



Susan McKinley Ross

# Qwirkle™

CZ

SK

HU

PL

RO



# Qwirkle™

## Obsah

- 108 hracích kamenů – každý z 36 kamenů třikrát
- 1 váček
- 1 pravidla hry

## Cíl hry

Hráči v průběhu hry tvoří a rozšiřují řady stejných barev a stejných symbolů tak, aby získali co nejvíce bodů.

## Příprava hry

K zaznamenávání výsledků budete potřebovat tužku a papír. Všechny hrací kameny umístěte do váčku a dobře promíchejte. Každý hráč si na začátku vytáhne 6 hracích kamenů, které si umístí okamžitě před sebe. Dá si je však tak, aby ostatní hráči neviděli, jaký barevný tvar je na líci.

## Začátek hry

Hráči nahlásí délku své nejdelší řady, kterou jsou schopni sestavit ze svých hracích kamenů za použití pouze symbolů stejné barvy nebo stejného tvaru (do této řady nesmí zahrnout více zcela identických symbolů). Hráč s nejdelší řadou umístí tuto řadu doprostřed stolu, čímž zahájí hru (například 3 červené kameny s rozdílnými symboly). Mají-li dva nebo více hráčů stejně dlouhou nejdelší řadu, začíná ten nejmladší z nich. Od začínajícího hráče hra pokračuje ve směru hodinových ručiček.

## Průběh hry

Hráč, který je na řadě, **provede jednu** ze dvou možných akcí:

- 1 Hráč buď přiloží jeden, nebo více kamenů k již vyloženým kamenům. Následně si dobere kameny z váčku, aby jich měl opět šest.  
**nebo**
- 2 Hráč si vymění 1 až 6 svých kamenů za jiné z váčku.

**Chtlává  
kombinační hra  
od Susan McKinley  
Rossové pro  
2-4 hráče.**



## 1. Příložený

U přikládání platí následující pravidla:

- 2 nebo více kamenů ležících vedle sebe tvoří **řadu**.
- Řada je tvořena buď z kamenů, které mají **všechny stejnou barvu**, nebo je na **všech vyobrazen stejný tvar**.
- **V řadě, která je tvořena symboly stejného tvaru, může být každá ze šesti barev zastoupena pouze jednou.** 
- **V řadě, která je tvořena symboly stejné barvy, může být každý tvar zastoupen pouze jednou.** 
- Jedna řada může být tvořena maximálně šesti kameny.
- Nově přikládané kameny se **musí alespoň jednou stěnou dotýkat některého z již ležících kamenů. Všechny vykládané kameny musí mít buď stejný tvar, nebo barvu.**
- Nově přikládané kameny musí svojí vlastností (tvarem nebo barvou) patřit do již existující řady, ke které jsou přikládány.
- Nově přikládané kameny se vzájemně nemusí dotýkat. To znamená, že je možné přiložit do jedné řady jeden kámen na jeden její konec a druhý na opačný konec.

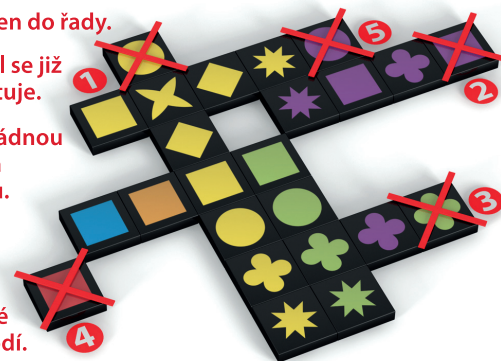
### Nově přikládané kameny z různých důvodů nelze umístit:

1 **Jedná se o 7. kámen do řady.**

2 + 3 **Tento symbol se již v řadě vyskytuje.**

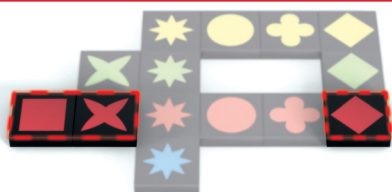
4 **Tento kámen se žádnou stranou nedotýká ostatních kamenů.**

5 **Fialový kruh sice patří do řady s fialovým čtvercem, do žluté řady se však nehodí.**



**Příklad:**

Martina umístila tři červené kameny do červené řady. Dva umístila na levý konec a jeden na pravý konec.



- V jednom tahu není možné přikládat kameny do více různých řad. To znamená, že všechny nově vyložené kameny se musí nacházet v jedné řadě.
- Kameny nebo řady, které se nachází díky mezeře oddělené od ostatních, tvoří samostatné řady. Pokud se nyní podíváte na příklad uvedený výše, tak zelené symboly netvoří dohromady jednu velkou řadu, jelikož jsou odděleny mezerou. Jedná se tak o dvě samostatné řady.

## 2. Výměna kamenů

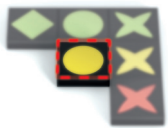
Místo toho, abyste umístili kameny do řady, si můžete vyměnit libovolný počet kamenů. Přitom hráč, který tak chce učinit, nejprve položí příslušný počet kamenů stranou a vytáhne si z váčku stejný počet nových. Svě bývalé kameny, které dal stranou, nyní zamíchá zpět do váčku. Tím je jeho kolo ukončeno a až na něj znovu přijde řada, může hrát i se svými novými kameny stejně jako obvykle. Pokud hráč nemůže žádný ze svých kamenů přiložit do žádné z existujících řad, **musí** si alespoň jeden kámen vyměnit.

### Počítání bodů

Po každém odehraném kole se hráči spočítají jeho nově získané body a zapíše se mu. Ten, kdo postaví novou nebo doplní existující řadu, obdrží **jeden bod za každý kámen, který tato řada má**. Počítají se mu tedy i ty kameny, které již do řady přiložil dříve on nebo někdo jiný. Jeden kámen tak může přinést hráči až dva body, pokud je součástí více řad.

**Příklad:**

Anička nově přiložila žluté kolečko. Obdrží za ně celkem 4 body. 2 body za žlutou řadu a 2 za řadu se žlutým a zeleným kolečkem.

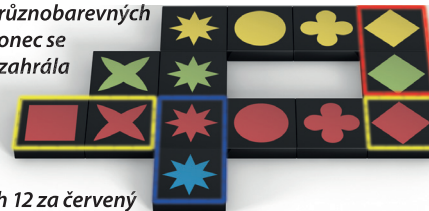


Podáří-li se někomu ukončit řadu přiložením šestého symbolu, zkompletuje tak tzv. **Qwirkle** a dostane za to 6 bonusových bodů. Dokončení Qwirklu vám tedy přinese vždy minimálně 12 bodů – 6 za řadu o šesti symbolech a 6 bodů bonusových. 6 kamenů tvořících Qwirkle musí mít buď stejnou barvu,

příčemž každý musí mít jiný tvar, nebo musí mít každý kámen stejný tvar a zároveň každý jinou barvu.

**Příklad:**

Martina položila dva modře orámované kameny a dostala za ně 7 bodů. 4 body za řadu tvořenou čtyřmi různobarevnými hvězdami a 3 body za červenou řadu. Po ní hrál Karel a umístil na stůl nově dva červeně orámované kameny. Za to dostal 6 bodů. Z toho 4 za žlutou řadu a 2 za řadu o dvou různobarevných kosočtvercích. No a nakonec se dostala na řadu Klára a zahrála své, žlutě orámované kameny, za což dostala 17 bodů. 3 za řadu kosočtvců, 2 za řadu dvou hvězdiček a dalších 12 za červený Qwirkle – 6 za červenou řadu a 6 bonusových.



## Konec hry

V momentě, kdy je váček prázdný, nemohou si již hráči dobírat další kameny. Hráči nicméně mohou hrát ještě tak dlouho, dokud prvním z nich nedojdou kameny. Hra končí ve chvíli, kdy první z hráčů položí svůj **poslední** kámen.

**Hráč, který takto hru ukončí, dostane navíc 6 bonusových bodů.** Hráč, který v průběhu hry získal nejvíc bodů, vyhrává hru.

## Taktické tipy

- Více bodů získáte, pokud se vám podaří umístit kameny do co nejvíce řad současně.
- Buďte opatrní při vytváření řad o 5 kamenech, pro vaše soupeře je pak často velmi snadné dokončit Qwirkle.
- To, že se každý kámen nachází ve hře právě **3x**, je dobré si hlídat. Pokud jsou již například vyložena všechna 3 červená kolečka, můžete bez obav vytvořit řadu pěti červených symbolů, **v nichž toto kolečko chybí**. A proto se nemusíte bát, že byste některému protihráči nahráli na jeho Qwirkle. Také pokud některý hráč čeká na nějaký konkrétní kámen, je dobré vědět, zda vůbec může ve váčku ještě být.

# Qwirkle™

## Obsah

- 108 hracích kameňov – každý zo 36 kameňov trikrát
- 1 vrecúško
- pravidlá hry

## Cieľ hry

Hráči v priebehu hry tvoria a rozširujú rady rovnakých farieb a rovnakých symbolov tak, aby dosiahli čo najviac bodov.

## Príprava hry

Na zapisovanie výsledkov budete potrebovať ceruzku a papier. Všetky hracie kamene umiestnite do vrecúška a poriadne premiešajte. Každý hráč si na začiatku vytiahne 6 hracích kameňov, ktoré si umiestni okamžite pred seba. Dá si ich ale tak, aby ostatní hráči nevideli, aký farebný tvar je na prednej strane.

## Začiatok hry

Hráči nahlásia dĺžku najdlhšieho radu, ktorý sú schopní zostaviť zo svojich hracích kameňov za použitia len symbolov rovnakej farby alebo rovnakého tvaru (do tohto radu nesmú zahrnúť viac úplne identických symbolov). Hráč s najdlhším radom umiestni tento rad doprostred stola, čím zahájí hru (napríklad 3 červené kamene s rozdielnymi symbolmi). Ak majú dvaja alebo viac hráčov rovnako dlhý najdlhší rad, začína najmladší z nich. Od začínajúceho hráča hra pokračuje v smere hodinových ručičiek.

## Priebeh hry

Hráč, ktorý je na rade, **vykoná jednu** z dvoch možných akcií:

- 1 Hráč buď priloží jeden alebo viac kameňov k už vyloženým kameňom. Následne si doberie kamene z vrecúška, aby ich mal opäť šesť.

alebo

- 2 Hráč si vymení 1 až 6 svojich kameňov za iné z vrecúška.

Cytlivá  
kombinačná hra  
od Susan McKinley  
Rossovej pre  
2-4 hráčov.



## 1. Priloženie

Pri prikladaní platia nasledujúce pravidlá:

- 2 alebo viac kameňov ležiacich vedľa seba tvoria **rad**.
- Rad je tvorený buď z kameňov, ktoré majú **všetky rovnakú farbu**, alebo je na **všetkých vyobrazený rovnaký tvar**.
- **V rade, ktorý je tvorený symbolmi rovnakého tvaru, môže byť každá zo šiestich farieb zastúpená len raz.** 
- **V rade, ktorý je tvorený symbolmi rovnakej farby, môže byť každý tvar zastúpený len raz.** 
- Jeden rad môže tvoriť maximálne šesť kameňov.
- Prikladané kamene sa **musia aspoň jednou stenou dotýkať niektorého z už položených kameňov. Všetky vykladané kamene musia mať buď rovnaký tvar, alebo farbu.**
- Prikladané kamene musia svojou vlastnosťou (tvorom alebo farbou) patriť do už existujúceho radu, ku ktorému sú prikladané.
- Prikladané kamene sa navzájom nemusia dotýkať. To znamená, že je možné priložiť do jedného radu jeden kameň na jeden jeho koniec a druhý na opačný koniec.

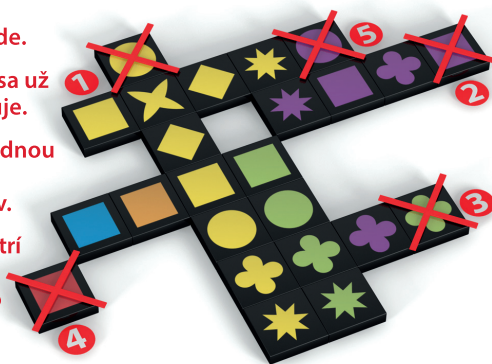
**Prikladané kamene nie je možné umiestniť z nasledujúcich dôvodov:**

- 1 Ide o 7. kameň v rade.

- 2 + 3 Tento symbol sa už v rade vyskytuje.

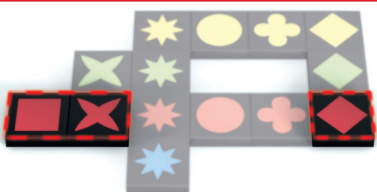
- 4 Tento kameň sa žiadnou stranou nedotýka ostatných kameňov.

- 5 Fialový kruh síce patrí do radu s fialovým štvorcom, do žltého radu sa ale nehodí.



**Príklad:**

Martina umiestnila tri červené kamene do červeného radu. Dva umiestnila na ľavý koniec a jeden na pravý koniec.



- V jednom ťahu nie je možné prikladať kamene do rôznych radov. To znamená, že všetky v tom ťahu vyložené kamene sa musia nachádzať v jednom rade.
- Kamene alebo rady, ktoré sa nachádzajú vďaka medzere oddelene od ostatných, tvoria samostatné rady. Ak sa teraz pozriete na príklad uvedený vyššie, tak zelené symboly netvoria dokopy jeden veľký rad, pretože sú oddelené medzerou. Ide teda o dva samostatné rady.

## 2. Výmena kameňov

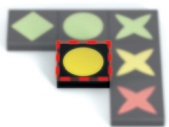
Namiesto umiestnenia kameňov do radu si môžete vymeniť ľubovoľný počet kameňov. Pritom hráč, ktorý tak chce urobiť, najprv odloží príslušný počet kameňov bokom a vytiahne si z vrecúška rovnaký počet nových. Svoje bývalé kamene, ktoré odložil bokom, teraz zamieša späť do vrecúška. Tým je jeho kolo ukončené a keď naňho znova príde rad, môže normálne hrať so svojimi novými kameňmi. Ak hráč nemôže žiadny zo svojich kameňov priložiť do žiadneho z existujúcich radov, **musí** si aspoň jeden kameň vymeniť.

### Počítanie bodov

Po každom odohranom kole sa hráčovi spočítajú jeho práve získané body a zapíšu sa mu. Ten, kto vytvorí nový alebo doplní existujúci rad, dostane **jeden bod za každý kameň, ktorý v tomto rade je**. Počítajú sa mu aj tie kamene, ktoré už do radu priložil predtým on alebo niekto iný. Jeden kameň tak môže priniesť hráčovi až dva body, ak je súčasťou viacerých radov.

**Príklad:**

Anička priložila žlté koliesko. Dostane zaňho celkom 4 body. 2 body za žltý rad a 2 za rad so žltým a zeleným kolieskom.

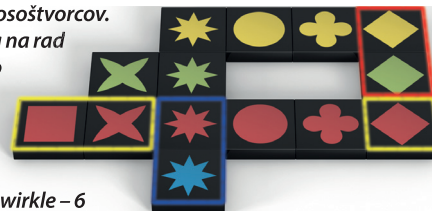


Ak sa niekomu podarí dokončiť rad priložením šiesteho symbolu, skompletuje tak tzv. **Qwirkle** a dostane za to 6 bonusových bodov. Dokončenie Qwirkla vám teda prinesie vždy 12 bodov – 6 za rad šiestich symbolov a 6 bodov bonusových. 6 kameňov tvoriacich Qwirkle musí mať buď

rovnakú farbu, pričom každý musí mať iný tvar, alebo musí mať každý kameň rovnaký tvar a zároveň každý inú farbu.

**Príklad:**

Martina položila dva modro orámované kamene a dostala za ne 7 bodov. 4 body za rad tvorený štyrmi rôznofarebnými hviezdami a 3 body za červený rad. Po nej hral Peter a umiestnil na stôl dva červené orámované kamene. Za to dostal 6 bodov. Z toho 4 za žltý rad a 2 za rad dvoch rôznofarebných kosoštvorcov. No a nakoniec sa dostala na rad Klára a zahrála svoje žlté orámované kamene, za čo dostala 17 bodov. 3 za rad kosoštvorcov, 2 za rad dvoch hviezdíček a ďalších 12 za červený Qwirkle – 6 za červený rad a 6 bonusových.



## Koniec hry

V momente, keď je vrecúško prázdne, nemôžu si už hráči doberať ďalšie kamene. Môžu ale hrať ešte tak dlho, kým sa prvému z nich neminú kamene. Hra končí vo chvíli, keď prvý z hráčov položí svoj **posledný** kameň. **Hráč, ktorý takto hru ukončí, dostane navyše 6 bonusových bodov.** Hráč, ktorý v priebehu hry získal najviac bodov, vyhráva hru.

## Taktické tipy

- Viac bodov získate, ak sa vám podarí umiestniť kamene do čo najviac radov súčasne.
- Budte opatrní pri vytváraní radov s piatimi kameňmi, pre súperov je potom často jednoduché dokončiť Qwirkle.
- Keďže v hre sa každý kameň nachádza práve **3x**, je dobré dávať pozor na to, ktoré už boli vyložené. Ak sú napríklad vyložené už všetky 3 červené kolieska, môžete bez obáv vytvoriť rad piatich červených symbolov, **v ktorom toto koliesko chýba**. Nemusíte sa teda báť, že by ste niektorému protihráčovi nahrli na jeho Qwirkle. Aj v prípade, že niektorý hráč čaká na nejaký konkrétny kameň, je dobré vedieť, či vôbec môže vo vrecúšku ešte byť.

# Qwirkle™

## Tartalma

- 108 db négyzet alakú fa játékelem (kő), 6 különböző színben és formában. A szabályban, és a továbbiakban a fa játékelemekre „kő” néven hivatkozunk. A különböző „formájú” és „színű” megnevezés a játékelemen lévő ábrára vonatkozik.
- 1 húzózsák
- 1 játékszabály

## A játék célja

A játékosok azonos színű vagy formájú kombinációkat helyeznek le, hogy minél több pontot szerezzenek. A játék megnyeréséhez jó stratégiára és egy kis szerencsére lesz szükség!

## A játék előkészületei

A pontok követéséhez szükségünk lesz papírra és ceruzára. Tegyük a húzózsákba az összes követ, jól megkeverve. Minden játékos húz 6 követ, amelyet úgy helyez el maga előtt, hogy a többi játékos ne lássa a köveken lévő ábrákat.

## A játék kezdete

Minden játékos 'licitál', hány követ tud szabályosan kijátszani: hány kőből áll a leghosszabb azonos színű vagy azonos formájú sorozata (egyforma kövek nem szerepelhetnek egy sorozatban). A leghosszabb sorozat játékos a leghosszabb sorozatát az asztal közepére. Döntetlen esetén a fiatalabb játékos kezdheti a játékot. Ezután a játékosok az óramutató járásának megfelelő sorrendben követik egymást.

## A játék menete

A soron lévő játékos a következő akciókból **egyét választhat**:

- 1 Kijátszik egy vagy több követ, kapcsolódva a korábban lerakott kövekhez. Lepakolás után annyi követ húz, hogy ismét 6 kő legyen a kezében.

**VAGY**

- 2 Eldob 1-6 követ, és ugyanannyit húz a zsákból

Formák, színek,  
kombinációk!  
Susan McKinley Ross  
játéka 2 – 4 játékos  
számára



## 1. Kő kijátszása

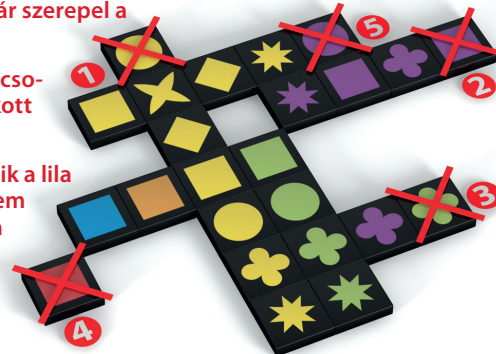
Kő kijátszásakor a következő szabályokat kell betartani:

- Egy sorban lévő, 2 vagy több szomszédos kő **sorozatot** alkot.
- Az egy sorozatban lévő **minden** kőnek vagy **azonos alakúnak**, vagy **azonos színűnek** kell lennie.
- Az **azonos alakot** tartalmazó sorozatban minden kőnek **különböző színűnek** kell lennie. Például csak egy kék négyzet lehet.
- Az **azonos színű** sorozatban minden kőnek **különböző alakúnak** kell lennie. Például csak egy piros kör lehet benne.
- Egy sorozat **maximum 6 kőből** állhat.
- Az újonnan lerakott kőnek **kapcsolódnia kell** (élszomszédosan) a már lerakott kövekhez. Csak sorozatként játszható le egy kő: a szomszédos kővel **azonos színű vagy formájú** kő rakható le.
- Amennyiben a lerakott kő egy sorozatba illeszkedik, akkor a **sorozattal megegyező tulajdonságúnak** kell lennie. **Színsorozatba csak azonos színű, formasorozatba csak azonos formájú kő rakható le.**



## A következő lerakások szabálytalanok:

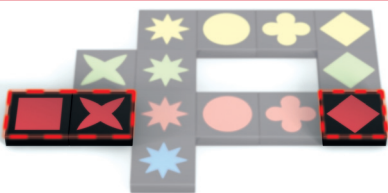
- 1 Egy sorozat maximum 6 kőből állhat. A sárga kör duplán van
- 2 + 3 Az új elem már szerepel a sorozatban!
- 4 Az új kő nincs kapcsolatban a már lerakott kövekkel
- 5 A lila kör illeszkedik a lila négyzethez, de nem illeszkedik a sárga sorozathoz



- Azonos sorban lévő, de nem kapcsolódó kövek nem alkotnak sorozatot. Így lehetséges egy sorban (de nem egy sorozatban) különböző tulajdonságú sorozatokat létrehozni.

**Példa:**

Zsuzsi három követ játszik ki a vörös sorozatba. Az újonnan lerakott kövek a sorozat két oldalára kerülnek, kettő balra, egy jobbra.



- Egy körben csak egy sorozatba tartozó kövek játszhatóak ki. Azonban lehetséges a sorozat két oldalára köveket kijátsszani, nem kell a kijátszott köveknek közvetlen szomszédosnak lennie.

## 2. Kövek cseréje

Kő kijátszása helyett választható 1-6 kő cseréje. Az eldobandó köveket félre kell tenni. Az eldobott kövek helyett a zsákából 6-ra kell kiegészíteni a játékos köveit. A félretett köveket vissza kell dobni a zsákba. Ezzel a játékos köre véget is ért, az újonnan húzott köveket csak a következő körben lehet kijátszani. Amennyiben a játékos érvényes követ **nem tud kijátszani**, akkor mindenképpen a kövek cseréjét **kell** választania!

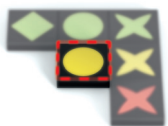
### Pontozás

Minden körben, amelyben a játékos követ játszott ki, pontokat kap minden érintett sorozatért. Amennyiben a kijátszott kövek egy sorozatot folytatnak, akkor **a sorozat minden egyes kövéért egy győzelmi pont** jár, beleértve a korábban lerakott köveket is. Amennyiben a lerakott kövek több sorozatot is folytatnak akkor **minden sorozatért** külön-külön jár a pont. Így előfordulhat, hogy egy kő akár két pontot is ér.

Ha valakinek sikerül **6 kőből álló sorozatot**, **QWIRKLE**t létrehoznia, akkor **6 bónuszpontot** kap. A QWIRKLE mindig 12 pontot ér (6 pontot a 6 hosszú sorozatért, és 6 bónuszpontot). A QWIRKLE mindig 6 különböző formájú, de azonos színű, VAGY 6 különböző színű, de azonos formájú kőből áll. 6-nál hosszabb sorozatot **NEM** lehet létrehozni.

**Példa:**

Gábor a sárga kört teszi le. 4 pontot kap érte, kettőt a körök sorozatáért, és kettőt a sárga sorozatért.

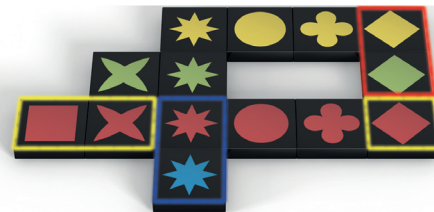


## A játék vége

Miután a húzózsák kiürült, a játékosok folytatják a kövek kijátszását a kezükből. Azonban már nem húznak új köveket a zsákból, hanem 6-nál kevesebb kővel folytatják a játékot, egész addig, amíg valamelyik játékos az utolsó követ is ki nem játszotta. Ekkor azonnal befejeződik a játék. Az utolsó követ kijátszó játékos kap 6 bónuszpontot. A játék győztese, aki a legtöbb pontot gyűjtötte.

**Példa:**

Zsuzsi a kék keretben lévő köveket játsza ki, amiért 7 pontot kap (3 pontot a piros sorozatért, 4-et a csillagok sorozatáért). Gábor a piros keretben lévő két rombuszt játsza ki, 6 pontért (4 a sárga sorozat, 2 a rombuszok sorozata). Attila a sárga keretes köveket játsza ki, a piros sorozat két oldalára, összesen 17 pontért (12 pont a piros QWIRKLE létrehozásáért, 3 pont a rombuszokért és két pont a keresztekért).



## Stratégiai tippek, tanácsok

- Amennyiben egy kő több sorozatnak is a tagja, akkor több pontot ér. Érdemes mindig úgy lerakni, hogy minél több sorozatot folytassunk. Öt hosszú sorozatot létrehozni mindig veszélyes: a többieknek lehetőséget teremtünk QWIRKLE-t létrehozni, 6 bónuszpontért.
- Mivel minden kőből pontosan 3 található a zsákban, érdemes figyelni mely kövek lettek már kijátszva. Amennyiben már 3 piros kör az asztalon van, akkor körből nyugodtan kijátszható az 5 hosszú sorozat - a piros kör már nem fog QWIRKLE-t létrehozni. Ha látunk egy igazán jó helyet, akkor ellenőrizzük: a szükséges elemből lehet-e még a zsákban!

# Qwirkle™

## Zawartość pudełka

- 108 płytek, po trzy sztuki każdego z trzydziestu sześciu wzorów
- 1 woreczek ■ 1 instrukcja

## Cel gry

Gracze budują oraz przedłużają rzędy składające się z płytek tego samego koloru lub zawierające ten sam symbol, starając się przy tym zdobyć możliwie najwięcej punktów.

## Przygotowanie

Do zapisywania wyników gracze będą potrzebować ołówek oraz kartki papieru. Wszystkie płytki należy wrzucić do woreczka i dokładnie wymieszać. Każdy gracz bez podglądania losuje z woreczka 6 płytek i stawia je przed sobą na stole tak, aby symbole na nich przedstawione były niewidoczne dla przeciwników.

## Początek rozgrywki

Wszyscy sprawdzają, ile z ich płytek ma ten sam kolor albo ten sam symbol. Podczas ustalania tej liczby nie należy uwzględniać duplikatów, czyli płytek o identycznym symbolu (w pierwszym wypadku) lub kolorze (w drugim wypadku). Gracz posiadający największą liczbę płytek spełniających wskazany warunek układa je w rzędzie na środku stołu i rozpoczyna rozgrywkę (np. 3 czerwone płytki z różnymi symbolami). Jeżeli dwóch lub więcej graczy ma taką samą, największą liczbę płytek, rozpoczyna najmłodszy z nich. Następnie rozgrywka jest kontynuowana zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

## Przebieg gry

Podczas swojej tury gracz wykonuje jedną z dwóch następujących akcji:

- 1 Wykłada na stół jedną lub więcej płytek, dokładając je do istniejącego wzoru, a następnie losuje z woreczka płytki, aby uzupełnić ich liczbę do 6.  
**albo**
- 2 Wymienia od 1 do 6 swoich płytek i na ich miejsce losuje nowe.

Zajmująca gra w układanie kolorowych rzędów autorstwa Susan McKinley Ross dla 2-4 graczy.



## 1. Dołożenie płytek

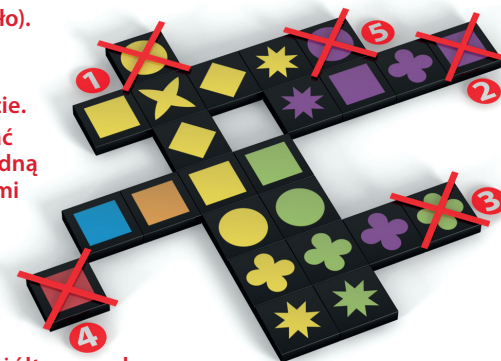
Podczas wykładania płytek obowiązują następujące zasady:

- 2 lub więcej płytek tworzy razem **rząd**.
- Jeden rząd może składać się z płytek zawierających **ten sam symbol** albo **ten sam kolor**.
- **W rzędzie płytek z tym samym symbolem każda płytka musi być innego koloru.** Na przykład w rzędzie zawierającym kwadraty może znajdować się tylko jeden niebieski kwadrat.
- **W rzędzie płytek tego samego koloru na każdej z płytek musi być przedstawiony inny symbol.** Na przykład w rzędzie czerwonych płytek może znajdować się jedno czerwone kółko.
- W jednym rzędzie może być maksymalnie 6 płytek.
- Płytki, wyłożone przez gracza, muszą **stykać się co najmniej jedną krawędzią z płytkami wyłożonymi wcześniej. Wszystkie wyłożone przez gracza płytki muszą mieć ten sam kolor albo ten sam symbol.**
- Płytki, które są dokładane do istniejącego rzędu, muszą pasować do płytek, które zostały w nim wcześniej umieszczone.



W poniższych przypadkach dołożone płytki nie pasują do rzędów:

- 1 Do żółtego rzędu została dołożona siódma płytka (drugie koło).
- 2 + 3 symbol już występuje w danym rzędzie.
- 4 Płytki muszą stykać się co najmniej jedną krawędzią z innymi płytkami.
- 5 Fioletowe kółko pasuje do fioletowego kwadratu. Jednak nie pasuje ono do żółtego rzędu.





- Jeżeli gracz dokłada do jednego rzędu kilka płytek, dokładane płytki nie muszą się stykać bezpośrednio ze sobą. Oznacza to, że część z dokładanych płytek może zostać dołożona na początku rzędu, podczas gdy druga ich część może być umieszczona na końcu tego samego rzędu.

**Przykład:**

*Sergiusz dokłada czerwone płytki do czerwonego rzędu. Dwie po lewej oraz jedną po prawej.*



- Podczas jednej tury zakazane jest wykładanie kilku rzędów płytek. Oznacza to, że w jednej kolejce gracz może umieścić swoje płytki tylko w jednym rzędzie.
- Rzędy oraz płytki pomiędzy którymi występują przerwy nie są uważane za połączone ze sobą. W następnym przykładzie, po dołożeniu trzech płytek z rombami, zielony romb nie tworzy rzędu razem z dwoma zielonymi płytkami znajdującymi się po lewej. W związku z tym, gracz nie otrzymuje żadnych punktów za zielony rząd.

## 2. Wymiana płytek

Zamiast wykładać płytki, gracz może wymienić od 1 do 6 swoich płytek. W tym celu odkłada na bok płytki, które chce wymienić i losuje z woreczka taką samą liczbę nowych płytek. Następnie do woreczka wrzuca płytki, które wcześniej odłożył na bok. Wtedy tura gracza dobiega końca. Podczas swojej następnej tury gracz może normalnie wykładać płytki. Jeżeli podczas swojej tury gracz nie jest w stanie wyłożyć żadnej płytki, **musi** dokonać wymiany.

### Podliczanie punktów

Na koniec tury każdego gracza przyznaje się punkty, które zostają zanotowane na kartce. Jeżeli gracz utworzył nowy rząd lub przedłużył już istniejący, **otrzymuje jeden punkt za każdą płytkę znajdującą się w danym rzędzie**. Także za te, które już znajdowały się w rzędzie przed dołożeniem nowych płytek. Płytką wchodząca w skład dwóch rzędów zapewnia 2 punkty.

**Przykład:**

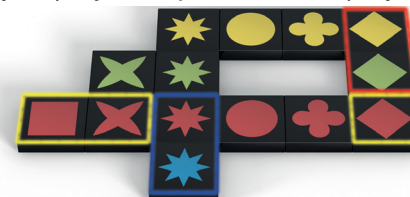
*Tomek wykłada żółte kółko. Otrzymuje za nie 4 punkty (2 za żółty rząd oraz 2 punkty za rząd z kółkami).*



Jeżeli graczowi uda się stworzyć rząd złożony z 6 płytek, wówczas powstaje tzw. **Qwirkle**, a gracz otrzymuje za ten rząd dodatkowe 6 punktów. Jedno Qwirkle jest więc warte 12 punktów – 6 punktów za płytki wchodzące w skład rzędu oraz 6 dodatkowych punktów za ukończenie rzędu. Sześć płytek w rzędzie musi przedstawiać sześć różnych symboli jednego koloru ALBO sześć takich samych symboli w różnych kolorach.

**Przykład:**

*Sergiusz wykłada płytki oznaczone niebieską ramką. Otrzymuje 7 punktów (4 punkty za rząd z gwiazdami oraz 3 punkty za czerwony rząd, który w tym momencie składa się z trzech płytek). Edward dokłada płytki oznaczone czerwoną ramką. Otrzymuje za to 6 punktów (4 za żółty rząd oraz 2 za stworzony przez siebie rząd z rombami). Tomek dokłada płytki oznaczone żółtą ramką. Zdobywa za nie 17 punktów (3 za rząd z rombami, 2 za rząd z krzyżykami oraz 12 punktów za Qwirkle, które stworzył w czerwonym rzędzie).*



## Koniec gry

Kiedy w woreczku skończą się płytki, gracze nie mogą losować nowych płytek. Gracze kontynuują dokładanie płytek korzystając z płytek, które im pozostały, dopóki jeden z nich nie wyłoży swojej ostatniej płytki – wówczas gra natychmiast się kończy. **Za ukończenie rozgrywki gracz otrzymuje 6 punktów.** Wygrywa gracz, który zgromadził najwięcej punktów.

## Wskazówki strategiczne

- Gracz otrzymuje więcej punktów, jeżeli w swoim ruchu dołoży płytki tak, że wejdą one w skład kilku rzędów (patrz rysunek).
- Należy wystrzegać się tworzenia rzędów złożonych z 5 płytek, ponieważ w ten sposób ułatwia się przeciwnikom utworzenie Qwirkle.
- Każda płytką występuje w grze **trzykrotnie**, dlatego warto zwracać uwagę na płytki, które zostały wyłożone. Kiedy na stole znajdują się już wszystkie 3 czerwone koła, gracz może bezpiecznie dołożyć do czerwonego rzędu piątą płytkę, **ponieważ w tym wypadku żaden z przeciwników nie będzie w stanie dołożyć do niego czerwonego koła**, a co za tym idzie, nie zdobędzie dodatkowych punktów za Qwirkle. Jeżeli gracz długo czeka na konkretną płytkę, warto sprawdzić, czy w ogóle może być ona jeszcze dostępna.

# Qwirkle™

Un palpitant joc  
combinatoric de  
Susan McKinley  
Ross pentru  
2 – 4 jucători.



## Conținut

- 108 piese de joc – cele 36 piese de joc reprezentate aici, în câte trei exemplare
- 1 săculeț
- 1 regulament de joc

## Scopul jocului

Jucătorii formează și extind rânduri de aceeași culoare sau de aceeași formă; scopul este de a obține cele mai multe puncte.

## Pregătirea jocului

Pentru notarea numărului de puncte veți avea nevoie de hârtie și de un creion. Introduceți toate piesele în sac și amestecați-le bine. Fiecare jucător trage pe nevăzute 6 piese de joc și le poziționează vertical în fața lui, astfel încât ceilalți jucători să nu vadă fața pieselor de joc.

## Începutul jocului

Mai întâi fiecare jucător verifică, câte piese de aceeași culoare sau de aceeași formă deține (însă piesele de culoare și de formă identică pot fi calculate numai o singură dată). Pentru a începe jocul, jucătorul care are cele mai multe piese corespunzătoare, le depune într-un rând în mijlocul mesei (de ex. 3 piese roșii cu forme diferite). Dacă mai mulți jucători au același număr de piese corespunzătoare, începe cel mai tânăr jucător. Apoi jocul continuă în sensul acelor de ceasornic.

## Desfășurarea jocului

Cine este la rând, **execută una** dintre cele două acțiuni de mai jos:

- 1 Atașează 1 sau mai multe piese de piesele care se află deja depuse pe masă. Apoi își completează din săculeț numărul de piese, până deține iar 6 bucăți.  
**sau**
- 2 Schimbă 1 – 6 dintre piesele sale, ca să obțină piese noi.

## 1. Atașarea pieselor

La atașarea pieselor trebuie respectate următoarele reguli:

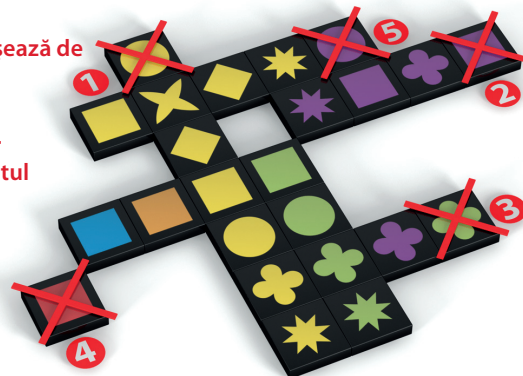
- O succesiune de 2 sau mai multe piese formează un **rând**.
- Un rând constă ori din piese care au **toate aceeași formă**, ori din piese care au **toate aceeași culoare**.
- **Într-un rând de piese de aceeași formă fiecare piesă trebuie să fie de culoare diferită.** De exemplu un rând de pătrate poate conține un singur pătrat albastru.
- **Într-un rând de piese de aceeași culoare fiecare piesă trebuie să fie de formă diferită.** De exemplu un rând de piese roșii poate conține un singur cerc roșu.
- Un rând poate conține maxim 6 piese.
- Piesele jucate **trebuie să fie atașate întotdeauna de cel puțin o piesă deja expusă. Toate piesele jucate trebuie să fie ori de culoare identică, ori de formă identică.**
- Piesele atașate de un rând existent trebuie să se adapteze caracteristicilor pieselor deja expuse.

### Piesele nu corespund din următoarele motive:

- 1 A 7-a piesă din rândul galben (al doilea cerc).
- 2 + 3 Acest simbol există deja în rând.

- 4 Piesa nu se atașează de alte piese.

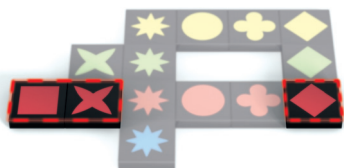
- 5 Cercul mov s-ar potrivi cu pătratul mov. Dar nu se potrivește în rândul galben.



- Dacă cineva atașează mai multe piese în același rând, nu trebuie neapărat să le atașeze legate între ele. Poate deci atașa o piesă la începutul unui rând, și în același timp și o piesă la sfârșitul aceluiași rând.

#### Exemplu:

*Ștefi atașează trei piese roșii la rândul roșu: atașează două piese la stânga și o piesă la dreapta.*



- Nu este posibil să atașezi în același tur piese în rânduri diferite. Poți deci atașa întotdeauna piesele numai de o piesă, respectiv de un rând deja expus pe masă.
- Piesele sau rândurile care sunt separate de un spațiu de rândurile deja expuse, aparțin de rânduri diferite. În exemplul anterior, dacă s-ar atașa cele trei piese cu romburi, piesa cu romb verde nu ar forma rând cu cele două piese verzi, în consecință nu se pot acorda puncte pentru un rând verde.

## 2. Schimbarea pieselor

În loc să atașeze piese de un rând, jucătorul poate opta și pentru acțiunea de a schimba de la 1 până la 6 dintre piesele sale. Pentru aceasta pune deoparte piesele pe care dorește să le schimbe, apoi trage – fără să se uite – numărul corespunzător de „piese de schimb” din săculeț. După aceasta introduce în săculeț piesele puse deoparte. Astfel se încheie turul lui. Din turul următor jucătorul va putea continua jocul în mod obișnuit. Dacă un jucător nu poate atașa într-un tur piese în rândurile expuse, trebuie să schimbe unele dintre piesele lui.

### Evaluare

După ce jucătorul își încheie turul, trebuie calculate și notate punctele pe care le-a obținut. Cine formează sau completează un rând, obține câte un punct pentru fiecare piesă din acel rând, deci și pentru piesele care au existat deja în acel rând. Dacă o piesă aparține de două rânduri, valorează 2 puncte.

Cine reușește să completeze un rând de 6 piese, formează un Qwirkle și obține 6 puncte suplimentare pentru acest rând.

#### Exemplu:

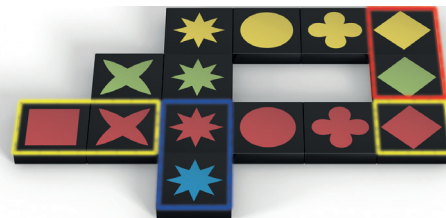
*Ana atașează cercul galben. Primește 4 puncte (2 puncte pentru rândul galben și 2 puncte pentru rândul cu cercuri).*



Un Qwirkle valorează întotdeauna 12 puncte – 6 puncte pentru fiecare piesă în parte și 6 puncte suplimentare pentru completarea rândului. Cele 6 piese trebuie să fie 6 piese de aceeași culoare dar cu forme diferite, SAU 6 piese de formă identică, dar de culori diferite.

#### Exemplu:

*Ștefi atașează mai întâi piesele cu chenar albastru. Primește 7 puncte (4 pentru rândul cu stele și 3 pentru rândul roșu care constă în acest moment din trei piese). George atașează piesele cu chenar roșu. Astfel obține 6 puncte (4 pentru rândul galben și 2 pentru cele 2 piese cu romb). După aceea Ana atașează piesele cu chenar galben. Pentru acestea obține 17 puncte (3 pentru rândul cu romburi, 2 pentru rândul cu stele și 12 pentru Qwirkle pe care l-a completat în rândul roșu).*



## Sfârșitul jocului

Când săculețul s-a golit, jucătorii nu mai pot trage alte piese pentru completarea pieselor lor. Vor atașa totuși piese, până când unul dintre jucători își atașează și ultima piesă. În momentul acesta se încheie jocul. **Acest jucător obține suplimentar un bonus de 6 puncte pentru încheierea jocului.** Câștigător este jucătorul care a acumulat cele mai multe puncte.

## Sugestii pentru strategie

- Se calculează mai multe puncte dacă poți atașa într-un tur piese care se îmbină cu, sau formează mai multe rânduri.
- Atenție la formarea rândurilor cu 5 piese: Astfel oferi posibilitatea ca adversarii tăi să formeze foarte ușor un Qwirkle.
- Fiecare piesă există în **3 exemplare**, de aceea atenție mare la piesele deja expuse. Dacă de exemplu sunt deja expuse toate cele 3 cercuri roșii, jucătorul poate atașa liniștit și cea de-a cincea piesă într-un rând **din care lipsește pentru completare un cerc roșu**, fiindcă cu acest rând nu se mai poate obține Qwirkle. Dacă un jucător mai așteaptă o piesă anume, este bine de știut dacă această piesă se mai află în săculeț.



Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437  
D-12313 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)

