



Qwirkle™

SPELREGELS - RÈGLE DU JEU



© 2023 MindWare®
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Alle rechten voorbehouden
Made in China

Auteur: Susan McKinley Ross
Vertaling en eindredactie:
999 Games b.v.

QW103N-03290-240Z



Qwirkle

SPELREGELS

SPEELMATERIAAL

- 108 tegels, 3 van elk van de hiernaast afgebeelde 36
- 1 buidel
- De spelregels

KORT SPELOVERZICHT

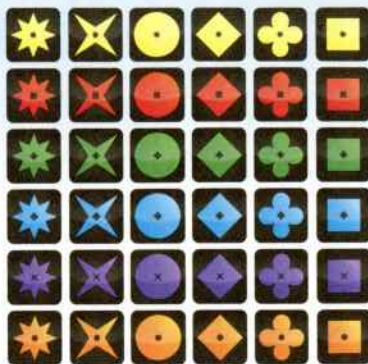
Leg en verleng series van kleuren en vormen en scoor de meeste punten!

VOORBEREIDING

- Leg papier en pen klaar om de score bij te houden.
- Doe alle tegels in de buidel.
- Iedere speler trekt 6 tegels en zet deze zo neer dat andere spelers de symbolen erop niet zien.

STARTSPELER BEPALEN

Iedere speler meldt hoeveel tegels hij heeft met een gelijk attribuut (kleur of vorm). Tel volledig identieke tegels mee als 1 attribuut in zo'n serie. De speler die het hoogste getal meldt, begint met het spelen van de genoemde serie. Bij een gelijke stand begint van hen de oudste speler. Daarna gaat het met de klok mee verder.



Alle kleuren hebben in deze versie een eigen symbooltje, dat midden op de tegel staat. Zo kunnen mensen die moeite hebben om kleuren te onderscheiden het spel toch goed spelen. In het vervolg van deze spelregels gebruiken we de term "kleur", maar daar kun je dus ook "symbooltje midden op de tegel" lezen.

SPELVERLOOP

De speler die aan de beurt is, doet 1 van de volgende 3 dingen:

1. Hij legt 1 tegel aan en trekt een nieuwe om zijn voorraad weer tot 6 aan te vullen.
2. Hij legt 2 of meer tegels aan. Alle gespeelde tegels moeten hetzelfde attribuut (kleur of vorm) tonen. Hij moet ze in dezelfde serie leggen, maar ze hoeven niet aan elkaar te grenzen. Daarna trekt hij tegels om zijn voorraad weer tot 6 aan te vullen.
3. Hij ruilt een aantal tegels naar keuze tegen hetzelfde aantal nieuw te trekken tegels.

2

TEGELS AANLEGGEN

Een speler moet een tegel altijd zo aanleggen dat deze aan ten minste 1 tegel op tafel grenst. Verder geldt:

- 2 of meer tegels die aan elkaar grenzen en een rechte lijn vormen, noemen we een serie.
- Een serie bestaat altijd uitsluitend uit tegels van dezelfde vorm of van dezelfde kleur.
- Een tegel die aan of in 1 of meer series wordt gelegd, moet hetzelfde attribuut tonen als de betreffende serie(s). Daardoor komt het regelmatig voor dat op bepaalde locaties geen tegels kunnen worden gelegd.
- Een serie mag nooit 2 volledig identieke tegels bevatten.
Voorbeeld: een serie vierkanten kan niet meer dan 1 blauw vierkant bevatten. Een serie kan daardoor nooit uit meer dan 6 tegels bestaan.
- Het is nooit toegestaan om een tegel zo aan te leggen dat één van bovenstaande spelregels wordt broken.

TEGELS RUILEN

Wil of kan een speler geen tegels aanleggen, dan mag hij in plaats daarvan een aantal van zijn tegels naar keuze ruilen. Eerst legt hij de tegels die hij wil ruilen opzij. Hij trekt daarna hetzelfde aantal tegels uit de buidel. Tot slot doet hij de opzijgelegde tegels weer in de buidel en schudt deze goed.

PUNTENTELLING

- Vormt een speler een nieuwe serie, dan krijgt hij 1 punt voor elke tegel erin.
- Verlengt een speler een serie, dan scoort hij 1 punt voor elke tegel in die serie, met inbegrip van de tegels die al in de serie lagen. Het is mogelijk dat een gelegde tegel onderdeel van 2 series is. In dat geval worden beide series geteld.

- Completeert een speler een serie van 6, dan krijgt hij 6 extra punten. Dit noemen we een Qwirkle.
- De speler die het spel eindigt, scoort 6 extra punten.

EINDE VAN HET SPEL

- Zijn er geen tegels in de buidel, dan gaat het spel gewoon door, maar vullen de spelers hun hand niet meer aan.
- De eerste speler die al zijn tegels heeft gespeeld, eindigt het spel en scoort 6 extra punten.
- De speler met de meeste punten wint.

TACTISCHE TIPS

- Een tegel die aan meerdere series grenst, levert meestal meer punten op.
- Voorkom dat een serie uit 5 tegels bestaat en een andere speler gemakkelijk een Qwirkle kan maken.
- Tel de tegels om er zeker van te zijn dat een benodigde tegel nog in het spel is.

VOORBEELDEN

Ireen begint, omdat zij de meeste tegels met een gelijk attribuut heeft. Ze speelt 3 rode tegels met verschillende vormen en scoort 3 punten.



A

Jan speelt 3 tegels met vierkanten en legt deze zo aan dat hij met het rode vierkant de rode serie verlengt. Hij scoort 7 punten, 4 voor de rode serie en 3 voor de serie met vierkanten.



B

3

Ronald speelt 1 blauwe cirkel. Daarmee vormt hij 2 nieuwe series, een blauwe en een met cirkels. Beide series bestaan nu uit 2 tegels. Ronald scoort dus 4 punten.



C

Michel speelt 2 oranje tegels en vormt een oranje serie. Hij krijgt geen punten voor de serie met ruiten, omdat zijn oranje tegel met ruiten niet aan de andere 2 grenst.



D

Michel speelt 2 groene tegels en vormt 3 nieuwe series, een groene (2 punten), een met klaveren (2 punten) en een met ruiten (2 punten). Michel scoort 6 punten.



E

Ireen speelt 2 groene tegels, maar die grenzen niet aan elkaar. Ireen scoort 7 punten, 4 voor de groene serie en 3 voor de serie met cirkels.



F

Jan speelt 2 tegels met vierkanten. Daarmee verlengt hij de bestaande serie, maar vormt hij ook een nieuwe. Hij had ze niet in dezelfde serie kunnen leggen, want dan zouden er 2 rode vierkanten in hebben gelegen. Hij scoort 6 punten.



G

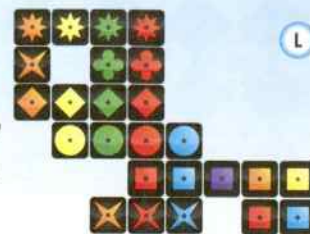
Ronald speelt 2 tegels met sterren en vormt een sterrenserie. Hij scoort 3 punten.

4

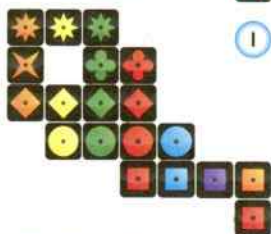


H

Ronald speelt 2 tegels met vierkanten. Hij start daarmee 2 nieuwe series met vierkanten (elk 2 punten) en verlengt een andere (5 punten). Ronald scoort 9 punten.

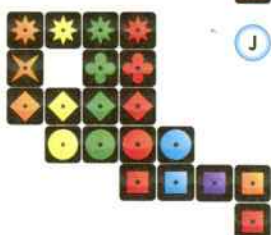


L



I

Ireen speelt 2 gele tegels. Ze vormt een gele serie (2 punten) en verlengt zowel de serie met ruiten (4 punten) als die met cirkels (4 punten). Ireen scoort 10 punten.



J

Michel speelt 1 rode tegel met ster. Hij verlengt daarmee de rode serie (5 punten) en de sterrenserie (4 punten). Michel scoort 9 punten.



K

Jan speelt 3 tegels met kruizen. Hij vormt een nieuwe kruizenserie en verlengt de rode (6 punten) en de blauwe serie (3 punten). Omdat hij met de zesde rode tegel een Qwirkle vormt, krijgt hij 6 punten extra. Jan scoort 18 punten.

RÈGLE DU JEU

CONTENU

- 108 tuiles (3 fois 36 tuiles différentes)
- 1 sac en tissu
- 1 règle du jeu

BUT DU JEU

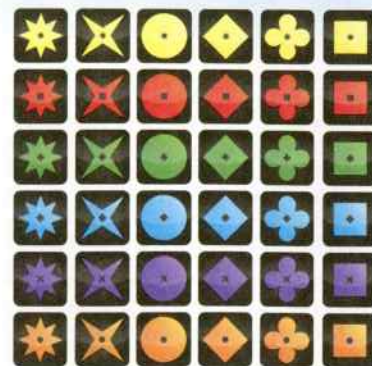
Aligner des tuiles ayant des symboles de formes ou de couleurs identiques de façon à réaliser des combinaisons rapportant un maximum de points.

PRÉPARATION

Munissez-vous d'une feuille de papier et d'un crayon pour noter votre score. Placez toutes les tuiles dans le sac. Chaque joueur pioche au hasard six tuiles dans le sac et les place devant lui de façon à ce qu'aucun autre joueur ne puisse voir les symboles. Ces tuiles forment sa main. Les tuiles restantes forment la réserve et sont placées dans le sac.

DÉBUT DE PARTIE

Chaque joueur examine son tirage et annonce son nombre le plus élevé de tuiles ayant une caractéristique commune, couleur ou forme (les tuiles en double ne sont pas comprises dans ce



Toutes les couleurs ont leur propre symbole dans cette version, qui se trouve au centre de la tuile. Ainsi, les personnes ayant des difficultés à distinguer les couleurs peuvent quand même bien jouer au jeu. Dans la suite de ces règles, nous utilisons le terme "couleur", mais vous pouvez également lire "symbole au centre de la tuile".

nombre). Le joueur ayant le plus de tuiles avec la même caractéristique (couleur ou forme) débute la partie. Il pose ces tuiles en jeu, note ses points et repioche dans la réserve pour avoir à nouveau 6 tuiles devant lui. En cas d'égalité entre deux joueurs, le plus âgé commence. Les joueurs jouent à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

5

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

A son tour, un joueur peut effectuer l'une de ces trois actions :

1. Compléter une ligne en y ajoutant une tuile, puis piocher une tuile dans la réserve pour en avoir à nouveau six devant lui.
2. Compléter une ligne en y ajoutant deux tuiles ou plus. Toutes les tuiles jouées à partir de la main du joueur doivent partager une caractéristique, à savoir la couleur ou la forme. Les tuiles du joueur doivent toujours appartenir à la même ligne (il se peut qu'elles ne se touchent pas). Ensuite, le joueur pioche une ou plusieurs tuiles dans la réserve pour en avoir à nouveau six devant lui.
3. Échanger tout ou partie des tuiles de sa main contre autant d'autres tuiles de la réserve, et passer son tour (sans jouer de tuiles).

COMPLÉTER UNE LIGNE

Chacun à leur tour, les joueurs ajoutent des tuiles pour compléter la ligne créée au premier tour et ses ramifications. Il n'est pas possible de jouer des tuiles qui ne seraient pas reliées aux lignes existantes. Il existe six formes et six couleurs. Les joueurs créent des lignes de formes et de couleurs. Deux ou plusieurs tuiles qui se touchent créent une ligne de formes ou une ligne de couleurs. Les tuiles qui sont ajoutées à cette ligne doivent avoir la même caractéristique que les tuiles qui se trouvent déjà sur la ligne. Il peut arriver qu'il y ait des places sur la ligne où aucune tuile ne peut être ajoutée. Une ligne de formes ne peut avoir qu'une tuile de chacune des six couleurs. Autre exemple, il ne peut y avoir qu'un seul carré orange dans une ligne de carrés. Une ligne de couleur ne peut avoir qu'une tuile de chacune des six formes.

Par exemple, il ne peut y avoir qu'un cercle jaune dans une ligne de jaune.

ÉCHANGER DES TUILES

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez choisir d'échanger tout ou partie de vos tuiles au lieu de les

ajouter à une ligne. Dans ce cas, vous devez mettre de côté les tuiles à échanger, puis tirer le même nombre de tuiles de la réserve. Enfin, vous devez mélanger les tuiles que vous avez échangées dans la pioche. Si vous ne pouvez pas ajouter de tuiles à une ligne, vous devez échanger tout ou partie de vos tuiles et passer votre tour.

CALCUL DES POINTS

Quand vous créez une ligne au premier tour ou que par la suite vous complétez une ligne, vous marquez 1 point pour chaque tuile qu'il y a dans cette ligne. Cela inclut toutes les tuiles qui se trouvent dans la ligne, y compris celle que vous n'avez pas jouées. Une tuile peut rapporter 2 points si elle appartient à deux lignes différentes. Voir Exemples de parties pour des explications détaillées. Vous marquez 6 points supplémentaires chaque fois que vous terminez une ligne de six tuiles. Les six tuiles doivent être de même couleur, tout en ayant une forme différente OU de même forme, tout en ayant une couleur différente. Une ligne de six tuiles est appelée un Qwirkle. Les lignes de plus de six tuiles sont interdites. Le joueur qui termine la partie obtient 6 points supplémentaires.

FIN DE LA PARTIE

Quand la réserve ne contient plus de tuiles, les joueurs continuent à jouer normalement mais ne tirent plus de tuiles à la fin de leur tour. Lorsqu'un joueur a joué toutes ses tuiles, la partie se termine et ce joueur obtient 6 points supplémentaires. Si aucun joueur ne peut ajouter de tuile aux lignes existantes et que la réserve est vide, le jeu s'arrête immédiatement et les 6 points de bonus ne sont pas attribués. Le joueur ayant le plus grand nombre de points remporte la partie.

ASTUCES STRATÉGIQUES

Comptez les tuiles. Par exemple, si vous attendez un cercle jaune, vérifiez qu'ils n'aient pas tous été joués (il y a 3 cercles jaunes dans le jeu). Essayez de jouer des tuiles s'insérant dans plusieurs lignes à la fois. Essayez de ne pas créer de lignes de cinq

tuiles car vous donnez à votre adversaire l'occasion de marquer un nombre élevé de points (bonus de 6 points).

EXEMPLES DE JEU

Sonia commence la partie en jouant trois tuiles rouges, chacune avec une forme différente. Sonia marque 3 points. (Fig. A)

Cédric joue trois tuiles de carrés. Il ajoute à la ligne rouge créée par Sonia et crée aussi une ligne de carrés. Le carré rouge rapporte deux points pour Cédric car il a été joué dans deux lignes à la fois. Cédric marque 7 points (4 + 3). (Fig. B)

Elvire joue un cercle bleu. Ceci crée deux nouvelles lignes : une ligne de cercles et une ligne de couleur bleue. Elle marque 4 points (2+2). (Fig. C)

Bernard joue deux tuiles vertes et crée trois nouvelles lignes : une ligne de carreaux, une ligne de trèfles et une ligne verte. Bernard marque 6 points (2+2+2). (Fig. D)

Sonia joue deux tuiles vertes. Les deux tuiles s'ajoutent à la même ligne verte mais elles ne se touchent pas.

Elle ajoute ses tuiles à la ligne verte et à la ligne de cercle déjà créées. Sonia marque 7 points (4+3). (Fig. E)

Cédric joue deux tuiles de carrés. Il fait un ajout à la ligne de carrés existante et commence une autre ligne de carrés. Il ne pouvait pas jouer ses deux tuiles de carrés dans la ligne de carrés existante car la ligne aurait eu deux carrés rouges. Cédric marque 6 points (4+2). (Fig. F)

Elvire joue deux tuiles d'étoiles. Elle crée une ligne d'étoiles. Elvire marque 3 points. (Fig. G)

Bernard joue deux tuiles oranges. Il crée une ligne orange. Il n'a pas fait d'ajout à la ligne de losanges car son losange orange ne touche pas les deux autres. Bernard marque 3 points. (Fig. H)

Sonia joue deux tuiles jaunes. Elle crée une ligne jaune et fait un ajout à une ligne de losanges et une ligne de cercles. Sonia marque 10 points (4+4+2). (Fig. I)

Cédric joue une tuile d'étoile rouge. Il fait un ajout à une ligne d'étoiles et à une ligne rouge. Cédric marque 9 points (4+5). (Fig. J)

Elvire joue trois tuiles de croix. Elle crée une ligne de tuiles de croix, complète une ligne bleue et termine une ligne rouge. Elle a joué la sixième forme rouge pour créer une ligne Qwirkle et marque 6 points supplémentaires. Elvire obtient 18 points (6+3+3+6 de bonus). (Fig. K)

Bernard joue deux tuiles de carrés. Il fait un ajout à une ligne de carrés et commence deux nouvelles lignes de carrés. Bernard marque 9 points (5+2+2). (Fig. L)