

Qwirkle™

Mix, Match, Score and Win!



Productief by

Qwirkle™

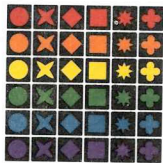
Handleiding

Aantal spelers: 2 - 4

Speelduur: 30 - 60 min.

Inhoud:

- 108 blokken, drie van elk van de 36 blokken die hiernaast getoond worden.
- 1 zakje



Doel van het spel:

Leg je blokjes zo neer, dat je de meeste punten scoort.

Vorbereiding

Je hebt pen en papier nodig om de score bij te houden. Doe alle blokjes in de zak. Elke speler trekt zes blokjes en houdt ze bij zich zodat de anderen de gekleurde vormen niet kunnen zien.

Begin van het spel

De spelers kijken goed naar de blokjes en maken de langst mogelijke rij met eenzelfde kenmerk: óf dezelfde kleur, óf dezelfde vorm (er mogen geen dubbele blokjes in een rij voorkomen). Degene die de langste rij heeft, legt die neer om het spel te starten. Als er een gelijke stand is, start de oudste speler met de langste rij. Het spel draait verder met de klok mee.

Spelen

Tijdens je speelbeurt kun je kiezen uit twee opties:

1. Aanleggen - Leg één of meer blokjes aan. Alle blokjes die je speelt, moeten één kenmerk delen; óf de kleur, óf de vorm.

Je blokjes moeten onderdeel zijn van één rij, maar ze hoeven elkaar niet te raken. Pak daarna genoeg blokjes uit de zak om je voorraad weer op zes te brengen.

2. Ruilen - Ruil een aantal of al je blokjes met de blokjes in de zak.

1. Aanleggen

De spelers leggen om de beurt blokjes aan de rijen die op tafel liggen. Alle blokjes moeten met elkaar verbonden zijn.

Er zijn zes vormen en zes kleuren. De spelers maken rijen van vormen en kleuren. Twee of meer blokjes die elkaar raken vormen een rij van blokjes met dezelfde vorm, of dezelfde kleur. Blokjes die aan een rij worden aangelegd, moeten hetzelfde kenmerk hebben als de blokjes die al in de rij liggen.

Een rij van vormen kan maar één blokje van elke kleur bevatten. Bijvoorbeeld: een rij van vierkanten kan maar één blauw vierkant bevatten.

Een rij van kleuren kan maar één blokje van elke vorm bevatten. Bijvoorbeeld: een rij van gele blokken kan maar één gele cirkel bevatten.

2. Ruilen

In plaats van blokken aan te leggen, kun je er ook voor kiezen om blokken te ruilen.

Leg de blokken die je wilt inruilen apart, trek de vervangende blokken en doe de ongewenste blokken terug in de zak. Als je op enig moment in het spel niet kunt aanleggen, moet je blokken inruilen.

Scoren

Als je een rij maakt, scoor je één punt voor elk blokje in de rij. Als je een blokje aanlegt aan een bestaande rij, mag je alle blokjes uit de rij optellen voor je score. Eén blokje kan twee punten opleveren als hij onderdeel is van twee verschillende rijen. Lees Spelvoorbeelden voor een uitgebreide uitleg.

Je scoort een bonus van zes punten als je een rij van zes blokken compleet maakt. De zes blokken moeten zes blokken van dezelfde kleur zijn (met allemaal een andere vorm) OF zes blokken van dezelfde vorm (met allemaal een andere kleur). Een rij van zes blokken wordt een Qwirkle genoemd. Rijen van meer dan zes blokken zijn niet toegestaan. De speler die het spel beëindigt, krijgt een bonus van zes punten.

Einde van het spel

Als er geen blokjes meer in de zak zitten, gaat het spel gewoon door, maar de spelers trekken geen blokken meer aan het einde van hun beurt. De eerste speler die al zijn blokjes heeft gebruikt, maakt een einde aan het spel en krijgt een bonus van zes punten. De speler met de hoogste score wint.

Tips

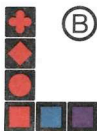
- Tel de blokken. Bijvoorbeeld: als je wacht op een gele cirkel, let er dan wel op dat er minimaal één gele cirkel over is die nog niet gespeeld is.
- Probeer aan meerdere rijen tegelijk aan te leggen.
- Probeer geen rijen te maken die vijf blokjes lang zijn, omdat dit een kans is voor de tegenstander om veel punten te scoren.

Spelvoorbeelden

Suzan start het spel door drie rode blokken te spelen, elk met een verschillende vorm. Suzan scoort drie punten.



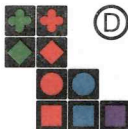
Chris speelt drie vierkanten, door aan de rij van Suzan aan te leggen en daarnaast een rij van vierkanten te maken. Het rode vierkant scoort twee punten voor Chris, omdat hij het in twee rijen tegelijkertijd speelde. Chris scoort zeven punten.



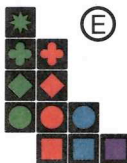
Lisanne speelt één blauwe cirkel. Hierdoor maakt ze twee nieuwe rijen: een cirkel rij en een blauwe rij. Lisanne scoort vier punten.



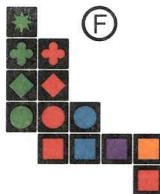
Bob speelt twee groene blokken en maakt drie nieuwe rijen: een diamant rij, een klover rij en een groene rij. Bob scoort zes punten.



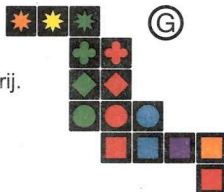
Suzan speelt twee groene blokken. Allebei de blokken worden aan de groene rij aangelegd, maar ze raken elkaar niet. Door aan te leggen aan de bestaande groene rij en de bestaande cirkel rij scoort Suzan zeven punten.



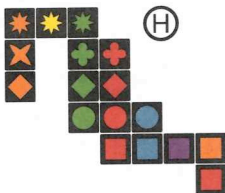
Chris speelt twee vierkant blokken. Hij voegt een blok toe aan de bestaande vierkant rij en start een nieuwe vierkant rij. Chris kon niet allebei de blokken aan de bestaande vierkant rij aanleggen, omdat er dan twee rode vierkanten in die rij zouden liggen. Chris scoort zes punten.



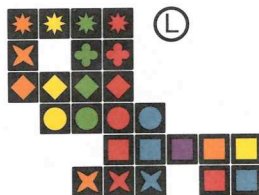
Lisanne speelt twee ster blokken. Ze maakt een ster rij. Lisanne scoort drie punten.



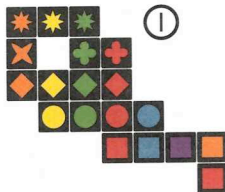
Bob speelt twee oranje blokken. Hij maakt een oranje rij. Bob heeft niet aangelegd aan de diamant rij, omdat zijn oranje diamant de andere twee diamanten niet raakt. Bob scoort drie punten.



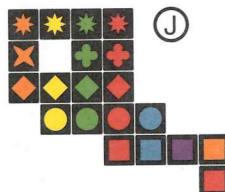
Bob speelt twee vierkant blokken. Hij legt ze aan één vierkant rij en start twee nieuwe vierkant rijen. Bob scoort negen punten.



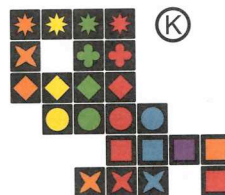
Suzan speelt twee gele blokken. Ze maakt een gele rij en legt een blokje aan de diamant rij en de cirkel rij. Suzan scoort tien punten.



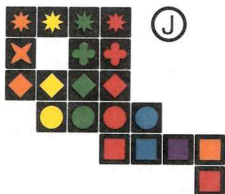
Chris speelt een rode ster. Hij legt het blokje aan de ster rij en de rode rij. Chris scoort negen punten.



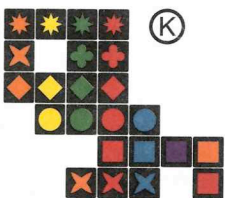
Lisanne speelt drie kruis blokjes en legt ze aan de rode rij en de blauwe rij. Ze speelde de zesde rode vorm en maakte daarmee een Qwirkle. Ze krijgt hiervoor zes bonuspunten. Lisanne scoort achttien punten.



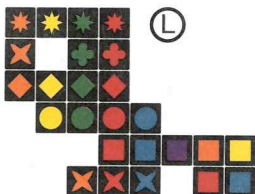
Chris plays one red starburst tile. He adds to a starburst line (4 points) and a red line (5 points). Chris scores 9 points.



Sally plays three crisscross tiles. She creates a line of crisscross tiles (3 points) and adds to a red line (6 points) and a blue line (3 points). She played the sixth red shape to create a Qwirkle and score a six-point bonus. Sally scores 18 points.



Dave plays two square pieces. He adds to one square line (5 points) and starts two new square lines (2 points each). Dave scores 9 points.



Qwirkle™

Comment jouer

Nombre de joueurs: 2 - 4

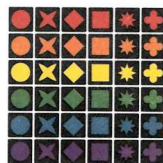
Durée du jeu: 30 à 60 minutes

Éléments

108 pions, trois fois

l'ensemble des 36 pions

montrés à droite, 1 sac, 1 livret de règle du jeu.



But du jeu

Stratégiquement créer et prolonger des lignes de couleur et de forme afin de marquer le plus de points possible.

Préparation

Vous avez besoin d'un morceau de papier et d'un crayon pour noter le nombre de points. Placez tous les pions dans un sac. Chaque joueur tire six pions et les place afin qu'aucun autre joueur ne puisse en voir les formes en couleur. C'est sa donne.

Début de la partie

Les joueurs annoncent le nombre le plus élevé de pions qu'ils détiennent, ayant un attribut commun, couleur ou forme (les pions en double ne sont pas comptés dans ce nombre). Le joueur qui peut jouer le plus grand nombre de pions ayant un attribut commun joue ces pions pour commencer la partie. En cas d'égalité du nombre de pions entre deux joueurs, le joueur le plus âgé commence. Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Jeu

Le joueur à qui s'est le tour de jouer peut effectuer l'une de ces trois actions :

1. Ajouter un pion à la grille, puis tirer un pion pour avoir une donne allant jusqu'à six pions.
2. Ajouter un ou plusieurs pions à la grille. Tous les pions joués provenant de la donne du joueur doivent avoir un attribut commun, à savoir la couleur ou la forme. Les pions du joueur doivent être placés sur la même ligne sans avoir l'obligation de se toucher. Tirer des pions pour avoir une donne de six pions.
3. Échanger certains ou tous les pions de la donne contre des pions différents.

Ajout à la grille

Chacun à leur tour, les joueurs ajoutent des pions à la grille créée au premier tour. Tous les pions doivent être connectés à la grille.

Une ligne est formée à partir de deux pions qui se touchent. Une ligne est formée de pions de forme identique ou de pions de même couleur. Les pions qui sont ajoutés à cette ligne doivent avoir le même attribut que les pions qui se trouvent déjà sur la ligne. Souvent, il arrive qu'il y ait des places sur la grille où aucun pion ne peut être ajouté.

Une ligne de forme ne peut avoir qu'un pion de chacune des six couleurs. Par exemple, une ligne de carré ne peut avoir qu'un carré bleu.

Une ligne de couleur ne peut avoir qu'un pion de chacune des six formes. Par exemple, une ligne de jaune ne peut avoir qu'un cercle jaune.

Échange de pions

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez choisir d'échanger tous ou certains de vos pions au lieu de les ajouter à la grille. Dans ce cas, vous devez mettre de côté les pions à échanger, puis tirer les pions de remplacement. Enfin, vous devez mélanger les pions que vous échangez dans le sac de pions. Si un joueur ne peut pas ajouter à la grille à son tour, il doit obligatoirement échanger certains ou tous ses pions.

Nombre de points

Quand vous créez une ligne, vous marquez un point

pour chaque pion de la ligne. De plus, quand vous ajoutez un pion à une ligne existante, vous marquez un point pour chaque pion de cette ligne, y compris les pions qui se trouvaient au préalable sur cette ligne. Un pion peut obtenir deux points s'il appartient à deux lignes différentes. Voir *Exemple de partie*.

Vous marquez six points supplémentaires chaque fois que vous terminez une ligne de six pions, ce qui est appelé un Qwirkle. Un Qwirkle marque au moins 12 points : six points pour les six pions et six points supplémentaires. Les six pions doivent être six pions de la même couleur, chacun ayant une forme différente OU six pions de la même forme, chacun ayant une couleur différente. Les lignes de plus de six pions sont interdites.

Le joueur qui termine la partie marque six points supplémentaires.

Fin de la partie

Quand le sac ne contient plus de pions, le jeu se poursuit comme précédemment mais les joueurs ne tirent plus de pions à la fin de leur tour. Le premier joueur qui utilise tous ses pions termine la partie et marque six points supplémentaires. Le joueur ayant le nombre de points le plus élevé est le gagnant.

Astuces stratégiques

En général, vous obtenez davantage de points si votre ajout s'effectue simultanément sur plusieurs lignes. Évitez de créer des lignes ayant cinq pions afin que vos adversaires ne puissent pas faire facilement un Qwirkle. Comptez les pions. Si vous avez besoin d'un cercle rouge pour réaliser un Qwirkle, regardez la grille pour vérifier qu'il existe au moins un cercle rouge en jeu.

Exemple de partie

Anna commence la partie car c'est elle qui a le plus de pions ayant un attribut commun. Elle joue trois pions de couleur rouge, chacun ayant une forme différente (fig. A). Anna marque 3 points.

Chris joue trois pions de carré, ajoutant à la ligne de couleur rouge et créant ainsi une ligne de carré (fig. B). Il marque 4 points pour la ligne de rouge et 3 points pour la ligne de carré. Chris marque 7 points.

Sally joue un pion de cercle bleu (fig. C). Elle crée deux nouvelles lignes : une ligne de cercle et une ligne de couleur bleue. Chaque ligne a deux pions d'une valeur de 2 points. Sally marque 4 points.

Dave joue deux pions verts (fig. D) et crée trois nouvelles lignes : une ligne de carreau (2 points), une ligne de trèfle (2 points) et une ligne de couleur verte (2 points). Dave marque 6 points.

Anna joue deux pions verts (fig. E). Les deux pions s'ajoutent à la même ligne verte mais ils ne se touchent pas. Anna marque 4 points pour la ligne de couleur verte et 3 points pour la ligne de cercle. Anna marque 7 points.

Chris joue deux pions de carrés (fig. F). Il ajoute à la ligne existante de carré (4 points) et crée aussi une autre ligne de carré (2 points). Christ ne pouvait pas jouer ses deux pions de carré dans la ligne de carré existante car la ligne aurait eu deux carrés rouges. Chris marque 6 points.

Sally joue deux pions d'étoiles rayonnante (fig. G). Elle crée une ligne d'étoile rayonnante. Sally marque 3 points.

Dave joue deux pions de couleur orange (fig. H). Il crée une ligne orange. Il n'a pas fait d'ajout à la ligne de carreaux car son carreau orange ne touche pas les deux autres carreaux. Dave marque 3 points.

Anna joue deux pions jaunes (fig. I). Elle crée une ligne de couleur jaune (2 points) et ajoute à une ligne de carreau (4 points) et une ligne de cercle (4 points). Anna marque 10 points.

Chris joue un pion d'étoile rayonnante rouge (fig. J). Il ajoute une ligne d'étoile rayonnante (4 points) et

une ligne de couleur rouge (5 points). Chris marque 9 points.

Sally joue trois pions d'entrecroisement (fig. K). Elle crée une ligne de pions d'entrecroisement (3 points) et ajoute à une ligne de couleur rouge (6 points) et une ligne de couleur bleue (3 points). Elle a joué la sixième forme rouge pour créer un Qwirkle et marque six points supplémentaires. Sally marque 18 points.

Dave joue deux pions de forme carrée (fig. L). Il ajoute à une ligne de carré (5 points) et commence deux nouvelles lignes de carré (2 points chacune). Dave marque 9 points.

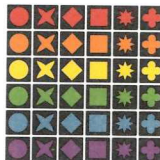


Cómo jugar

Número de jugadores: 2 a 4

Duración del juego: de 30 a 60 min.

Componentes: 108 fichas, tres de cada una de las 36 fichas que se muestran a la derecha, 1 bolsa, 1 manual de instrucciones.



Objetivo del juego

Crear y expandir líneas de color y formas de manera estratégica para conseguir el mayor número de puntos.

Preparación

Necesitará papel y lápiz para anotar los puntos. Coloque todas las fichas en la bolsa. Cada jugador toma seis fichas y las coloca de manera que ningún otro jugador pueda ver los diseños de colores de las mismas. Este es su juego.