, può contenere un solo cerchio giallo.
- In una sequenza possono dunque esservi al massimo 6 pedine.
- Le pedine che sono giocate devono sempre avere contatto 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.
- Se si aggiungono più pedine in una sequenza, esse non devono essere deposte necessariamente in contatto diretto. Ciò significa che si può deporre una pedina all'inizio di una sequenza e allo stesso tempo un'altra pedina alla fine della stessa sequenza (v. esempio E).
- 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.
- Pedine oppure sequenze che, a causa di un vuoto, sono separate da altre sequenze già esistenti appartengono a sequenze differenti (v. esempio H).

Attenzione: spesso vi sono anche luoghi dove non si possono aggiungere delle pedine.

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, che prima aveva 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 un 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 (v. esempio C).

Chi riesce a completare 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 completato la sequenza. 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.

Fine del gioco

Non appena il sacchetto si svuota, 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. Il 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 (v. esempio B).
- 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 stati già 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.

Esempi:

A: Nina comincia la partita, perché ha il maggior numero di pedine con la stessa caratteristica. Lei gioca 3 pedine rosse con forme differenti. Per esse lei ottiene 3 punti.

B: Jonas gioca una sequenza di 3 pedine con quadrati e le aggiunge alla sequenza delle pedine rosse. Con questa mossa lui ottiene 4 punti per la sequenza delle pedine rosse e 3 punti per la sua nuova sequenza di quadrati. Per la sua mossa lui ottiene in totale 7 punti.

C: Marie gioca una pedina con un cerchio blu, creando dunque due sequenze nuove: una sequenza di cerchi e una sequenza di pedine blu. Ciascuna di queste sequenze è composta da 2 pedine e rende 2 punti. Marie ottiene per tale mossa 4 punti.

D: Lukas gioca 2 pedine verdi e crea così 3 sequenze nuove: in alto una sequenza di quadrifogli (2 punti), sotto di essa una sequenza di rombi (2 punti) e la sua nuova sequenza di pedine verdi (2 punti). Lui ottiene 6 punti in totale.

E: Nina gioca anche 2 pedine verdi. Le pedine vanno aggiunte entrambi alla stessa sequenza di pedine verdi, ma non sono in contatto diretto tra di loro. Nina raggiunge 4 punti per la sequenza delle pedine verdi e 3 punti per la sequenza dei cerchi. Lei ottiene dunque 7 punti in totale.

F: Jonas gioca 2 pedine di quadrati. Lui aggiunge una pedina come quarta pedina alla sequenza dei quadrati già esistente (4 punti) e con l'altra pedine crea inoltre una nuova sequenza di quadrati (2 punti). **Jonas non avrebbe potuto aggiungere entrambi le pedine alla sequenza di quadrati già esistente, perché altrimenti la sequenza conterebbe due quadrati rossi.** Lui ottiene 6 punti.

G: Marie gioca 2 stelle. Con esse lei crea una sequenza nuova di stelle e ottiene quindi 3 punti.

H: Lukas gioca 2 pedine arancioni, creando una sequenza di pedine arancioni. **Lukas non ha aggiunto nessuna pedina nuova alla sequenza dei rombi già esistente, perché il suo rombo arancione non è in contatto diretto con gli altri rombi.** Lukas ottiene 3 punti.

I: Nina gioca due pedine gialle. Lei crea con esse una sequenza nuova di pedine gialle (2 punti) e amplia tanto la sequenza dei rombi (4 punti) quanto la sequenza dei cerchi (4 punti). Nina ottiene 10 punti in totale.

J: Jonas gioca una stella rossa, ampliando con essa la sequenza delle stelle (4 punti) e altrettanto la sequenza delle pedine rosse (5 punti). Lui ottiene in tutto 9 punti.

K: Marie gioca tre stelle. Lei crea una sequenza nuova di stelle (3 punti) e amplia la sequenza delle pedine rosse (6 punti) e altrettanto la sequenza delle pedine blu (3 punti). Dato che lei ha aggiunto la sesta pedina rossa con la forma mancante, ha creato un Qwirkle e ottiene quindi il bonus di 6 punti. Lei ottiene dunque in tutto 18 punti per questa mossa.

L: Lukas gioca due quadrati. Lui amplia con essi una sequenza di quadrati già esistente (5 punti) e crea due nuove sequenze di quadrati (2 punti per ognuna). Lui ottiene dunque 9 punti.



© Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

