

Qwirkle – versiunea de călătorie
Combină, potrivește, punctează și câștigă

Vârstă recomandată: 6

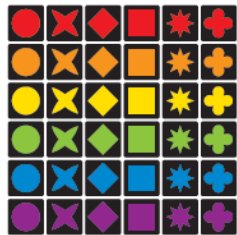
Număr de jucători: 2-4

Durată de joc: 30 - 60 min.

Include:

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

Un săculeț cu fermoar



INSTRUCȚIUNI

Scopul jocului

Creați linii din piese de o singură culoare sau o singură formă. Obțineți puncte pentru fiecare piesă jucată pe tabla de joc. Jucătorul care obține cele mai multe puncte câștigă.

Pregătire

Aveți nevoie de hârtie și creion pentru a nota scorul. Puneți toate piesele de joc în săculeț.

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.

Exemplu de mutare de deschidere:



Cum se joacă

Când este rândul vostru:

1. Jucați una sau mai multe piese pe tabla de joc.
2. Calculați scorul.
3. Trageți piese din săculeț pentru a completa numărul lor, în mână, până la 6.

Dacă nu puteți juca nicio piesă sau nu vreți să jucați nicio piesă, puteți opta pentru schimbarea pieselor. Când schimbați piese, nu obțineți niciun punct și nu puteți plasa piese pe tabla de joc. Dați deoparte piesele pe care doriți să le schimbați, apoi trageți altele din săculeț pentru a le înlocui. După, amestecați piesele pe care doriți să le schimbați cu cele din săculeț. Nu se pot schimba mai multe piese decât există în săculeț.

Adăugarea pieselor pe tablă

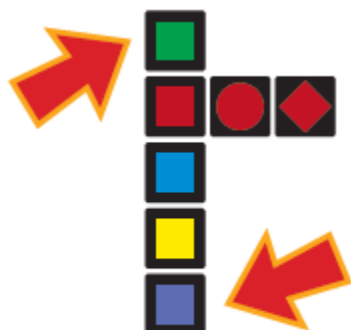
Puteți juca mai multe piese deodată când este rândul vostru, dacă toate piesele jucate sunt de aceeași culoare sau aceeași formă și sunt așezate în aceeași linie. Nu puteți juca două piese la fel. Cel puțin una dintre piesele pe care le jucați trebuie să atingă (pe lateral) o altă piesă care a fost deja jucată și să se potrivească cu piesa lângă care o așezați, fie după culoare, fie după formă. Fiecare piesă care atinge altă piesă face parte dintr-o linie. Liniile sunt fie de o singură formă, fie de o singură culoare, fără piese de același fel (duplicate).

Exemplu: Un pătrat albastru și un pătrat galben pot fi adăugate la piesele din mutarea de deschidere pentru a crea o linie de pătrate.



Piesele pe care le jucați trebuie adăugate la aceeași linie, dar nu trebuie să se atingă reciproc.

Exemplu: Puteți adăuga o piesă la ambele capete ale unei linii într-o singură rundă.

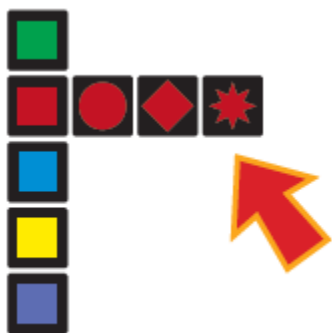


Nu pot exista piese de același fel într-o linie. De exemplu, o linie de pătrate poate avea doar un pătrat albastru. O linie nu poate avea mai mult de șase piese. Pe măsură ce jocul progresează, vor fi create spații unde nu se poate juca nicio piesă. Pentru mai multe exemple de plasare a pieselor, consultați *Jocul demonstrativ* de la finalul acestor instrucțiuni.

Scor

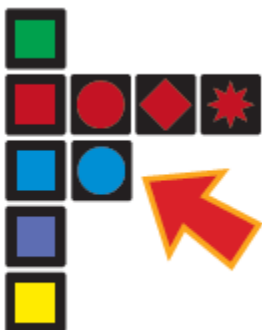
Se obține un punct pentru fiecare piesă dintr-o linie pe care o creați sau la care adăugați.

Exemplu: dacă jucați o stea roșie veți obține patru puncte – un punct pentru fiecare piesă din linia roșie.



Cu o piesă puteți obține două puncte dacă aceea piesă face parte din două linii diferite.

Exemplu: dacă jucați cercul albastru obțineți patru puncte; două pentru linia albastră și două pentru linia de cercuri.



Ori de câte ori creați o linie cu toate cele șase culori sau forme, aceasta se numește Qwirkle. Un Qwirkle vă aduce 12 puncte, șase pentru linie și șase puncte bonus.

Exemplu Qwirkle din culori 

Qwirkle din forme 

Primul jucător care rămâne fără piese primește un bonus de șase puncte.

Pentru mai multe exemple de calcul al scorului, consultați *Jocul demonstrativ* de la sfârșitul acestor instrucțiuni.

Sfârșitul jocului

Când nu mai există piese de tras, jocul continuă. Primul jucător care rămâne fără piese obține șase puncte bonus și încheie jocul. Jucătorul cu cel mai mare scor câștigă.

Sfaturi

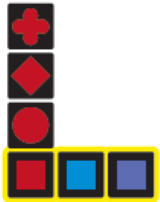
- Jucați-vă piesele astfel încât să facă parte din mai multe linii.
- Păstrați piesele care vă pot ajuta să faceți un Qwirkle.
- Încercați să nu dați șanse celorlalți jucători să facă un Qwirkle.
- Amintiți-vă că există trei piese din fiecare tip.

Joc demonstrativ

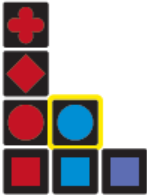
1. Anna joacă trei piese roșii pentru a începe jocul. Obține 3 puncte.



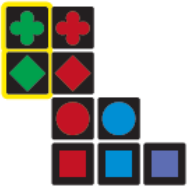
2. Chris obține 4 puncte pentru linia roșie și 3 puncte pentru linia de pătrate. 7 puncte în total.



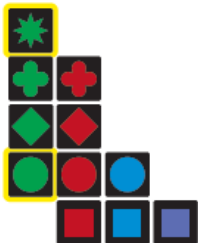
3. Sally obține 2 puncte pentru linia de cercuri și 2 puncte pentru linia albastră. 4 puncte în total.



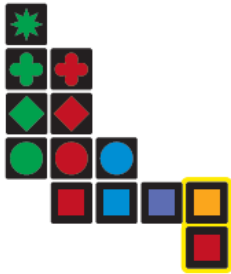
4. Dave obține 2 puncte pentru linia verde, 2 puncte pentru linia de trifoi și 2 puncte pentru linia de romburi. 6 puncte în total.



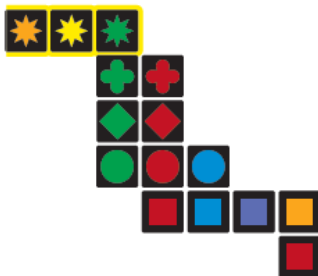
5. Anna obține 4 puncte pentru linia verde și 3 puncte pentru linia de cercuri. 7 puncte în total.



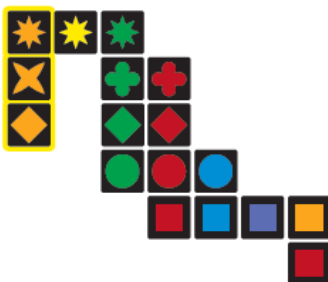
6. Chris obține 4 puncte pentru linia de pătrate orizontală și 2 puncte pentru linia pătrată pe verticală. 6 puncte în total.



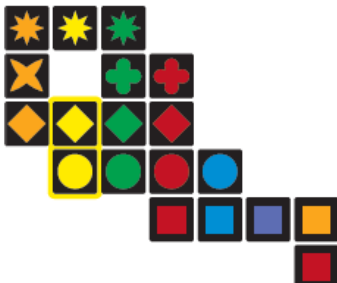
7. Sally obține 3 puncte pentru linia de stele. 3 puncte în total.



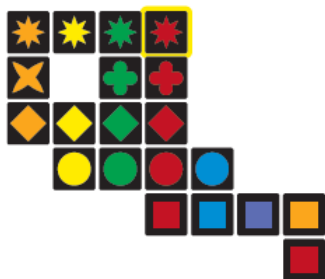
8. Dave obține 3 puncte pentru linia portocalie. 3 puncte în total.



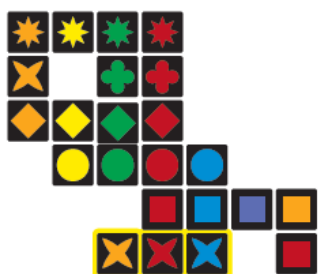
9. Anna obține 2 puncte pentru linia galbenă, 4 puncte pentru linia cu romburi și 4 puncte pentru linia de cercuri. 10 puncte în total.



10. Chris obține 4 puncte pentru linia de stele și 5 puncte pentru linia roșie. 9 puncte în total.



11. Sally obține 6 puncte pentru linia roșie plus 6 puncte pentru că a făcut un Qwirkle. De asemenea, ea obține 3 puncte pentru linia albastră și 3 puncte pentru linia cu formă de cruce. 18 puncte în total.



12. Dave obține 5 puncte pentru linia de pătrate orizontală, 2 puncte pentru linia de pătrate pe verticală și 2 puncte pentru a doua linie de pătrate pe orizontală. 9 puncte în total.

