

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 **egy**et 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 **sorozat**ot 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 szabálytalank:

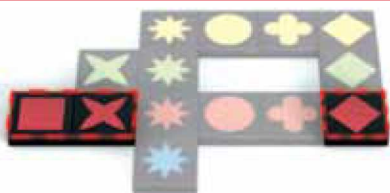
- 1 Egy sorozat maximum 6 kőből állhat. A sárga kör duplán van
- 2 + 3 Az új elem már szerepel a sorozatban!
- 4 Az új kő nincs kapcsolatban a már lerakott kövekkel
- 5 A lila kör illeszkedik a lila négyzethez, de nem illeszkedik a sárga sorozathoz



- 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 kijátszani, 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 zsákból 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** választaniai!

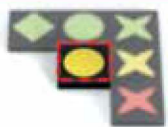
Pontozás

Minden körben, amelyben a játékos követ játszott ki, pontokat kap minden érintett sorozatért. Amennyiben a kijátszott kövek egy sorozatot folytatnak, akkor **a sorozat minden 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, QWIRKLEt** létrehozni, 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.

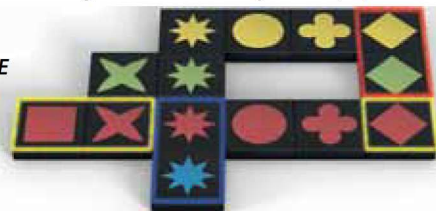


A játék vége

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 keresztékért).



Stratégiai tipp, 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!



Importálja és forgalmazza:
Gamer Café Kft.
2030 Érd, Béke tér 4/d.
Telefon: 20/4281186
Web: www.compaya.hu
E-mail: info@compaya.hu