Qwirkle

Combină, potrivește, punctează și câștigă

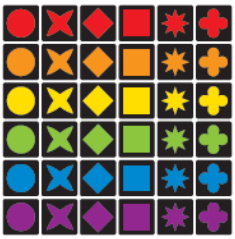
Vârstă recomandată: 6

Număr de jucători: 2-4

Durată de joc: 30 - 60 min.

Include:

108 piese, 3 x 36, așa cum sunt prezentate mai jos.



INSTRUCȚIUNI

Scopul jocului

Adăugați piesele pe tabla de joc, astfel încât să obțineți cât mai multe puncte.

Pregătire

Aveți nevoie de hârtie și creion pentru a nota scorul. Așezați toate piesele cu fața în jos. Aceasta este grămada de tragere. Fiecare jucător trage șase piese și le așază astfel încât ceilalți jucători să nu poată vedea culoarea acestora. Astfel se începe jocul.

Cum se joacă

Jucătorii declară cel mai mare număr de piese pe care le au cu o caracteristică comună, fie culoare, fie formă (nu includeți aici piesele duplicate).

Jucătorul care are cele mai multe piese cu aceeași caracteristică începe, jucând acele piese. Dacă există mai mulți jucători cu același număr de piese, cel mai în vârstă jucător va începe. Jocul continuă în sensul acelor de ceasornic.

Când este rândul vostru, faceți una din cele trei acțiuni prezentate mai jos:

1. Adăugați o piesă pe tabla de joc, apoi trageți o altă piesă din grămadă. Întotdeauna trebuie să aveți 6 piese în mână.
2. Adăugați două sau mai multe piese pe tabla de joc. Toate piesele jucate din mâna voastră trebuie să aibă o caracteristică comună, fie aceeași culoare, fie aceeași formă. Piesele trebuie să facă parte dintr-o singură linie, dar nu este obligatoriu să se atingă între ele. Trageți din grămadă atâtea piesele câte ați jucat.
3. Schimbați unele sau toate piesele voastre cu altele din grămada de tragere.

Adăugarea pieselor pe tablă

Jucătorii fac cu rândul adăugând pe tablă la modelul creat în prima tura. Toate piesele trebuie să se conecteze între ele. Există șase forme și șase culori. Jucătorii creează linii din forme și culori. Două sau mai multe piese care se ating una cu cealaltă creează o linie, fie de o singură formă, fie de o singură culoare. Piesele care sunt adăugate la o linie trebuie să aibă aceeași caracteristică ca și piesele aflate deja în linie. Câteodată, există locuri pe tablă unde nu poate fi plasată nicio piesă.

O linie de forme poate avea o singură piesă din cele șase culori. De exemplu, o linie de pătrate poate avea doar un pătrat albastru.
O linie de culoare poate avea doar o piesă din fiecare formă. De exemplu, o linie de galben poate avea doar un cerc galben.

Schimbarea pieselor

Când este rândul vostru, puteți alege să schimbați unele sau toate piesele voastre, în loc să le adăugați pe tablă. Dați deoparte piesele pe care doriți să le schimbați, apoi trageți altele din grămadă pentru a le înlocui. După, amestecați piesele pe care doriți să le schimbați cu cele din grămada de tragere. Dacă nu puteți adăuga nicio piesă pe tabla de joc, trebuie să schimbați una sau mai multe piese.

Scor

Când creați o linie, înscrieți un punct pentru fiecare piesă din aceea linie. De asemenea, când adăugați la o linie deja existentă, obțineți câte un punct pentru

fiecare piesă din linia respectivă, inclusiv pentru piesele care erau deja în acea linie. Cu o piesă puteți obține două puncte dacă aceea piesă face parte din două linii diferite. Consultați *Exemple de joc* pentru explicații complete.

Obțineți un bonus de 6 puncte ori de câte ori realizați o linie din șase piese. Cele șase piese trebuie să fie de aceeași culoare cu 6 forme diferite sau de aceeași formă și 6 culori diferite. O linie din șase piese se numește Qwirkle. Liniile cu mai mult de șase piese nu sunt permise. Jucătorul care pune ultima piesă și crează un Qwirkle primește șase puncte bonus.

Sfârșitul jocului

Când nu mai există piese de tras, jocul continuă, doar că jucători nu mai trag piese din grămadă pentru a completa mâna. Primul jucător care folosește toate piesele sale încheie jocul și primește șase puncte bonus. Jucătorul cu cel mai mare scor câștigă.

Sfaturi

Numărați piesele. De exemplu, dacă așteptați un cerc galben, asigurați-vă că există cel puțin un cerc galben care nu a fost jucat.

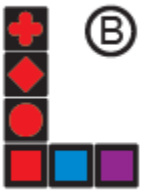
Încercați să adăugați piese la mai multe linii deodată.

Încercați să nu creați rânduri sau coloane care au cinci piese, oferind astfel șansa adversarilor de a înscrie mai multe puncte.

Exemple de joc

Sue începe jocul jucând trei piese roșii, fiecare cu un formă diferită. Sue obține 3 puncte.

Chris joacă trei piese pătrate adăugând la linia roșie creată de Sue și, de asemenea, creează o linie de pătrate. Pătratul roșu primește două puncte pentru că face parte din două linii diferite. Chris obține 7 puncte.



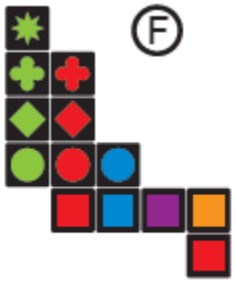
Sally joacă un cerc albastru. Ea creează două linii noi: o linie de cercuri și o linie albastră. Ea obține 4 puncte.

Bob joacă două piese verzi și creează trei linii noi: o linie de romburi, o linie de trifoi și o linie verde. Bob obține 6 puncte.

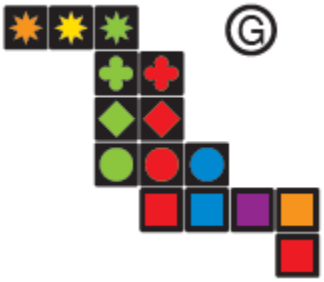
Sue joacă două piese verzi. Ambele piese au fost adăugate la aceeași linie verde, dar nu se ating între ele. Prin adăugarea acestor piese la linia verde existentă, Sue obține 7 puncte.

Chris joacă două piese pătrat. El adaugă la linia de pătrate existentă și începe, de asemenea, altă linie de pătrate. Chris nu putea să joace ambele piese în linia de

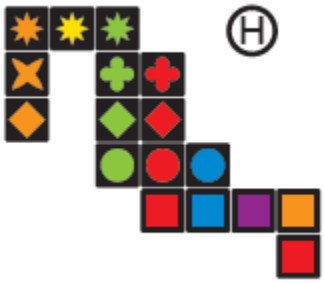
pătrate existentă pentru că atunci ar fi avut două pătrate roșii în aceea linie și acest lucru nu este permis. Chris obține 6 puncte.



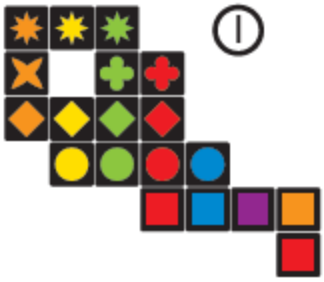
Sally joacă două piese stele și creează o linie de stele. Obține 3 puncte.



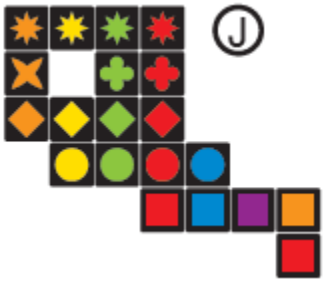
Bob joacă două piese portocalii și creează o linie portocalie. Nu se adaugă puncte pentru linia de romburi pentru că piesa portocalie jucată de el nu atinge celelalte două piese. Bob obține 3 puncte.



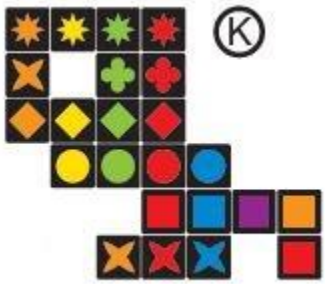
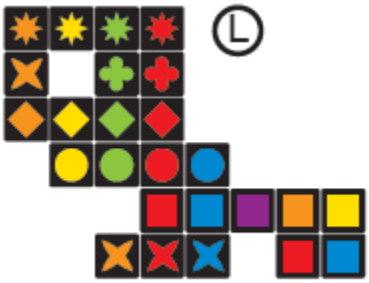
Sue joacă două piese galbene. Ea creează o linie nouă galbenă și adaugă la linia de romburi și la cea de cercuri. Sue obține 10 puncte.



Chris joacă o piesă roșie stea. El adaugă la linia de stele și la cea roșie. Chris obține 9 puncte.



Sally joacă trei piese cruce. Ea creează o linie de cruci și adaugă la linia roșie și la cea albastră. Ea a jucat a șasea piesă roșie și a creat un Qwirkle. Va primi un bonus de 6 puncte. Sally obține 18 puncte.



Bob joacă două piese pătrat. A adăugat la linia de pătrate și a început o linie nouă de pătrate. Bob obține 9 puncte.