

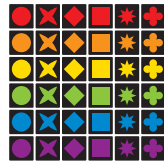


Handleiding

Aantal spelers: 2-8

Speelduur: 30 - 60 min.

Inhoud:
108 blokken,
drie van elk van de 36
blokken die hiernaast
getoond worden.



Doel van het spel:

Leg je blokjes zo neer, dat je de meeste punten scoort.

Vorbereiding

Je hebt pen en papier nodig om de score bij te houden. Doe alle blokjes in de zak. Elke speler trekt zes blokjes en houdt ze bij zich zodat de anderen de gekleurde vormen niet kunnen zien.

Begin van het spel

De spelers kijken goed naar de blokjes en maken de langst mogelijke rij met eenzelfde kenmerk: óf dezelfde kleur, óf dezelfde vorm (er mogen geen dubbele blokjes in een rij voorkomen). Degene die de langste rij heeft, legt die neer om het spel te starten. Als er een gelijke stand is, start de oudste speler met de langste rij. Het spel draait verder met de klok mee.

Spelen

Tijdens je speelbeurt kun je kiezen uit twee opties:

1. Aanleggen - Leg één of meer blokjes aan. Alle blokjes die je speelt, moeten één kenmerk delen; óf de kleur, óf de vorm. Je blokjes moeten onderdeel zijn van één rij, maar ze hoeven elkaar niet te raken. Pak daarna genoeg blokjes uit de zak om je voorraad weer op zes te brengen.
2. Ruilen - Ruil een aantal of al je blokjes met de blokjes in de zak.

1. Aanleggen

De spelers leggen om de beurt blokjes aan de rijen die op tafel liggen. Alle blokjes moeten met elkaar verbonden zijn.

Er zijn zes vormen en zes kleuren. De spelers maken rijen van vormen en kleuren. Twee of meer blokjes die elkaar raken vormen een rij van blokjes met dezelfde vorm, of dezelfde kleur. Blokjes die aan een rij worden aangelegd, moeten hetzelfde kenmerk hebben als de blokjes die al in de rij liggen.

Een rij van vormen kan maar één blokje van elke kleur bevatten. Bijvoorbeeld: een rij van vierkanten kan maar één blauw vierkant bevatten.

Een rij van kleuren kan maar één blokje van elke vorm bevatten. Bijvoorbeeld: een rij van gele blokken kan maar één gele cirkel bevatten.

2. Ruilen

In plaats van blokken aan te leggen, kun je er ook voor kiezen om blokken te ruilen.

Leg de blokken die je wilt inruilen apart, trek de vervangende blokken en doe de ongewenste blokken terug in de zak. Als je op enig moment in het spel niet kunt aanleggen, moet je blokken inruilen.

Scoren

Als je een rij maakt, scoor je één punt voor elk blokje in de rij. Als je een blokje aanlegt aan een bestaande rij, mag je alle blokjes uit de rij optellen voor je score. Een blokje kan twee punten opleveren als hij onderdeel is van twee verschillende rijen. Lees Spelvoorbeelden voor een uitgebreide uitleg.

Je scoort een bonus van zes punten als je een rij van zes blokken compleet maakt. De zes blokken moeten zes blokken van dezelfde kleur zijn (met allemaal een andere vorm) OF zes blokken van dezelfde vorm (met allemaal een andere kleur). Een rij van zes blokken wordt een Qwirkle genoemd. Rijen van meer dan zes blokken zijn niet toegestaan.

De speler die het spel beëindigt, krijgt een bonus van zes punten.

Einde van het spel

Als er geen blokjes meer in de zak zitten, gaat het spel gewoon door, maar de spelers trekken geen blokken meer aan het einde van hun beurt. De eerste speler die al zijn blokjes heeft gebruikt, maakt een einde aan het spel en krijgt een bonus van zes punten. De speler met de hoogste score wint.

Tips

- Tel de blokken. Bijvoorbeeld: als je wacht op een gele cirkel, let er dan wel op dat er minimaal één gele cirkel over is die nog niet gespeeld is.
- Probeer aan meerdere rijen tegelijk aan te leggen.
- Probeer geen rijen te maken die vijf blokjes lang zijn, omdat dit een kans is voor de tegenstander om veel punten te scoren.

Spelvoorbeelden

Suzan start het spel door drie rode blokken te spelen, elk met een verschillende vorm. Suzan scoort drie punten.



Chris speelt drie vierkanten, door aan de rij van Suzan aan te leggen en daarnaast een rij van vierkanten te maken. Het rode vierkant scoort twee punten voor Chris, omdat hij het in twee rijen tegelijkertijd speelde. Chris scoort zeven punten.



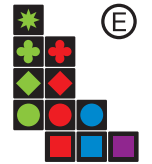
Lisanne speelt één blauwe cirkel. Hierdoor maakt ze twee nieuwe rijen: een cirkel rij en een blauwe rij. Lisanne scoort vier punten.



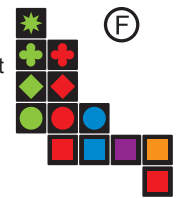
Bob speelt twee groene blokken en maakt drie nieuwe rijen: een diamant rij, een klaver rij en een groene rij. Bob scoort zes punten.



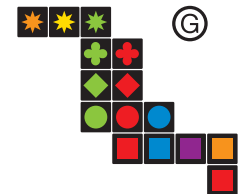
Suzan speelt twee groene blokken. Allebei de blokken worden aan de groene rij aangelegd, maar ze raken elkaar niet. Door aan te leggen aan de bestaande groene rij en de bestaande cirkel rij scoort Suzan zeven punten.



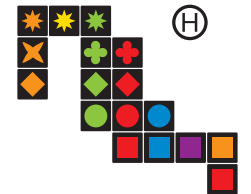
Chris speelt twee vierkant blokken. Hij voegt een blok toe aan de bestaande vierkant rij en start een nieuwe vierkant rij. Chris kon niet allebei de blokken aan de bestaande vierkant rij aanleggen, omdat er dan twee rode vierkanten in die rij zouden liggen. Chris scoort zes punten.



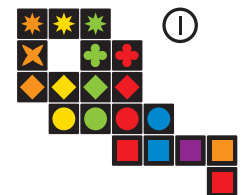
Lisanne speelt twee ster blokken. Ze maakt een ster rij. Lisanne scoort drie punten.



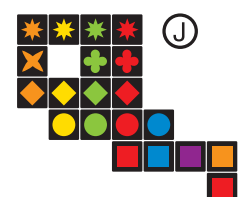
Bob speelt twee oranje blokken. Hij maakt een oranje rij. Bob heeft niet aangelegd aan de diamant rij, omdat zijn oranje diamant de andere twee diamanten niet raakt. Bob scoort drie punten.



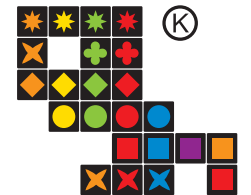
Suzan speelt twee gele blokken. Ze maakt een gele rij en legt een blokje aan de diamant rij en de cirkel rij. Suzan scoort tien punten.



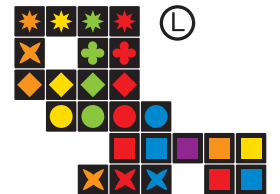
Chris speelt een rode ster. Hij legt het blokje aan de ster rij en de rode rij. Chris scoort negen punten.



Lisanne speelt drie kruis blokken en legt ze aan de rode rij en de blauwe rij. Ze speelde de zesde rode vorm en maakte daarmee een Qwirkle. Ze krijgt hiervoor zes bonuspunten. Lisanne scoort achttien punten.



Bob speelt twee vierkant blokken. Hij legt ze aan één vierkant rij en start twee nieuwe vierkant rijen. Bob scoort negen punten.



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

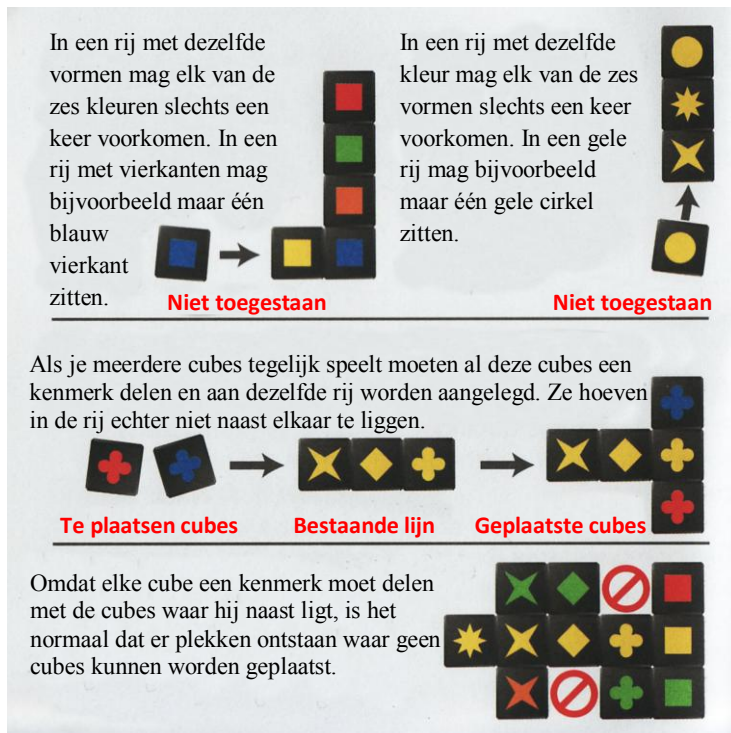
Aan het begin van je beurt mag je zoveel cubes over gooien als je wilt. Dit mag je een keer per beurt doen. Elke keer dat je overgooit heb je kans de vormen op je cubes te veranderen. Met het gooien van de cubes kun je echter nooit de kleuren ervan veranderen.

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



Qwirkle



1	2	3	4	5	6	7	8	9	10
20	19	18	17	16	15	14	13	12	11
21	22	23	24	25	26	27	28	29	30
40	39	38	37	36	35	34	33	32	31
41	42	43	44	45	46	47	48	49	50
60	59	58	57	56	55	54	53	52	51
61	62	63	64	65	66	67	68	69	70
80	79	78	77	76	75	74	73	72	71
81	82	83	84	85	86	87	88	89	90
100	99	98	97	96	95	94	93	92	91

