

Susan McKinley Ross

Qwirkle™

Einfach begonnen -
schnell gewonnen!

Spiel
des
Jahres

2011

KRITIKERPREIS

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



Qwirkle™

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 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 (z.B. 3 rote Steine mit unterschiedlicher Form). Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele 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 in einer Reihe 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.

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



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.



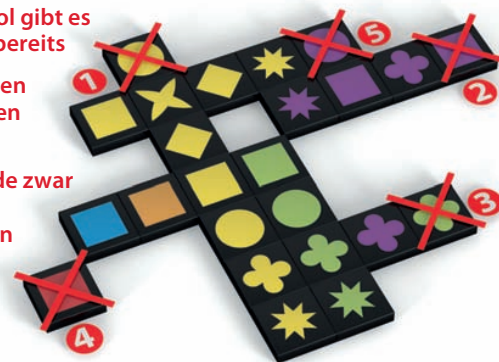
Die Steine passen aus folgenden Gründen nicht:

1 Der 7. Stein in der gelben Reihe (zweite 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 vorne in einer Reihe und gleichzeitig ein Stein hinten 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.
- Steine oder Reihen, die durch eine Lücke von bereits liegenden Reihen getrennt sind, gehören zu unterschiedlichen Reihen. In vorhergehendem Beispiel würde beim Anlegen der drei Raute-Steine der grüne Raute-Stein nicht mit den drei grünen Steinen eine Reihe bilden und dementsprechend auch keine Punkte für eine grüne Reihe bringen.

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.

Beispiel:

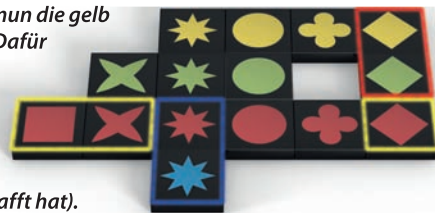
Antje legt den gelben Kreis an. Sie erhält 4 Punkte (2 für die gelbe Reihe und 2 Punkte für die Reihe aus Kreisen).



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.

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 Raute Steine). 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. **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.
- 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™

Contenu

- 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 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 (par exemple 3 pièces rouges de formes différentes). 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.

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



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 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.
- **Dans une rangée de 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.



Les pièces ne conviennent pas pour les raisons suivantes :

- 1 C'est la septième pièce dans la rangée jaune (le deuxième cercle).
- 2 + 3 Cette forme ou cette couleur est déjà présente 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.



- 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.

Exemple :

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



- 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. Dans l'exemple précédent, une rangée de trois losanges a été formée, mais le losange vert ne forme pas de rangée avec les trois pièces vertes et ne rapporte donc pas de point pour une rangée verte.

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.

Exemple :

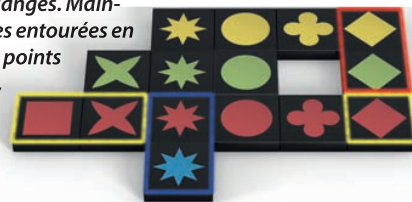
Anne pose le cercle jaune. Elle reçoit 4 points – 2 points pour la rangée jaune et 2 points pour la rangée de cercles.



Si un joueur réussit à compléter une rangée en déposant la sixième pièce, il forme un **Qwirkle** et reçoit 6 points 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.

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

Dès que le sac en tissu est vide, les joueurs ne peuvent plus sortir de nouvelles pièces après en avoir déposé sur la table. 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 forment ou complètent plusieurs rangées.
- 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 **en trois exemplaires**, 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 il 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.

Qwirkle™

Contenuto

- 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. 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 (p. es. 3 pedine rosse di forme diverse). 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.

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



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.

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 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.

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.
- Pedine oppure sequenze che, a causa di un vuoto, sono separate da altre sequenze già esistenti appartengono a sequenze differenti. Considerando nell'esempio soprastante le tre pedine col rombo aggiunte, si nota che la pedina col rombo verde non compone una sequenza con le altre pedine verdi e di seguito non riporta nessun punto per la sequenza verde.

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.

Esempio:

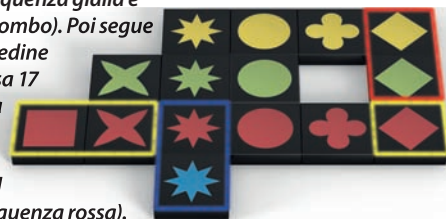
Antje aggiunge il cerchio giallo e ottiene 4 punti (2 per la sequenza gialla e 2 per la sequenza dei cerchi).



Chi riesce a 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.

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 nell' sequenza rossa).



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.
- 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 depositi 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.



Wenig Regeln – Viel Spaß!

Hoher
Wiederspielreiz!

Intelligente
Spiele für
Zwischendurch!



Achtung
Suchtgefahr!



Jetzt neu auf www.schmidtspiele.de:
Videoerklärungen der Easy Play Spielregeln.



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