

# Qwirkle Cubes

**Rol**, tel, scoor en win!



Aantal spelers: 2 - 4 Speeltijd: 30 - 60 minuten

Inhoud: 90 cubes / kubussen (15 van elk van de 6 kleuren), trekkzak en dit spelregelboekje

## Doel

Gebruik je cubes zo strategisch mogelijk door rijen met dezelfde kleur of vorm te leggen. Verdien punten voor elke cube in een rij die je creëert of waaraan je aanlegt.

## Startopstelling

Je hebt pen en papier nodig om de stand bij te houden. Doe alle cubes in de zak. Elke speler trekt zes cubes en gooit ze om zijn 'hand' (eigen rij met cubes) te vormen. Iedereen speelt open kaart met alle cubes duidelijk zichtbaar voor de andere spelers.

## Hoe te spelen?

In je beurt:

1. Kies je welke cubes je, desgewenst, over wilt gooien en gooi je deze over. Dit mag je eenmaal per beurt doen.
2. Voeg je cubes aan het speelveld toe. Alle cubes die je speelt moeten een bepaald kenmerk delen: kleur of vorm. Je cubes moeten aan eenzelfde rij worden toegevoegd, maar ze hoeven elkaar niet te raken.
3. Schrijf je verdiende punten op.
4. Trek nieuwe cubes uit de zak om je hand aan te vullen tot zes. Gooi de nieuwe cubes en voeg ze aan je hand toe.

Als je niet kunt spelen, moet je al je cubes opnieuw gooien tot je wel kunt spelen.

## Een spel beginnen

De oudste speler begint. Alleen tijdens de eerste beurt, na het gooien, moet de eerste speler verplicht zo veel mogelijk cubes als hij kan met hetzelfde kenmerk (vorm of kleur) spelen. Als de eerste speler niet met meer dan één cube kan uitkomen moet hij al zijn cubes overgooien totdat hij met meer dan een cube kan een rij kan vormen. Daarna is de volgende speler aan de beurt (met de wijzers van de klok mee).

## Het werpen van de cubes

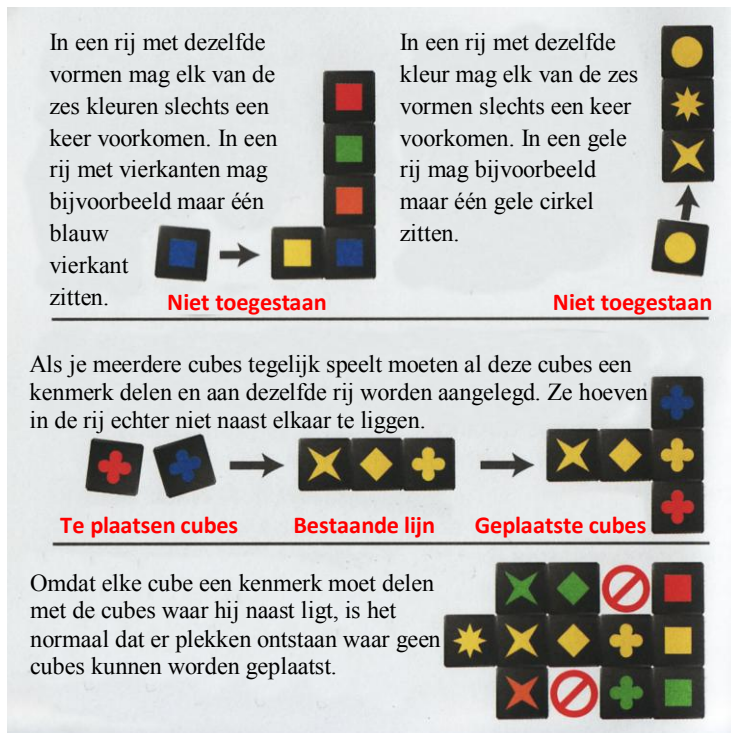
Aan het begin van je beurt mag je zoveel cubes over gooien als je wilt. Dit mag je een keer per beurt doen. Elke keer dat je overgooit heb je kans de vormen op je cubes te veranderen. Met het gooien van de cubes kun je echter nooit de kleuren ervan veranderen.

Aan het einde van je beurt trek je vervangende cubes uit de zak en gooi je deze, alvorens ze aan je hand toe te voegen.

### Aan het speelveld toevoegen

De spelers dragen om de beurt aan het speelveld bij. Alle cubes moeten horizontaal of verticaal aan het speelveld worden toegevoegd. Diagonale verbindingen zijn niet toegestaan.

Twee of meer cubes die elkaar raken vormen een rij. Een rij bestaat uit cubes met dezelfde vorm of dezelfde kleur. Cubes die worden toegevoegd aan een rij moeten hetzelfde kenmerk hebben als de cubes die al in die rij liggen.



### Punten verdienen

Wanneer je een rij maakt, verdien je voor elke cube in deze rij een punt. Als je aan een bestaande rij bijdraagt krijg je een punt voor elke cube in die rij, inclusief de cubes van de al bestaande rij. Met een cube kun je ook meerdere punten verdienen als hij deel gaat uitmaken van twee verschillende rijen. Je verdient punten voor elke aangevulde rij, waarvan de aangelegde cube deel uitmaakt.

Elke keer dat je een rij van zes cubes afmaakt, dit wordt een Qwirkle genoemd, verdien je een bonus van zes punten. Een Qwirkle is dus twaalf punten waard, een punt voor elke van de zes cubes en zes bonuspunten. De zes cubes moeten dezelfde kleur en verschillende vormen of dezelfde vorm, maar verschillende kleuren hebben. Rijen van meer dan zes cubes zijn niet toegestaan.

De speler die het spel beëindigt krijgt ook zes bonuspunten.

### Einde van het spel

Wanneer de zak leeg is, gaat het spel door zoals daarvoor, maar de spelers kunnen hun hand niet meer aanvullen. De eerste speler die al zijn overgebleven cubes in het speelveld weet kwijt te raken beëindigt het spel en verdient zes bonuspunten. De speler met de meeste punten wint het spel.

## Spelvoorbeeld

**Jessica's starthand**  
 Ze gooit twee cubes over  
 Haar hand na 't overgooien  
 Ze speelt 3 sterren en verdient 3 punten  
 Ze trekt en rolt 3 cubes  
 Jessica's nieuwe hand

**Chris' starthand**  
 Hij gooit 5 cubes over  
 Z'n hand na het overgooien  
 Hij speelt 3 vierkanten en verdient 7 punten  
 Hij trekt en rolt 3 cubes  
 Chris' nieuwe hand

**Andrew's starthand**  
 Hij gooit 3 cubes over  
 Z'n hand na het overgooien  
 Hij speelt 2 diamanten en verdient 8 punten  
 Hij trekt en rolt 2 cubes  
 Andrew's nieuwe hand

**Sally's starthand**  
 Ze gooit 5 cubes over  
 Hand na 't overgooien  
 Ze speelt 3 groene en verdient 8 punten  
 Ze trekt en rolt 3 cubes  
 Sally's nieuwe hand

**Jessica's hand**  
 Ze gooit 5 cubes over  
 Hand na 't overgooien  
 Ze legt 1 rode diamant en verdient 5 punten  
 Ze trekt en rolt 1 cube  
 Jessica's nieuwe hand

**Chris' hand**  
 Hij gooit 5 cubes over  
 Hand na overgooien  
 Hij speelt 3 sterren en verdient 15 punten (inclusief Qwirkle bonus)  
 Hij trekt en rolt 3 cubes  
 Chris' nieuwe hand

**Andrew's hand**  
 Hij gooit 5 cubes over  
 Hand na overgooien  
 Hij speelt 2 rode cubes, is 8 punten  
 Hij trekt en rolt 2 cubes  
 Andrew's hand

**Sally's hand**  
 Ze gooit 3 cubes over  
 Hand na 't overgooien  
 Ze speelt 3 diamanten en verdient 7 punten  
 Ze trekt en rolt 3 cubes  
 Sally's hand

**Jessica's hand**  
 Ze gooit 4 cubes over  
 Hand na gooien  
 Ze speelt 3 oranje cubes, is 9 punten  
 Ze trekt & rolt 3 cubes  
 Jessica's hand

**Chris' hand**  
 Hij gooit 5 cubes over  
 Hand na 't overgooien  
 Hij speelt 2 groene cubes en verdient 12 punten (inclusief Qwirkle bonus)  
 Hij trekt en rolt 2 cubes  
 Chris' hand

**Andrew's hand**  
 Hij gooit 6 cubes over  
 Hand na 't overgooien  
 Hij speelt 3 cirkels, is 9 punten  
 Hij trekt & rolt 3 cubes  
 Andrew's nieuwe hand

**Sally's hand**  
 Ze gooit 4 cubes over  
 Hand na 't overgooien  
 Ze speelt 3 diamanten, is 12 punten  
 Trekt & rolt 3 cubes  
 Sally's hand

