

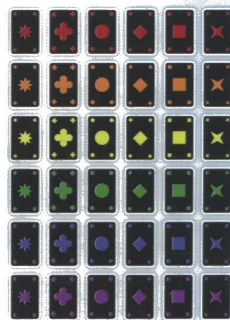
Qwirkle™ Cards

Spelmateriaal

- 108 speelkaarten
(3 van elk van de 36 hiernaast afgebeelde kaarten)
- De spelregels

Kort speloverzicht

Vorm de meeste Qwirkles. Een Qwirkle is een serie van 6 **verschillende** kaarten in dezelfde kleur of met hetzelfde symbool.



Vorbereiding

Schud alle speelkaarten. Geef iedere speler er 9. Leg de resterende kaarten als gedekte stapel aan de zijkant van de tafel. De speler met de meeste **verschillende kaarten van 1 kleur** of **van 1 symbool** wordt start-speler. Bij een gelijke stand begint de oudste speler. Heeft niemand een serie van ten minste 3 kaarten, schud en deel dan opnieuw.

Spelverloop

Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, voert onderstaande acties uit:

1. Kaarten spelen
2. Kaarten wisselen (optioneel)
3. Qwirkle van tafel nemen (eventueel)
4. Hand tot 9 kaarten aanvullen

Kaarten spelen

De speler die aan de beurt is, moet ten minste 1 kaart spelen. Hij mag een nieuwe serie starten, aan een bestaande serie leggen of kaarten wisselen om een nieuwe serie te vormen. Hij mag bovenstaande opties in zijn beurt meermaals doen en met elkaar combineren. Hij mag bijvoorbeeld in zijn beurt een nieuwe serie starten en een kaart aan een bestaande serie leggen, of kaarten aan verschillende bestaande series leggen. Een serie bestaat uit ten minste 3 **verschillende kaarten in dezelfde kleur** of **van hetzelfde symbool**.

Voorbeeld: een serie vierkanten kan niet 2 kaarten met een rood vierkant bevatten.

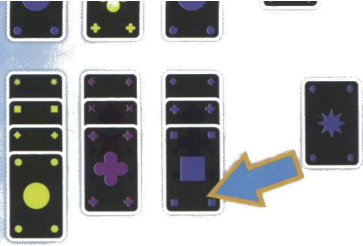
Om een nieuwe serie te starten, moet de speler die aan de beurt is ten minste 3 **verschillende** kaarten in dezelfde kleur of van hetzelfde symbool op tafel leggen.

Opmerking: de startspeler hoeft in zijn eerste beurt niet zijn langste serie op tafel te leggen.

De afbeelding hieronder laat het speelveld na een paar beurten zien. Het is overzichtelijk als de spelers een rij met symbolenseries en een rij met kleurenséries maken.

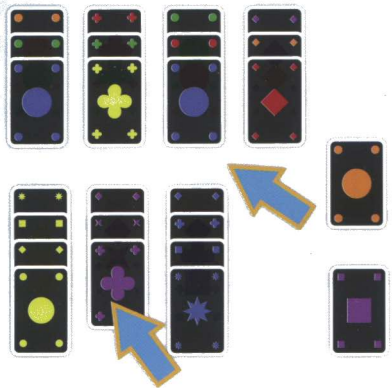


Danny speelt 3 ruiten en vormt zo een nieuwe serie.



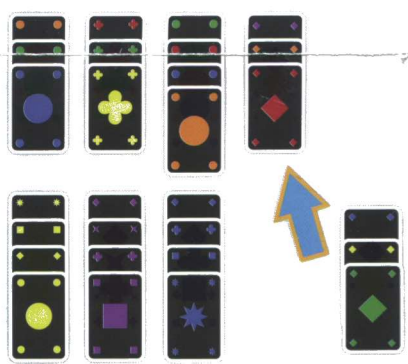
Hij voegt ook een blauwe ster aan de blauwe serie toe.

Om een kaart aan een bestaande serie te mogen leggen, moet deze kaart dezelfde kleur of hetzelfde symbool hebben als alle andere kaarten in de bestaande serie. Een serie mag nooit volledig gelijke (dezelfde kleur én hetzelfde symbool) kaarten bevatten!



Quinten speelt een oranje cirkel en legt deze aan de cirkelserie die nog geen oranje cirkel bevat.

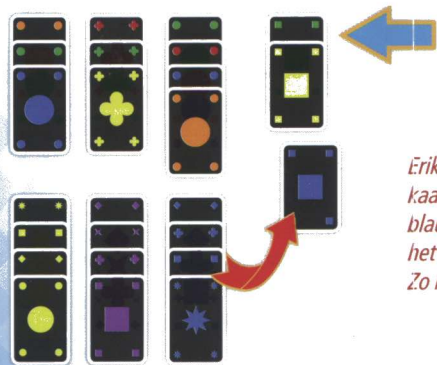
Hij speelt ook een paars vierkant, dat hij aan de paarse serie legt.



Joram speelt 3 ruiten, legt deze aan de bestaande ruitenserie en vormt zo een Qwirkle.

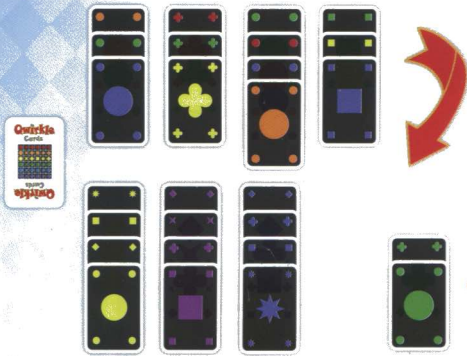
Aan het einde van zijn beurt verwijdert hij de Qwirkle van het speelveld en legt deze bij zich neer. Aan het einde van het spel leveren deze kaarten punten op.

De speler die aan de beurt is, mag kaarten op tafel wisselen en reorganiseren om een nieuwe serie te kunnen starten of kaarten aan te leggen. Na het wisselen en reorganiseren moet elke serie op tafel weer ten minste 3 verschillende kaarten in dezelfde kleur of van hetzelfde symbool bevatten.

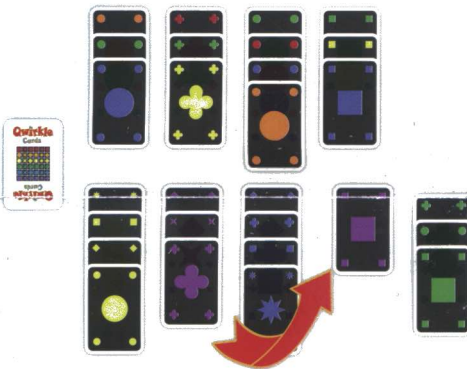


Erik speelt 2 vierkanten. Hij wisselt nu kaarten op het speelveld. Hij pakt het blauwe vierkant uit de blauwe serie om het aan zijn 2 vierkanten toe te voegen. Zo heeft hij een geldige serie gevormd.

Belangrijk: wil een speler veel kaarten wisselen, dan raden we aan om in deze beurt gespeelde kaarten even opzij te leggen om latere verwarring te voorkomen.

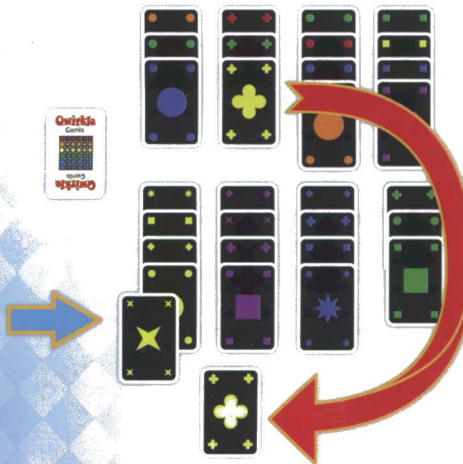


Danny speelt de groene ruit en de groene cirkel. Hij neemt het groene vierkant uit de groene serie om zijn serie geldig te maken.



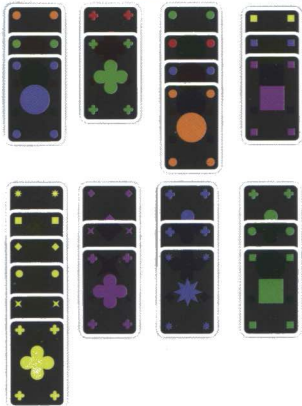
Omdat de vierkantserie nog maar uit 2 kaarten bestaat, neemt hij het paarse vierkant uit de paarse serie en voegt het aan de vierkantserie toe. Zo bevat deze serie ook weer 3 kaarten.

Het is ook toegestaan om kaarten te wisselen om een Qwirkle te vormen.



Eerst speelt Quinten een gele ster uit zijn hand.

Quinten verplaatst de gele klaver van de klaverserie naar de gele serie. Hij vormt daarmee een gele Qwirkle!

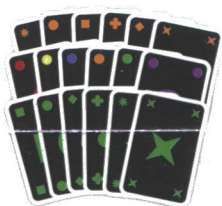


Daarna speelt Quinten een blauwe klaver om de klaverserie weer tot 3 aan te vullen.

Aan het einde van zijn beurt neemt hij de Qwirkle van het speelveld en legt deze bij zich.

Een Qwirkle vormen

Liggen er aan het einde van de beurt van een speler Qwirkles op tafel, dan neemt hij deze van het speelveld en legt ze zo bij zich neer dat alle spelers goed zien hoeveel hij er heeft. Alle spelers mogen de kaarten van complete Qwirkles op elk moment bekijken. De spelers doen er daarom goed aan om complete Qwirkles overzichtelijk en open neer te leggen.



Zo kunnen de spelers goed zien welke kaarten uit het spel zijn.

Kaarten trekken

De speler trekt aan het einde van zijn beurt zoveel kaarten van de gedekte stapel dat hij er weer 9 heeft.

Einde van het spel

Nadat een speler de laatste kaart van de gedekte stapel heeft getrokken, komt iedere speler (inclusief de speler die de laatste kaart trok) nog eenmaal aan de beurt.

De speler met de meeste Qwirkles wint het spel. Bij een gelijke stand delen deze spelers de overwinning.



© 2015 MindWare
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl

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

Alle rechten voorbehouden
Made in EU

Qwirkle™ Cards

Matériel du jeu

108 cartes
6 de chacune des 36 cartes illustrées ci-après)
des règles du jeu

Objectif du jeu

Gagner un maximum de Qwirkles. Un Qwirkle est une série de 6 cartes
différentes de la même couleur ou portant le même symbole.

Préparation

Mélangez toutes les cartes. Donnez-en 9 à chaque joueur. Écartez le restant des cartes. Les joueurs annoncent
le nombre de cartes de leur plus grande série (même couleur ou même symbole, sans contenir deux fois
la même carte) et celui ayant fait l'annonce la plus haute commence alors la partie. En cas d'égalité, le joueur
le plus âgé commence. Si personne ne possède une série d'au moins 3 cartes, mélangez et redistribuez les
cartes.

Règles de jeu

Le jeu est joué dans le sens des aiguilles d'une montre. À son tour, chaque joueur doit effectuer les actions
suivantes :

- Jouer des cartes
- Échanger des cartes (optionnel)
- Retirer un Qwirkle de la table (éventuellement)
- Compléter les cartes qu'il a dans sa main jusqu'à ce qu'il en possède 9
- Retirer des cartes

À son tour, chaque joueur doit au moins jouer 1 carte. Il peut commencer une nouvelle série, ajouter des
cartes à une série existante ou échanger des cartes afin de former une nouvelle série. Il peut répéter plusieurs
fois la même action ou combiner plusieurs actions différentes, ou toute autre combinaison possible. Il pourra par
exemple commencer une nouvelle série et aussi ajouter une carte à une série existante. Il peut aussi ajouter
des cartes à plusieurs séries existantes. Une série comprend au moins 3 cartes différentes de la même couleur
ou portant le même symbole.

Exemple : une série de carrés ne pourra pas contenir 2 cartes avec un carré rouge.

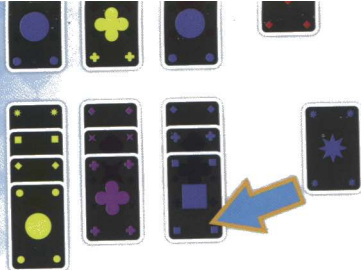
Pour commencer une nouvelle série, le joueur actif doit poser sur la table au moins 3 cartes différentes de
la même couleur ou portant le même symbole.

Remarque : le joueur qui débute n'est pas obligé de déposer sa série la plus longue lors de son premier tour.

L'illustration ci-dessous montre la situation après quelques tours. En créant des rangées de séries de symboles
et des rangées de séries de couleurs, tout le monde aura un aperçu plus clair du jeu.

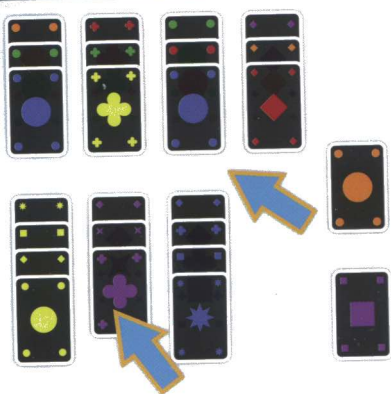


Marc joue 3 carrés et crée
ainsi une nouvelle série.



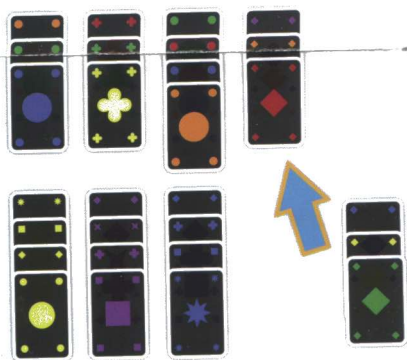
Il ajoute également une étoile bleue à la série bleue.

Afin de pouvoir ajouter une carte à une série existante, cette carte devra être de la même couleur ou contenir le même symbole que les autres cartes de la série existante. Une série ne pourra jamais contenir des cartes identiques (la même couleur ET le même symbole) !



Quentin joue un cercle orange et ajoute cette carte à la série des cercles qui ne contient pas encore de cercle orange.

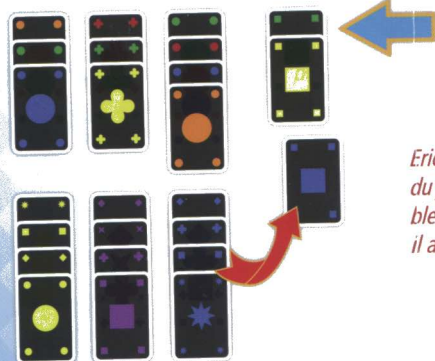
Il joue également un carré violet, qu'il ajoute à la série violette.



Pascal joue 3 carrés et les ajoute à la série existante des carrés. Ainsi, il obtient un Qwirkle.

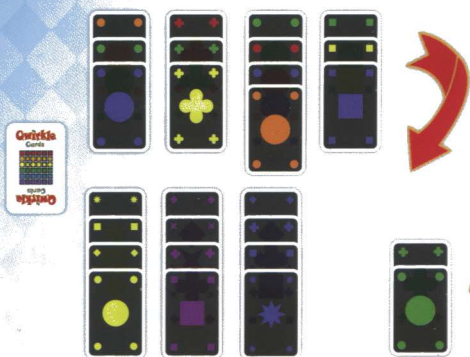
À la fin de son tour, il enlève le Qwirkle du jeu et le dépose près de lui. À la fin de la partie, ces cartes rapporteront des points.

Le joueur qui joue pourra échanger et réorganiser les cartes sur la table afin de commencer une nouvelle série ou de rajouter des cartes. Après l'échange et la réorganisation, chaque série sur la table devra de nouveau compter au moins 3 cartes différentes de la même couleur ou ayant le même symbole.

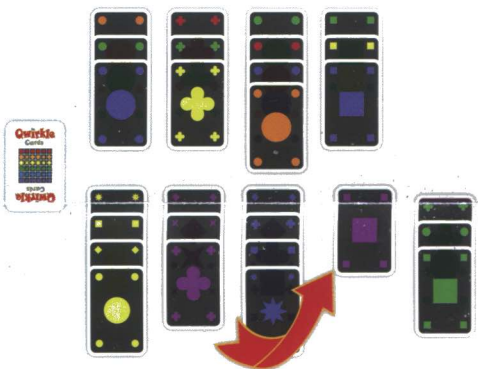


Eric joue 2 carrés. Il échange des cartes du jeu. Il prend le carré bleu de la série bleue pour l'ajouter à ses 2 carrés. Ainsi, il a formé une série correcte.

Important : si un joueur souhaite échanger beaucoup de cartes, nous vous conseillons de mettre sur le côté les cartes qui sont jouées pendant ce tour afin d'éviter toute confusion.

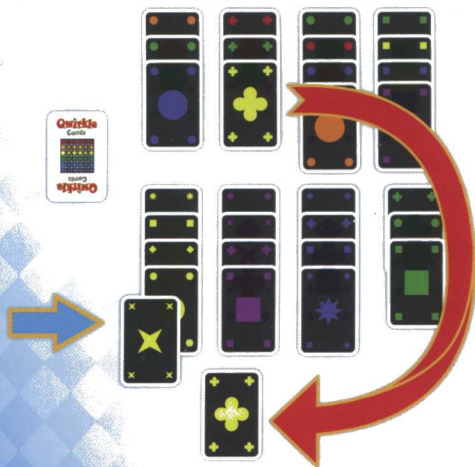


*Marc joue le carré vert et le cercle vert.
Il prend le carré vert de la série verte
afin de valider sa série.*



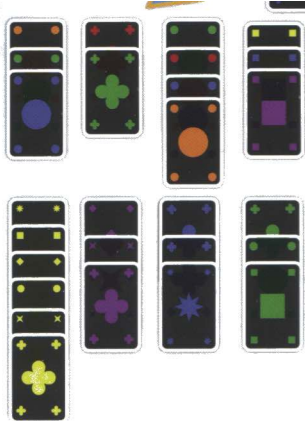
*Lorsque la série des carrés ne
contient plus que 2 cartes, il
prend le carré violet de la série
violette et il l'ajoute à la série
des carrés. Ainsi, cette série
contient de nouveau 3 cartes.*

Il est également autorisé d'échanger des cartes
afin de former un Qwirkle.



*Quentin joue d'abord une étoile
jaune qu'il possède.*

*Quentin déplace le trèfle jaune
de la série des trèfles vers la
série jaune et forme ainsi un
Qwirkle jaune !*



Ensuite, Quentin joue un trèfle bleu afin de compléter à nouveau la série des trèfles qui contient alors 3 cartes.

À la fin de son tour, il enlève le Qwirkle du jeu et le dépose près de lui.

Former un Qwirkle

Si à la fin du tour d'un joueur il y a des Qwirkles sur la table, le joueur les prend et les dépose près de lui pour que les autres joueurs puissent clairement voir le nombre de Qwirkles qu'il possède. À tout moment, tous les joueurs doivent voir les cartes de tous les Qwirkles complets. C'est pourquoi il faut toujours déposer les Qwirkles complets d'une manière ordonnée et visible.



Ainsi, les joueurs peuvent clairement vérifier quelles cartes ne sont plus dans le jeu.

Piocher des cartes

Le joueur piochera à la fin de son tour le nombre de cartes qu'il lui faut pour en posséder à nouveau 9.

Fin du jeu

Après qu'un joueur ait pioché la dernière carte, chaque joueur (celui ayant épuisé la pioche inclus) joue encore un dernier tour supplémentaire.

Le joueur ayant le plus de Qwirkles remporte la partie. En cas de d'égalité, les joueurs partagent la victoire.



© 2015 MindWare
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Service clients:
0900 - 999 0000
serviceclients@999games.nl

Auteur : Susan McKinley Ross
Traduction et rédaction : 999 Games b.v.

Tous droits réservés
Conçu dans l'UE