



# Qwirkle™ Cards

Das spannende Kombinationsspiel von Susan McKinley Ross  
für 2-4 Spieler ab 8 Jahren.

## Spielmaterial

108 Spielkarten (jedes Symbol 3x in 6 Farben)

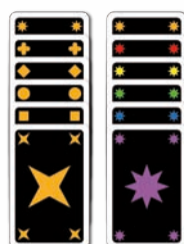
## Spielziel

Die Spieler versuchen, aus ihren Karten möglichst viele Qwirkle zu bilden.

Ein Qwirkle ist eine Reihe aus 6 Karten mit:

- gleicher Farbe, aber unterschiedlichen Symbolen **oder**
- gleicher Form, aber unterschiedlichen Farben.

Wer die meisten Qwirkle schafft, gewinnt.



**Qwirkle!**

## Spielvorbereitung

Die Karten werden gründlich gemischt. **Jeder Spieler** erhält verdeckt **9 Karten**.

Die restlichen Karten werden als verdeckter Nachzugstapel bereit gelegt.

## Start des Spiels

Zunächst prüfen alle Spieler, wie viele ihrer Karten Symbole mit der gleichen Farbe oder mit gleicher Form aufweisen (in Farbe und Form identische Karten zählen dabei nur einfach). Der Spieler mit den meisten Übereinstimmungen (mindestens 3) legt nun diese Karten in einer Reihe in der Tischmitte aus, um das Spiel zu beginnen (z.B. 3 rote Karten unterschiedlicher Form). Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Übereinstimmungen, startet von diesen der jüngste Spieler. Anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Sollte kein Spieler 3 oder mehr Übereinstimmungen besitzen, werden alle Karten wieder gemischt und neu ausgeteilt.

## Spielablauf

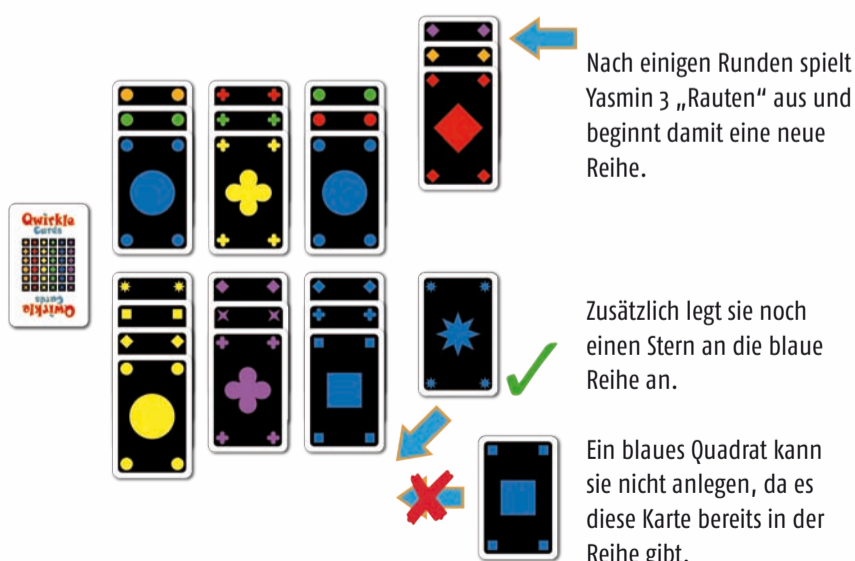
Wer am Zug ist, muss mindestens 1 Karte ausspielen. In seinem Zug kann ein Spieler **eine Reihe beginnen und/oder an existierende Reihen Karten anlegen**.

Dabei können alle ausliegenden Karten beliebig neu arrangiert werden.

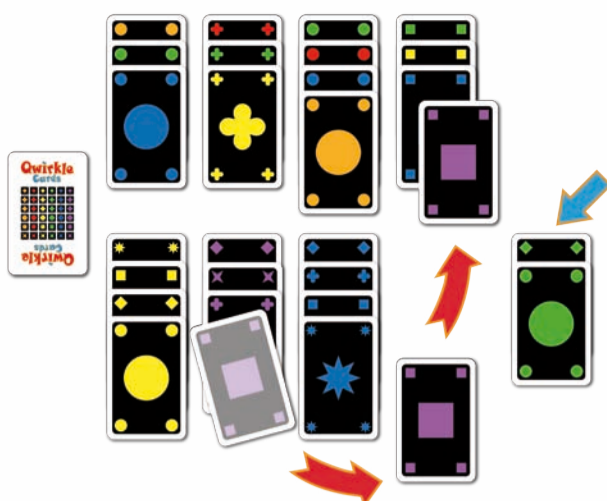
### Anlegeregeln:

- Eine Reihe besteht aus mindestens 3 Karten, die entweder **alle die gleiche Form**, oder **die gleiche Farbe** aufweisen. **ACHTUNG:** In einer Reihe darf **keine Karte doppelt** vorkommen! Zum Beispiel dürfen in einer Reihe keine 2 Karten mit einem blauen Quadrat liegen.
- Um eine neue Reihe zu beginnen, muss ein Spieler **mindestens 3 unterschiedliche Karten mit gleichem Merkmal** (Farbe oder Symbol) ausspielen oder sich die Karten aus bestehenden anderen Reihen holen. In dem Fall muss aber mindestens 1 Karte von der Hand kommen. Anschließend müssen in allen Reihen aber mindestens 3 unterschiedliche Karten liegen.
- **In einer Reihe mit Karten der gleichen Farbe müssen alle Symbole unterschiedliche Formen aufweisen.** Beispielsweise darf eine Reihe von gelben Karten nur einen gelben Kreis enthalten.
- **In einer Kartenreihe mit gleichen Symbolen, müssen alle Karten unterschiedliche Farben aufweisen.** Beispielsweise darf eine Reihe von Quadraten nur ein gelbes Quadrat enthalten.

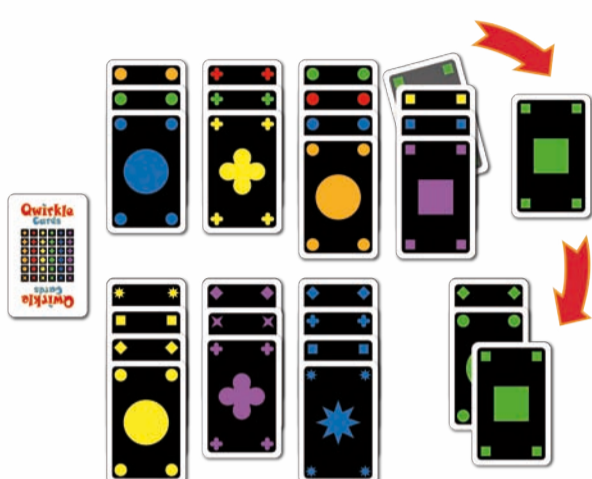
Um einen besseren Überblick zu erhalten, können die Reihen mit gleicher Form nebeneinander ausgelegt werden und darunter die Reihen mit gleicher Farbe.



Es ist problemlos möglich, im selben Zug Karten an **unterschiedliche Reihen** anzulegen. Auch das beliebige **Umgruppieren und Neuarrangieren** der bereits ausliegenden Karten ist erlaubt und kann in **beliebiger Kombination** erfolgen. Allerdings müssen die Anlegeregeln immer eingehalten werden und am Ende des Umgruppierens müssen **alle Reihen mindestens 3 Karten** enthalten.



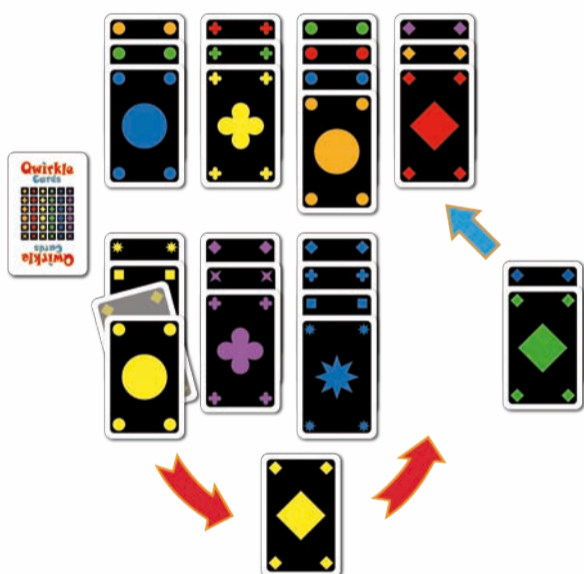
Mario verschiebt das lila Quadrat an die Quadrat-Reihe und spielt zwei grüne Karten mit unterschiedlichem Symbol aus.



Anschließend verschiebt er das grüne Quadrat aus der Quadrat-Reihe zu den grünen Karten, um eine grüne Reihe zu bilden.

### Qwirkle

Wer es schafft, in eine Reihe die 6. Karte zu legen, bildet einen **Qwirkle**. Der Spieler nimmt diese Karten als Stapel an sich. Damit immer alle Spieler sehen können, wie viele Stapel jeder Spieler schon geschafft hat, sollten die Qwirkle-Stapel ein wenig versetzt gelegt werden. Das Ziel besteht darin, am Spielende die meisten Qwirkle zu besitzen.



Sabine spielt zwei Rauten, die in der Reihe noch nicht liegen, und verschiebt zusätzlich aus der gelben Reihe eine Raute. So bildet sie einen Qwirkle.

Dann nimmt sie sich die Karten und legt sie vor sich als Stapel aus.

Die Spieler können jederzeit – auch bei den Mitspielern – überprüfen, welche Karten in den beiseitegelegten Qwirkle-Stapeln enthalten sind. Wer möchte, kann die Qwirkle auch aufgefächert hinlegen, damit immer eine Übersicht gegeben ist, welche Karten schon aus dem Spiel sind.



Sollte die seltene Situation auftreten, dass ein Spieler keine Karte spielen kann, dann muss er seine Handkarten seinen Mitspielern zeigen. Sollten die Mitspieler eine Anlegemöglichkeit finden, so muss der Spieler diese Möglichkeit nutzen, auch wenn ihm das evtl. nicht gefällt. Finden auch sie keine Anlegemöglichkeit, so zieht der Spieler 9 neue Karten vom Nachzugstapel, mischt seine alten Karten wieder in den Nachzugstapel und fährt mit seinem Zug fort.

### Nachziehen

Am Ende seines Zuges zieht ein Spieler so viele Karten nach, dass er wieder **9 Handkarten** besitzt. Danach ist der im Uhrzeigersinn nächste Spieler an der Reihe.

### Spielende

Nachdem die letzte Karte vom Nachzugstapel gezogen wurde, ist jeder Spieler (auch der Spieler, der die letzte Karte gezogen hat) noch genau einmal an der Reihe. Danach wird gezählt, wer die meisten Qwirkle geschafft hat. Dieser Spieler gewinnt. Bei einem Gleichstand gibt es mehrere Gewinner.



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

Autor und Verlag bedanken sich bei allen Testspielern und Regelleseern.



# Qwirkle™ Cards

Un passionnant jeu de combinaisons de Susan McKinley Ross  
pour 2 à 4 joueurs à partir de 8 ans.

## Matériel

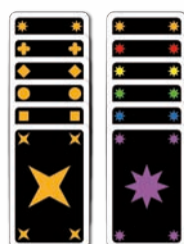
108 cartes (3x chaque symbole dans chacune des 6 couleurs)

## But du jeu

Les joueurs essaient de former autant de Qwirkles que possible avec leurs cartes. Un Qwirkle est une série de 6 cartes présentant :

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

Celui qui réussit à former le plus de Qwirkles gagne la partie.



**Qwirkle !**

## Préparatifs

Mélangez bien les cartes. **Chaque joueur reçoit 9 cartes**, face cachée. Constituez avec les cartes restantes une pile que vous posez de côté, face cachée, ce sera la pioche.

## Début de la partie

Dans un premier temps, tous les joueurs regardent combien de leurs cartes présentent des symboles de la même couleur ou de la même forme (les cartes identiques sur la forme comme sur la couleur ne comptent qu'une seule fois). Le joueur qui a le plus grand nombre de concordances (au moins 3) place les cartes correspondantes en une rangée au centre de la table afin de commencer la partie (par ex. 3 cartes rouges avec des symboles différents). Si deux joueurs ou plus 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. Si aucun joueur ne possède 3 concordances ou plus, on rassemble toutes les cartes, on les mélange et on les distribue de nouveau.

## Déroulement de la partie

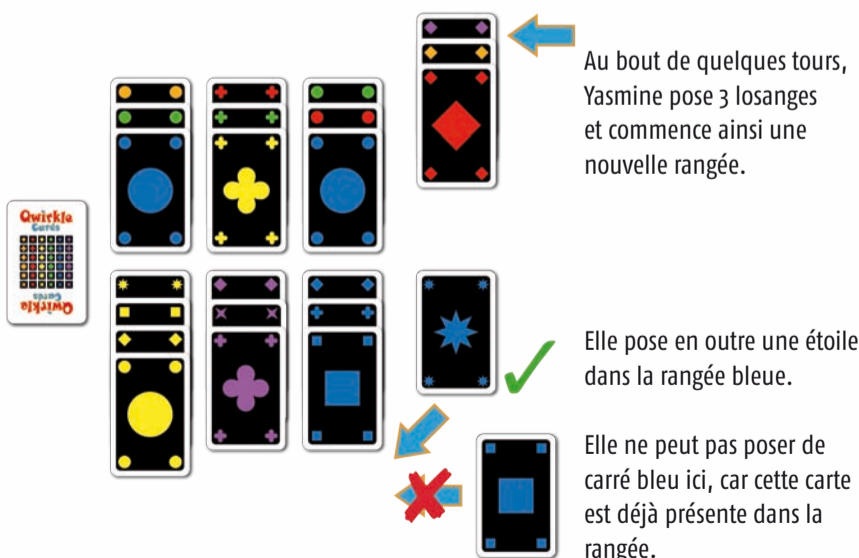
Le joueur dont c'est le tour doit poser au moins 1 carte. Lorsque c'est son tour, un joueur peut **commencer une rangée et/ou poser des cartes dans des rangées existantes**.

Toutes les cartes qui sont posées sur la table peuvent être combinées différemment, à la guise du joueur.

### Règles pour poser des cartes :

- Une rangée est constituée d'au moins 3 cartes qui présentent **toutes** soit le **même symbole**, soit la **même couleur**. **ATTENTION : une même carte ne peut pas apparaître deux fois** dans une rangée ! Par exemple, il ne peut pas y avoir 2 cartes avec un carré bleu dans la même rangée.
- Pour commencer une nouvelle rangée, un joueur doit poser **au moins 3 cartes différentes présentant une caractéristique identique** (couleur ou symbole) ou prendre les cartes dans d'autres rangées déjà constituées. Mais dans le dernier cas, le joueur doit poser au moins 1 carte de sa main. Il doit ensuite y avoir au moins 3 cartes différentes dans toutes les rangées.
- **Dans une rangée de cartes de la même couleur, tous les symboles doivent être de formes différentes**. Par exemple, il ne peut y avoir dans une rangée de cartes jaunes qu'un seul rond jaune.
- **Dans une rangée de cartes avec le même symbole, toutes les cartes doivent être de couleurs différentes**. Par exemple, il ne peut y avoir dans une rangée de carrés qu'un seul carré jaune.

Afin d'avoir une meilleure vue d'ensemble, vous pouvez disposer côte-à-côte les rangées de cartes avec le même symbole et, en dessous, les rangées de cartes de la même couleur.

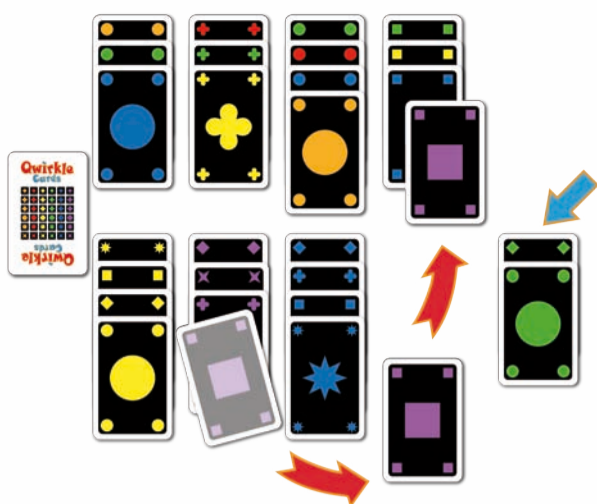


Au bout de quelques tours, Yasmine pose 3 losanges et commence ainsi une nouvelle rangée.

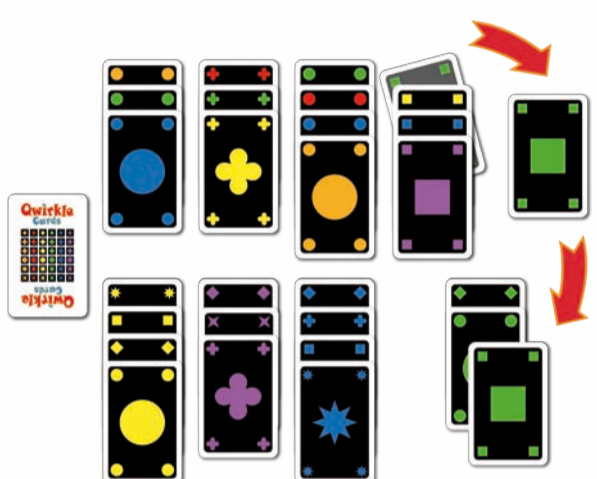
Elle pose en outre une étoile dans la rangée bleue.

Elle ne peut pas poser de carré bleu ici, car cette carte est déjà présente dans la rangée.

Il est tout à fait possible de poser des cartes **dans différentes rangées** au cours du même tour. Il est également permis **de réorganiser et de disposer différemment** les cartes déjà posées sur la table afin de les placer **selon les combinaisons de son choix**. Les règles pour poser les cartes doivent cependant toujours être respectées et à la fin de la réorganisation des cartes, **toutes les rangées doivent comprendre au moins 3 cartes**.



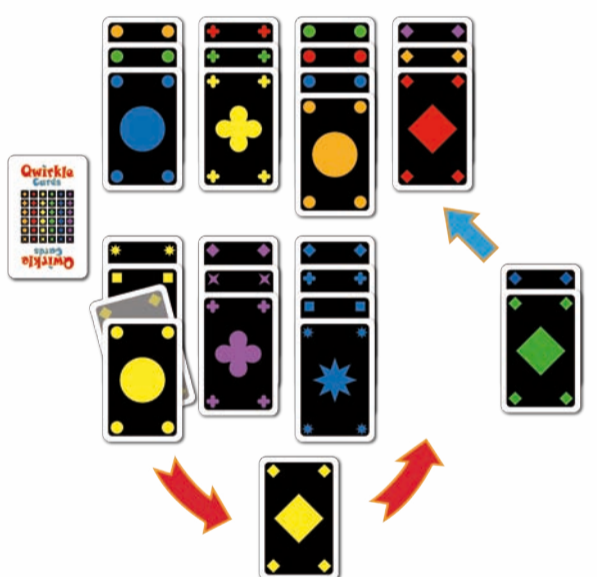
Mario déplace le carré violet dans la rangée de carrés et pose par ailleurs deux cartes vertes présentant des symboles différents.



Ensuite, il prend le carré vert de la rangée de carrés et le place avec les cartes vertes pour former une rangée verte.

### Qwirkle

Quand un joueur réussit à poser la 6ème carte dans une rangée, il forme un **Qwirkle**. Le joueur prend ces 6 cartes et les empile devant lui. Afin que tous les joueurs puissent bien voir combien chacun a déjà réalisé de Qwirkles, il est conseillé de poser les piles Qwirkle devant soi les unes à côté des autres avec un léger décalage entre elles. Le but du jeu est d'être celui qui possède le plus de Qwirkles à la fin de la partie.



Sabine pose deux losanges qui ne se trouvaient pas encore dans la rangée et ajoute en outre un losange qu'elle prend dans la rangée jaune. Elle forme ainsi un Qwirkle.

Elle prend les cartes et les empile devant elle.

Les joueurs peuvent à tout moment vérifier quelles cartes ont été de côté dans les piles Qwirkle, y compris celles des autres joueurs. Si vous le souhaitez, vous pouvez aussi étaler les piles Qwirkle afin que chacun ait à tout moment une vue d'ensemble des cartes qui ont été écartées du jeu.



Si le cas rare où un joueur ne peut poser aucune carte se produit, ce joueur doit alors montrer aux autres les cartes qu'il a en main. Si les joueurs trouvent une possibilité, le joueur doit exploiter cette possibilité, même si ce coup ne l'arrange pas. Si les autres joueurs ne trouvent pas non plus de possibilité pour le faire jouer, le joueur pioche 9 nouvelles cartes, se débarrasse de ses anciennes cartes en les mélangeant à la pioche et continue son tour.

### Piocher

A la fin de son tour, un joueur pioche autant de cartes que nécessaire pour avoir de nouveau 9 cartes en main. C'est ensuite le tour du joueur suivant dans le sens des aiguilles d'une montre.

### Fin de la partie

Lorsque la dernière carte de la pioche a été prise, chaque joueur (y compris le joueur qui a pioché la dernière carte) joue encore une fois et une seule. Ensuite, on compte pour savoir qui a réalisé le plus de Qwirkle. Le joueur dont c'est le cas remporte la partie. En cas d'égalité, il y a plusieurs gagnants.



# Qwirkle™ Cards

L'accattivante gioco di combinazioni di Susan McKinley Ross  
per 2-4 giocatori dai 8 anni.

## Il Materiale

108 carte (ogni simbolo appare 3 volte, in 6 colori)

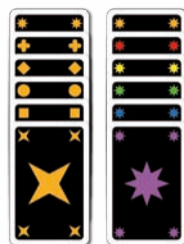
## Scopo del gioco

I giocatori tentano di creare con le loro carte più Qwirkle possibili.

Un Qwirkle è composto di una serie di 6 carte che hanno:

- lo stesso colore, ma sei simboli differenti **oppure**
- la stessa forma, ma sei colori diversi.

Vince chi avrà creato il maggior numero di Qwirkle.



**Qwirkle!**

## Preparativi

Mischiare per bene le carte. **Ogni giocatore** riceve **9 carte** coperte. Con le carte restanti si forma un mazzo coperto che va posto al centro tavolo.

## La partenza

Innanzitutto, ogni giocatore verifica, quante delle sue carte hanno dei simboli dello stesso colore o della stessa forma (le carte con colore e forma identici contano solo una volta).

Il giocatore col maggior numero di corrispondenze (almeno 3) depone dunque tali carte in fila al centro tavolo, dando così il via alla partita (p. es. 3 carte rosse con forme differenti).

Se vi sono due o più giocatori con lo stesso numero di corrispondenze, tocca al giocatore più giovane tra di loro dare il via. Poi si prosegue in senso orario. Se nessuno dei giocatori ha 3 o più corrispondenze, le carte vanno nuovamente mischiate e redistribuite.

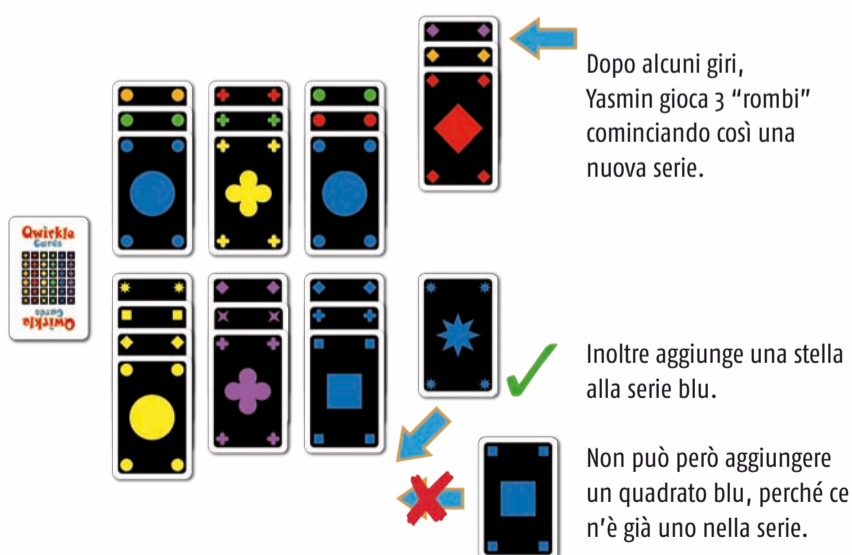
## Svolgimento del gioco

Al tuo turno, devi giocare almeno 1 carta, **cominciando una nuova serie e/o aggiungendo le tue carte alle serie già esistenti**. Nello stesso tempo puoi riordinare a tuo piacere le carte già esposte al centro tavolo.

### Regole del deporre:

- Una serie è composta di almeno 3 carte che hanno o tutte **la stessa forma**, o tutte **lo stesso colore**. **ATTENZIONE:** in una serie **non può apparire due volte la stessa carta!** Per esempio, non vi possono essere 2 carte con un quadrato blu nella stessa serie.
- Per cominciare una nuova serie, il giocatore deve giocare **almeno 3 carte diverse con la stessa caratteristica** (colore o simbolo) oppure procurarsele dalle altre serie già esistenti. In tal caso deve essere giocata almeno 1 carta dalla mano. In tutte le serie devono però rimanere almeno 3 carte diverse.
- **In una serie di carte dello stesso colore, i simboli devono avere tutti una forma differente.** Una serie di carte gialle, ad esempio, può contenere un solo cerchio giallo.
- **In una serie di carte dello stesso simbolo, le carte devono avere tutti colori differenti.** Una serie di quadrati, ad esempio, può contenere un solo quadrato giallo.

Per ottenere una migliore visione generale, le serie di forme uguali possono essere deposte una accanto all'altra e sotto di esse le serie di colori uguali.

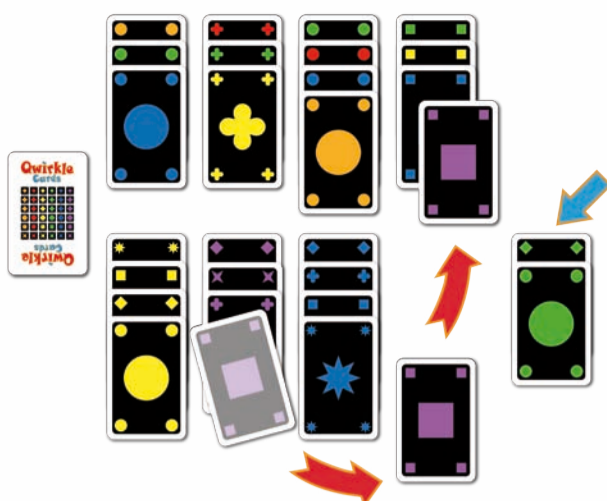


Dopo alcuni giri, Yasmin gioca 3 "rombi" cominciando così una nuova serie.

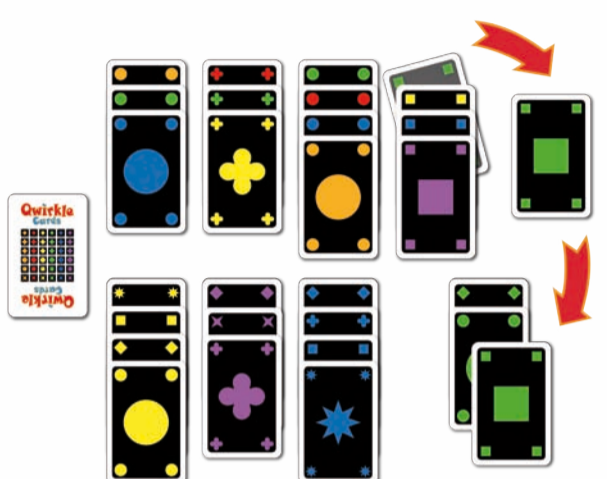
Inoltre aggiunge una stella alla serie blu.

Non può però aggiungere un quadrato blu, perché ce n'è già uno nella serie.

Durante il tuo turno puoi, senza alcun problema, aggiungere delle carte a delle **serie differenti**. È anche permesso **separare e riassemblare** le carte già deposte, creando **nuove combinazioni a piacere**. Comunque, devono essere sempre rispettate le regole del deporre e, **terminata la posa delle nuove combinazioni, tutte le serie** devono contenere **minimo 3 carte**.



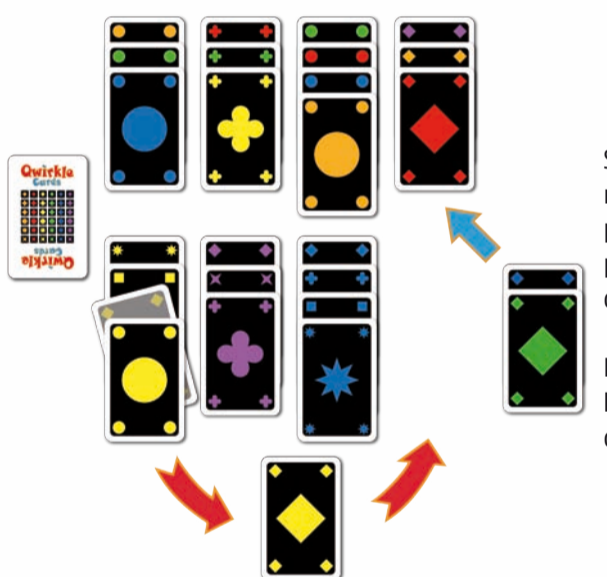
Mario sposta il quadrato viola alla serie dei quadrati e gioca due carte verdi con simboli differenti.



Poi sposta il quadrato verde dalla serie dei quadrati alle carte verdi per creare una serie verde.

## Qwirkle

Chi riesce ad aggiungere la 6ª carta in una serie, crea un **Qwirkle**. Il giocatore prende queste carte e le pone a forma di mazzo davanti a sé. Deponete i mazzi Qwirkle un po' distaccati l'uno dall'altro, in modo che tutti possano sempre vedere quanti mazzi ognuno ha già ottenuto. Lo scopo è di possedere il maggior numero di Qwirkle alla fine del gioco.



Sabine gioca due rombi che non ci sono ancora nella serie, poi aggiunge inoltre un rombo proveniente dalla serie gialla, creando così un Qwirkle.

Infine prende queste carte e le deponde davanti a sé a forma di mazzo.

I giocatori possono in ogni tempo controllare quali carte si trovano nei mazzi Qwirkle accantonati – anche in quelli dei concorrenti. Chi vuole può anche deporre i Qwirkle a forma di ventaglio, per avere sempre una visione precisa delle carte che sono ormai fuori dal gioco.



Nel raro caso che un giocatore non possa giocare nessuna carta, deve mostrare le sue carte in mano ai concorrenti. Se i concorrenti trovano per lui una possibilità di deporre, il giocatore deve utilizzare questa possibilità, anche se non gli dovesse piacere. Se invece nemmeno loro trovano una possibilità di deporre, il giocatore pesca 9 carte nuove dal mazzo coperto, aggiunge le sue carte vecchie al mazzo coperto mischiandolo nuovamente, e continua il suo turno.

### Pescare carte nuove

Alla fine del tuo turno peschi tante carte nuove dal mazzo coperto fino a riavere **9 carte in mano**. Il turno passa al prossimo giocatore in senso orario.

### Fine del gioco

Dopo aver pescato l'ultima carta dal mazzo coperto, ogni giocatore (anche chi ha appena pescato l'ultima carta) gioca il suo ultimo turno. Il vincitore è il giocatore che ha ottenuto più Qwirkle di tutti. In caso di pareggio vi sono più vincitori.