

Qwirkle[™] karciane

Zajmująca gra w układanie kolorowych rzędów
autorstwa Susan McKinley Ross dla 2-4 graczy od 8 lat.

Zawartość

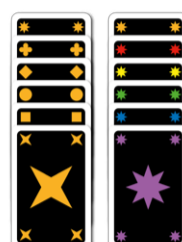
- 108 kart (3 x 6 symboli, w 6 kolorach)
- Instrukcja

Cel gry

Gracze próbują ze swoich kart ułożyć jak najwięcej Qwirkli.
Qwirkle to rząd 6 kart:

- tego samego koloru, ale z różnymi symbolami **lub**
- z tym samym symbolem, ale różnego koloru.

Zwycięzcą zostaje osoba, która na koniec gry ma najwięcej Qwirkli.



Qwirkle!

Przygotowanie

Wszystkie karty trzeba dokładnie potasować i rozdać **każdemu z graczy po 9**. Pozostałe karty tworzą zakryty stos do dobierania.

Początek gry

Gracze sprawdzają, ile mają kart z tym samym symbolem lub tego samego koloru (powtarzając się kartę liczy się tylko raz). Osoba, która ma najwięcej kart jednego rodzaju (przynajmniej 3), wyklada je w rzędzie na stole, rozpoczynając w ten sposób rozgrywkę (np. 3 czerwone karty z różnymi symbolami). Jeśli dwóch lub więcej graczy ma tyle samo kart, które mogliby wyłożyć, grę rozpoczyna najmłodszy z nich, dalej obowiązuje kolejność zgodna z ruchem wskazówek zegara. Jeśli nikt nie spełnia opisanego wyżej warunku, należy ponownie potasować i rozdać karty.

Przebieg gry

W swojej turze trzeba zagrać przynajmniej jedną kartę. Gracz może **rozpocząć nowy rząd i/lub dołożyć kartę do już istniejącego**, przy czym karty leżące na stole można dowolnie przegrupowywać i na nowo układać.

Zasady dokładania kart:

- Rząd składa się z przynajmniej 3 kart, które mają albo **ten sam symbol**, albo **ten sam kolor**. **UWAGA:** W żadnym rzędzie **nie może występować dwa razy taka sama karta!** Np. w jednym rzędzie nie może być dwóch kart z niebieskim kwadratem.
- Żeby rozpocząć nowy rząd, gracz musi wyłożyć **nie mniej niż 3 różne karty z tą samą cechą** (kolor lub symbol) lub posłużyć się kartami z istniejących już rzędów. W tym przypadku przynajmniej jedna karta musi pochodzić z ręki, a w rzędach, z których wzięło się karty, muszą zostać przynajmniej po 3 różne karty. Nie ma znaczenia kolejność wykonywania akcji.
- **Karty w rzędzie tego samego koloru muszą przedstawiać różne symbole**, np. w rzędzie żółtym, może być tylko jedno żółte koło.
- **W rzędzie składającym się z kart przedstawiających ten sam symbol muszą być różne kolory**, np. w rzędzie kwadratów tylko jeden może być żółty.

Dla lepszej orientacji rzędy z tymi samymi kształtami powinno się układać obok siebie, a pod nimi rzędy zawierające karty w tych samych kolorach.

Przykład 1.

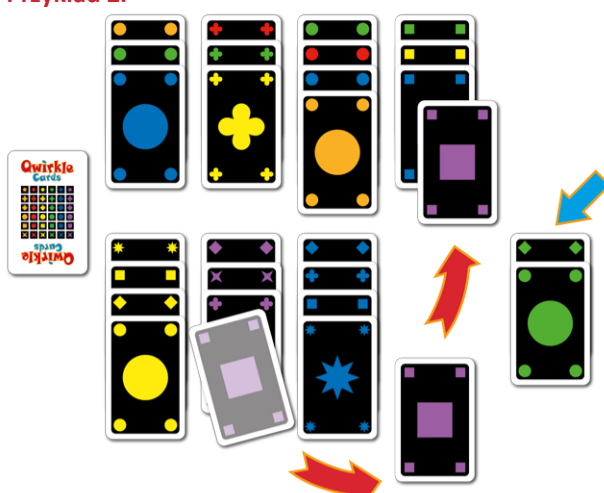
Po kilku turach Magda zagrała 3 romby i w ten sposób rozpoczyna nowy rząd.

Dodatkowo dokłada jeszcze niebieską gwiazdkę do rzędu z niebieskimi kartami.

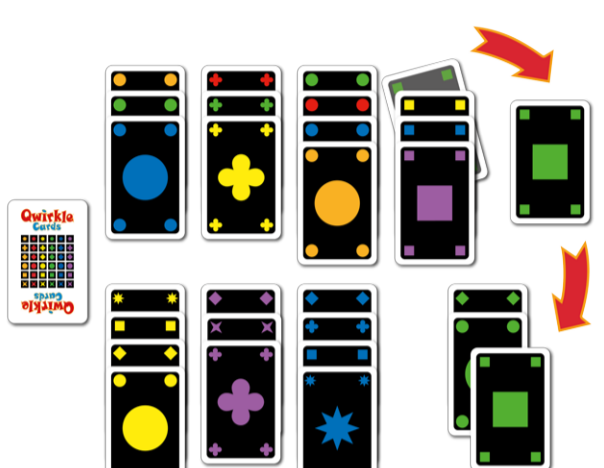
Niebieskiego kwadratu nie może dołożyć, ponieważ taka karta już tam jest.

W swojej turze można dokładać karty do **różnych rzędów**. Możliwe jest również **przegrupowywanie** i **układanie na nowo** kart leżących już na stole i może ono przebiegać w **dowolnej kolejności**. Trzeba przy tym stosować się do wszystkich zasad dokładania kart i **na koniec tury gracza wszystkie rzędy muszą zawierać co najmniej 3 karty**.

Przykład 2.



Krzysiek przekłada fioletowy kwadrat do rzędu z kwadratami, a następnie zagrywa dwie zielone karty z różnymi symbolami.

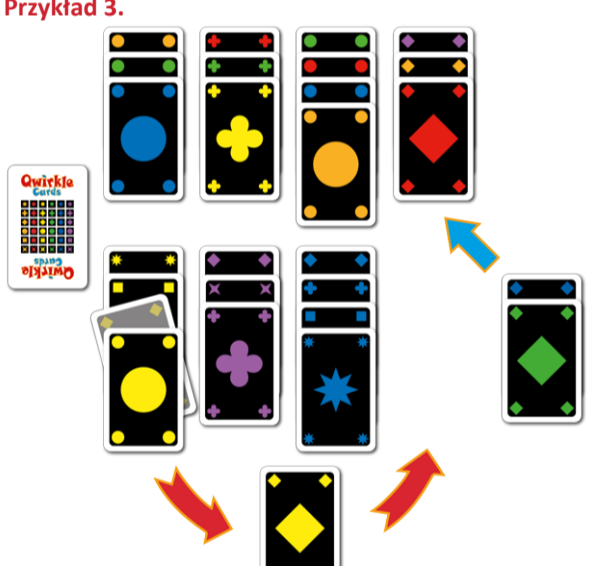


Następnie z rzędu z kwadratami zabiera kartę z zielonym kwadratem i dokłada ją do swoich dwóch zielonych kart, tworząc w ten sposób nowy rząd.

Qwirkle

Gracz, któremu uda się dołożyć do któregoś z rzędów szóstą kartę i utworzyć **Qwirkle**, bierze wszystkie karty z tego rzędu i układa w stos przed sobą. Stosy z Qwirkłami powinny leżeć osobno, tak aby gracze widzieli, kto ile stosów już zebrał. Zwycięzcą zostaje osoba, która zgromadzi najwięcej Qwirkli.

Przykład 3.



Sylwia zagrywa dwa romby w kolorach, których nie ma jeszcze w istniejącym już rzędzie. Dodatkowo z rzędu z żółtymi kartami zabiera żółty romb i dokłada go do pozostałych rombów, tworząc w ten sposób Qwirkle. Na koniec zabiera wszystkie 6 kart i odkłada przed sobą.

Gracze w każdej chwili mogą przejrzeć zebrane stosy, zarówno swoje, jak i innych graczy, żeby sprawdzić, jakie karty się w nich znajdują. Można też od razu układać przed sobą rozłożone Qwirkle, żeby cały czas mieć podgląd, jakich kart nie ma już w grze.



W rzadkich przypadkach, gdy gracz nie będzie mógł nic zagrać, musi pokazać wszystkim swoje karty. Jeśli współgracze znajdą możliwość zagrania którejś, ma on obowiązek z tej możliwości skorzystać, nawet gdy uzna, że jest to dla niego niekorzystne. Jeżeli jednak współgracze również nie dostrzegą szansy dołożenia karty, gracz dobiera 9 nowych, a stare wtasowuje do stosu kart do dobierania, następnie kontynuuje swoją turę.

Dobieranie nowych kart

Na koniec swojej tury gracz dobiera tyle kart, żeby znowu mieć na ręce 9. Następnie tura przechodzi na kolejnego gracza zgodnie z ruchem wskazówek zegara.

Koniec gry

Kiedy stos kart do dobierania się wyczerpie, każdy gracz (również ten, który wziął ostatnią kartę) po raz ostatni wykonuje turę. Następnie podlicza się, kto zebrał najwięcej Qwirkli, wyłaniając w ten sposób zwycięzcę. W przypadku remisu gracze dzielą się zwycięstwem.

Masz jakieś pytania? Napisz do nas, a my chętnie Ci pomożemy!



Wydawca i dystrybutor:
G3 Spółka z ograniczoną odpowiedzialnością Sp. k.
62-510 Konin, ul. Spółdzielców 18A
www.g3poland.com

www.facebook.com/G3Poland

Wyprodukowano w Niemczech. Wydanie 1. Rok 2016. Wersja 1.0

Polska instrukcja:
Katarzyna Dobra

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstr. 21
D - 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de

