

Susan McKinley Ross

QwirkleTM

Einfach begonnen -
schnell gewonnen!



Vite commencé - Vite gagné!
Comincia facilmente - vinci rapidamente!

**MICKEY
MOUSE**
& Friends





Qwirkle™

Einfach begonnen - schnell gewonnen!

Das beliebte Kultspiel mit Micky Maus und seinen Freunden.
Ein fesselndes Kombinationsspiel für die ganze Familie.

Von Susan McKinley Ross für 2 – 4 Spieler.

Inhalt

- 108 Steine – die abgebildeten 36 Steine jeweils dreimal
- 1 Beutel
- 1 Spielanleitung

Spielziel

Die Spieler bilden und erweitern Reihen gleicher Farbe oder gleicher Figuren, um die meisten Punkte zu erzielen.

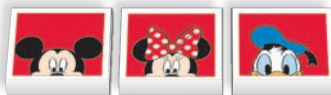
Spielvorbereitung

Zum Notieren der Punktezahl werden Papier und ein Stift benötigt. Alle Steine kommen in den Beutel und werden gut gemischt. Jeder Spieler zieht blind 6 Steine und stellt diese aufrecht vor sich hin, so dass die anderen Spieler die bedruckte Seite nicht sehen können.

Start des Spiels

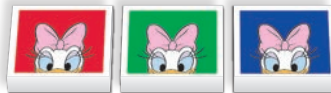
Zunächst prüfen alle Spieler, wie viele ihrer Steine

- unterschiedliche Figuren in gleicher Farbe



oder

- gleiche Figuren in unterschiedlicher Farbe



aufweisen. Der Spieler mit den meisten Übereinstimmungen legt nun diese Steine in einer Reihe in der Tischmitte aus, um das Spiel zu beginnen (z. B. 3 rote Steine mit unterschiedlichen Figuren). Bei Gleichstand startet von diesen der jüngste Spieler. Anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.



Spielablauf

Wer an der Reihe ist, führt eine der beiden folgenden Aktionen durch:

- 1 Entweder er legt 1 oder mehr Steine an bereits ausliegenden Steine in einer Reihe an. Alle Steine, die er neu anlegt, müssen eine Eigenschaft gemeinsam haben, also die gleiche Farbe oder die gleiche Figur. Außerdem müssen sie nach dem Legen in derselben Reihe liegen, wobei die neuen Steine nicht direkt nebeneinander liegen müssen, so dass z. B. eine bestehende Reihe durchaus auf beiden Seiten ergänzt werden kann. Anschließend füllt der Spieler seine Steine aus dem Beutel wieder auf 6 auf.

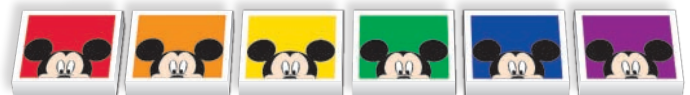
oder

- 2 Er tauscht 1 bis 6 seiner Steine und erhält entsprechend viele neue aus dem Beutel.

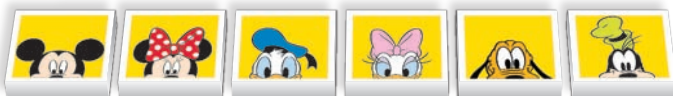
1. Anlegen

Beim Anlegen gilt:

- 2 oder mehr Steine hintereinander bilden eine Reihe.
- Eine Reihe besteht entweder aus Steinen, die alle mit der gleichen Figur bedruckt sind, oder alle die gleiche Farbe aufweisen.
- In einer Reihe von Steinen der gleichen Figur müssen alle Steine unterschiedliche Farben aufweisen. Zum Beispiel darf eine Reihe von Micky nur einen roten Micky enthalten.



- In einer Reihe von Steinen der gleichen Farbe müssen alle Steine unterschiedliche Figuren aufweisen. Beispielsweise darf eine Reihe von gelben Steinen nur eine gelbe Minnie enthalten.



- In einer Reihe können somit maximal 6 Steine liegen.
- Steine, die ausgespielt werden, müssen immer Kontakt (senkrecht oder waagrecht) zu mindestens einem bereits ausliegenden Stein haben. Alle ausgespielten Steine müssen dabei entweder die gleiche Farbe oder die gleiche Figur aufweisen.
- Steine, die an eine bereits existierende Reihe angelegt werden, müssen in ihrer Eigenschaft zu den bereits ausliegenden Steinen passen.

Die Steine passen aus folgenden Gründen nicht:

- 1 Der 7. Stein in der gelben Reihe (zweite Minnie)
- 2 + 3 Diese Figur gibt es in der Reihe bereits
- 4 Der Stein hat keinen Kontakt zu anderen Steinen
- 5 Die rote Minnie würde zwar zum roten Donald passen. Zur gelben Reihe passt sie aber nicht.



- Werden mehrere Steine in einer Reihe angelegt, so müssen sie nicht in direkter Verbindung zueinander stehen. Das heißt, dass ein Stein an einer Seite der Reihe und gleichzeitig ein Stein an der anderen Seite in derselben Reihe angelegt werden kann.

Beispiel:



Steffi legt die drei roten Steine an die rote Reihe an. Dabei legt sie links zwei und rechts einen Stein an.

- Im selben Zug Steine in unterschiedlichen Reihen anzulegen, ist nicht möglich. Das heißt, angelegt wird immer nur an einen bereits ausliegenden Stein bzw. Reihe.

In obigem Beispiel wäre es somit nicht möglich gewesen, gleichzeitig die rote Daisy und einen blauen Donald an die drei liegenden Donald Steine anzulegen.

- Steine oder Reihen, die durch eine Lücke von bereits liegenden Reihen getrennt sind, gehören zu unterschiedlichen Reihen.

In obigem Beispiel würde beim Anlegen der drei Daisy Steine auf der rechten Seite der grüne Daisy Stein nicht mit den drei grünen Steinen eine Reihe bilden und dementsprechend auch keine Punkte für eine grüne Reihe bringen.

- Es ist durchaus möglich, dass es Stellen gibt, an denen kein Stein gelegt werden kann, da er sonst gegen eine der obigen Anlegeregeln verstoßen würde.

In obigem Beispiel dürfe z. B. in die entstandene Lücke kein Stein gelegt werden, da sonst senkrecht eine Reihe mit zwei unterschiedlichen Figuren in unterschiedlichen Farben entstehen würde.

2. Steine eintauschen

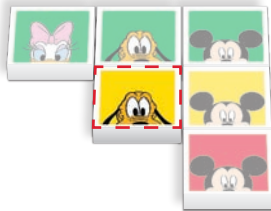
Anstatt Steine auszulegen, kann ein Spieler auch 1 bis 6 seiner Steine eintauschen. Dazu legt er die Steine, die er eintauschen will, beiseite und zieht anschließend die entsprechende Anzahl an „Austausch-Steinen“ blind aus dem Beutel nach. Die Steine, die er vorher beiseitegelegt hat, wirft er nun zurück in den Beutel. Damit ist sein Zug für diese Runde beendet und er kann in der nächsten Runde mit seinen neuen Steinen ganz normal weiter spielen. Kann ein Spieler bei seinem Spielzug keine Steine anlegen, so muss er Steine eintauschen.

Wertung

Nach jedem abgeschlossenen Spielzug eines Spielers werden dessen Punkte ermittelt und notiert. Wer eine Reihe bildet oder ergänzt, erhält 1 Punkt für jeden Stein in dieser Reihe, also auch einschließlich der Steine, die vorher bereits in der Reihe auslagen. Ein Stein kann 2 Punkte erzielen, wenn er Teil zweier Reihen ist.

Beispiel:

Antje legt den gelben Pluto an. Sie erhält 4 Punkte (2 für die gelbe Reihe und 2 Punkte für die Reihe aus Pluto Steinen).



Wem es gelingt, eine Reihe von 6 Steinen zu legen, bildet einen Qwirkle und erhält für diese Reihe zusätzlich 6 Sonderpunkte. Ein Qwirkle bringt immer 12 Punkte – 6 Punkte für die 6 einzelnen Steine und die 6 Sonderpunkte für das Bilden eines Qwirkle. Die 6 Steine müssen entweder 6 Steine derselben Farbe mit unterschiedlichen Figuren sein oder 6 Steine derselben Figur in unterschiedlichen Farben.

Beispiel:



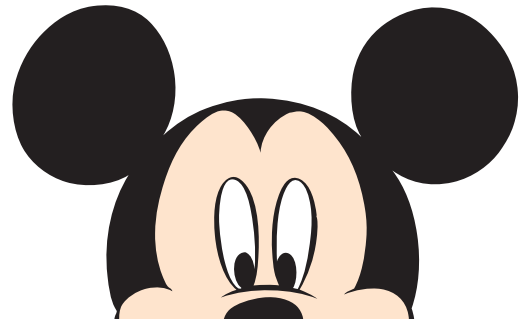
Steffi legt zunächst die blau umrandeten Steine an. Sie bekommt 7 Punkte (4 für die Goofy Reihe und 3 für die rote Reihe, die zu dem Zeitpunkt aus drei Steinen besteht). Jörg legt die rot umrandeten Steine an. Er schafft damit 6 Punkte (4 für die gelbe Reihe und 2 für die beiden Micky Steine). Antje legt nun die gelb umrandeten Steine an. Dafür bekommt sie 17 Punkte (3 für die Reihe der Micky Steine, 2 für die Minnie Reihe und 12 für den Qwirkle, den sie in der roten Reihe geschafft hat).

Spielende

Wenn der Beutel leer ist, können die Spieler nach dem Legen der Steine keine neuen Steine mehr nachziehen. Die Spieler legen trotzdem weiterhin Steine an, bis der erste Spieler seinen letzten Stein angelegt hat und das Spiel damit sofort beendet. Dieser Spieler erhält zusätzlich einen Bonus von 6 Punkten für das Beenden des Spieles. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt das Spiel.

Strategische Tipps

- Es werden mehr Punkte erzielt, wenn bei einem Zug die Steine zu mehreren Reihen passen bzw. diese bilden.
- Vorsicht beim Bilden von Reihen mit 5 Steinen: Für die Mitspieler entsteht sonst die Möglichkeit einen Qwirkle zu bilden.
- Da es jeden Stein 3x gibt, gilt es, die bereits ausliegenden Steine gut zu beachten. Wenn z.B. alle 3 roten Daisy Steine ausliegen, kann ein Spieler auch gefahrlos einen fünften roten Stein in eine Reihe legen, in der zur Vervollständigung noch ein roter Daisy Stein fehlen würde, da in der Reihe dann ja kein Qwirkle mehr erzielt werden kann. Auch wenn ein Spieler noch auf einen bestimmten Stein wartet, ist es hilfreich zu wissen, ob dieser Stein überhaupt noch im Beutel vorhanden ist.





Qwirkle

Vite commencé - Vite gagné !

Le jeu culte populaire avec Mickey Mouse et ses amis.
Un jeu de combinaisons captivant pour toute la famille.

De Susan McKinley Ross pour 2 à 4 joueurs.

Contenu

- 108 pièces : trois exemplaires de chacune des 36 pièces
- 1 sac en tissu
- Règles du jeu

But du jeu

Les joueurs forment et complètent des rangées de la même couleur ou du même motif pour gagner le plus de points possibles.

Préparatifs

Vous avez besoin d'une feuille de papier et d'un crayon pour noter les points. Mettez toutes les pièces dans le sac et mélangez-les bien. Chaque joueur tire 6 pièces au hasard et les place devant lui sur la table en position verticale de manière à ce que les autres joueurs ne puissent pas voir leur côté imprimé.

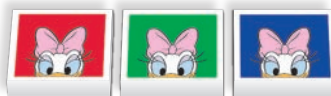
Début de la partie

Dans un premier temps, tous les joueurs vérifient parmi leurs pièces celles ayant

- des motifs différents de la même couleur,

ou

- le même motif dans des couleurs différentes.



Le joueur possédant le plus grand nombre de concordances place les pièces correspondantes sur une rangée au milieu de la table pour commencer la partie (par exemple 3 pièces rouges avec des motifs différents). En cas d'égalité entre plusieurs joueurs, c'est le plus jeune d'entre eux qui commence, après quoi la partie se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.



Déroulement de la partie

Le joueur dont c'est le tour exécute l'une des deux actions suivantes :

- 1 Soit il pose une ou plusieurs pièces en rang, à côté de celles se trouvant déjà sur la table. Toutes les pièces qu'il pose doivent présenter une caractéristique commune, c'est-à-dire qu'elles doivent avoir soit la même couleur, soit le même motif. En outre, après avoir été déposées, les pièces doivent se trouver sur la même rangée. Les pièces ajoutées ne doivent pas forcément se trouver les unes à côté des autres. Elles peuvent, par exemple, compléter une rangée existante par les deux bouts. Ensuite, le joueur reconstitue son stock de pièces en sortant des pièces du sac pour en avoir à nouveau 6.

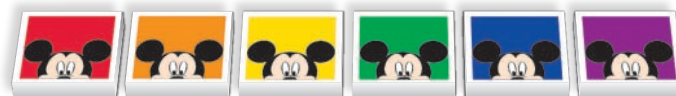
ou

- 2 Il échange entre 1 et 6 pièces pour en obtenir de nouvelles, qu'il prend dans le sac.

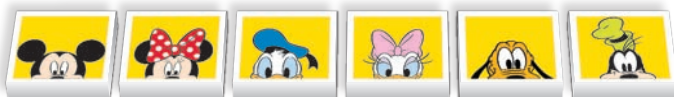
1. Déposer des pièces

Principe à respecter :

- Deux pièces ou plus posées les unes à la suite des autres forment une rangée.
- Une rangée se constitue de pièces présentant toutes soit le même motif, soit la même couleur.
- Dans une rangée de pièces dont le motif est identique, chaque pièce doit avoir une couleur différente. Une rangée de Mickey, par exemple, ne doit comporter qu'un seul Mickey rouge.



- Dans une rangée de pièces dont la couleur est identique, chaque pièce doit avoir un motif différent. Une rangée de pièces jaunes, par exemple, ne doit comporter qu'une seule Minnie jaune.



- Chaque rangée ne peut donc réunir que 6 pièces au maximum.
- Les pièces déposées doivent toujours toucher (verticalement ou horizontalement) au moins une pièce se trouvant déjà sur la table. Toutes les pièces jouées doivent pour cela concorder avec les autres par la couleur ou le motif.
- Les pièces venant compléter une rangée existante, doivent une caractéristique commune avec les pièces qui s'y trouvent déjà.

Les pièces ne vont pas ensemble pour les raisons suivantes :

- 1 Rangée comportant un septième motif (deuxième Minnie)
- 2 + 3 Ce motif a déjà été posé dans la rangée
- 4 La pièce ne touche pas les autres
- 5 La Minnie rouge irait certes avec le Donald rouge, mais elle ne va pas avec la rangée jaune.



- Si un joueur place plusieurs pièces dans une rangée, elles ne doivent pas forcément se trouver directement les unes à côté des autres. Autrement dit, il peut poser au cours du même tour une pièce au bout d'une rangée et en placer une autre à l'autre bout de la même rangée.

Exemple :



Stéphanie pose les trois pièces rouges sur la rangée rouge, deux à gauche et une à droite.

- Il n'est pas possible de poser plusieurs pièces dans des rangées différentes au cours du même tour. On dépose toujours ses pièces soit à côté d'une pièce, soit sur une rangée se trouvant déjà sur la table.

Dans l'exemple précédent, il n'aurait pas été possible de poser au cours du même tour la Daisy rouge et un Donald bleu au bout de la rangée des trois Donald.

- S'il y a un espace vide entre une pièce ou une rangée et d'autres rangées déjà présentes, il s'agit de rangées différentes.

Dans l'exemple précédent, une rangée de trois Daisy a été constituée à droite avec la Daisy rouge, mais la Daisy verte ne forme pas de rangée avec les trois autres pièces vertes et ne rapporte donc pas de point pour une rangée verte.

- Il peut arriver qu'il y ait des espaces sur lesquels il n'est pas possible de déposer de pièce parce que l'une des règles ci-dessus s'y oppose.

Dans l'exemple précédent, on ne peut pas poser de pièce dans l'espace vide, par exemple, parce que l'on formerait une rangée verticale avec deux motifs différents dans des couleurs différentes.

2. Échanger des pièces

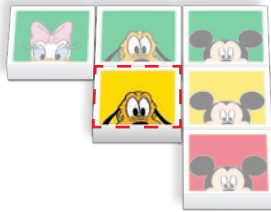
Au lieu de déposer des pièces, le joueur peut échanger entre 1 et 6 pièces. Pour cela il met à part les pièces qu'il veut rendre et sort, au hasard, le même nombre de pièces du sac en tissu, après quoi il remet dans le sac les pièces qu'il a mises de côté. Son tour est alors terminé. Lors de son tour suivant, il peut jouer comme d'habitude avec ses nouvelles pièces. Si un joueur ne peut pas déposer de pièce lors de son tour, il est obligé d'échanger une ou plusieurs pièces.

Décompte

À la fin du tour d'un joueur, ses points sont déterminés et notés. Si le joueur a formé ou complété une rangée, il reçoit un point pour chaque pièce de cette rangée - c'est-à-dire y compris pour les pièces qui se trouvaient déjà dans la rangée. Une pièce peut rapporter 2 points si elle fait partie de deux rangées.

Exemple :

Anne pose le Pluto jaune. Elle reçoit 4 points : 2 points pour la rangée jaune et 2 points pour la rangée de Pluto.



Qui arrive à poser 6 pièces à la fois, constitue un Qwirkle et remporte 6 points supplémentaires. Un Qwirkle rapporte toujours 12 points : 6 pour chacune des 6 pièces plus 6 pour la constitution du Qwirkle. Les 6 pièces doivent avoir toutes soit la même couleur avec des motifs différents, soit le même motif en couleurs différentes.

Exemple :



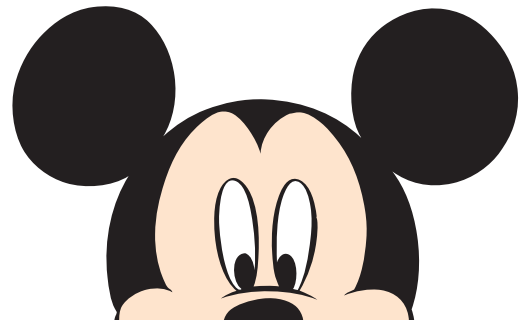
Stéphanie pose tout d'abord les pièces entourées de bleu et reçoit pour cela 7 points (4 pour la rangée de Goofy et 3 pour la rangée rouge comprenant à ce moment trois pièces). Jacques pose les pièces entourées de rouge et gagne ainsi 6 points (4 pour la rangée jaune et 2 pour les deux Mickey). Anne pose à son tour les pièces entourées de jaune et remporte 17 points (3 pour la rangée de Mickey, 2 pour la rangée de Minnie et 12 pour le Qwirkle, qu'elle a réussi à constituer en rouge).

Fin de la partie

Lorsque le sac en tissu est vide, les joueurs ne peuvent plus sortir de nouvelles pièces après en avoir déposé sur la table. Ils continuent cependant à déposer des pièces jusqu'à ce qu'un joueur soit le premier à placer sa dernière pièce. La partie se termine immédiatement. Ce joueur reçoit un bonus de 6 points supplémentaires pour avoir terminé la partie. Le joueur ayant obtenu le plus de points gagne la partie.

Conseils stratégiques

- Lors d'un tour, on remporte plus de points si les pièces forment ou complètent plusieurs rangées.
- Faire attention en constituant rangées de 5 pièces, car les autres joueurs ont alors la possibilité de former un Qwirkle.
- Vu que chaque pièce existe en trois exemplaires, on a intérêt à surveiller les pièces qui se trouvent déjà sur la table. Si 3 Daisy rouges sont par exemple déjà posées sur la table, on peut déposer sans crainte une cinquième pièce rouge pour compléter une rangée dans laquelle il manque une Daisy rouge, puisque cela ne permettra à personne de réaliser un Qwirkle. Quand un joueur attend une pièce précise, il s'avère également utile de savoir si elle se trouve encore dans le sac.





Qwirkle

Comincia facilmente – vinci rapidamente!

Il fantastico gioco con Topolino e i suoi amici.
Un appassionante gioco di combinazione per tutta la famiglia.
Di Susan McKinley Ross per 2 – 4 giocatori.

Contenuto

- 108 pedine – tre volte le 36 pedine rappresentate qui accanto
- 1 sacchetto
- 1 regolamento

Scopo del gioco

I giocatori formano e ampliano delle sequenze dello stesso colore o della stessa figura per raggiungere infine il maggior punteggio.

Preparativi

Per appuntare i punteggi bisogna preparare carta e matita. Poi, tutte le pedine vanno messe nel sacchetto e ben mescolate. Ogni giocatore estrae alla cieca 6 pedine dal sacchetto e le pone in piedi davanti a sé, in modo che nessuno degli altri giocatori veda il lato stampato delle pedine.

Il gioco comincia

Innanzitutto, ogni giocatore verifica quante delle proprie pedine presentino

- figure differenti dello stesso colore

oppure

- figure uguali in differenti colori.



Per dare dunque inizio alla partita, il giocatore con le maggiori corrispondenze depone tali pedine in una sequenza al centro del tavolo (p. es. 3 pedine rosse di figure diverse). In caso di pareggio, comincia il giocatore più giovane tra di loro. Poi si prosegue in senso orario.



Svolgimento del gioco

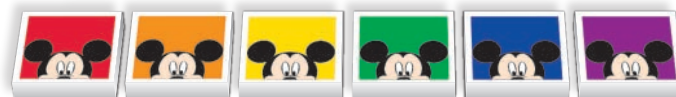
Il giocatore di turno esegue una delle due azioni seguenti:

- 1 Il giocatore aggiunge 1 o più delle sue pedine a quelle già deposte. Tutte le pedine da lui aggiunte devono avere una qualità in comune, cioè o lo stesso colore, o la stessa figura. Inoltre, dopo essere state deposte, le nuove pedine devono ritrovarsi nella stessa sequenza, ma non necessariamente in contatto diretto tra di loro, in modo da poter ad esempio ampliare una sequenza da entrambi i lati. Infine il giocatore completa la sua scorta di 6 pedine estraendone una dal sacchetto.
- oppure
- 2 Egli scambia 1 fino a 6 delle sue pedine e riceve il numero corrispondente di pedine nuove dal sacchetto.

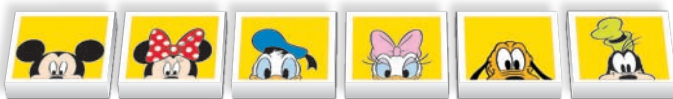
1. Aggiungere

Per aggiungere delle pedine vale:

- 2 o più pedine susseguenti rappresentano una sequenza.
- Una sequenza è composta di pedine che possiedono o tutte la stessa figura, o tutte lo stesso colore.
- In una sequenza di pedine della stessa figura tutte le pedine devono indicare colori differenti. Una sequenza di Topolini, ad esempio, può contenere un solo Topolino rosso.



- In una sequenza di pedine dello stesso colore tutte le pedine devono indicare figure diverse. Una sequenza di pedine gialle, ad esempio, può contenere una sola Minnie gialla.



- In una sequenza possono esservi dunque al massimo 6 pedine.
- Le pedine che sono giocate devono sempre avere contatto (in senso verticale o orizzontale) con almeno una pedina già deposta e devono dunque avere o lo stesso colore, o la stessa figura.
- Le pedine aggiunte a una sequenza già esistente devono concordare in una caratteristica con le pedine già deposte.

Le pedine non vanno bene per questi motivi:

- ❶ È la 7ª pedina nella fila gialla (la seconda Minnie)
- ❷ + ❸ È una figura già presente nella fila
- ❹ La pedina non ha nessun contatto con le altre pedine
- ❺ La Minnie rossa andrebbe anche bene con il Paperino rosso. Ma per la fila gialla non va bene.



- Se si aggiungono più pedine in una sequenza, esse non devono essere necessariamente deposte in contatto diretto. Ciò significa che si può deporre una pedina a un lato della sequenza e allo stesso tempo un'altra pedina all'altro lato della stessa sequenza.

Esempio:



*Stefania mette le tre pedine sulla fila rossa.
Ne mette due a sinistra e una a destra.*

- Non è permesso deporre in un'unica mossa delle pedine in sequenze differenti. Ciò significa che le pedine vanno aggiunte soltanto a una pedina o una sola sequenza già esistente.

Nell'esempio precedente non sarebbe stato possibile combinare una Paperina rossa insieme a un Paperino blu accanto ai tre Paperini già presenti.

- Pedine oppure sequenze che, a causa di un vuoto, sono separate da altre sequenze già esistenti appartengono a sequenze differenti.

Nell'esempio precedente, aggiungendo le tre pedine di Paperina sul lato destro della pedina con Paperina verde non si formerebbe una sequenza con le altre pedine verdi e quindi non si guadagnerebbe alcun punto per la sequenza verde.

- Vi possono essere dei vuoti in cui non può essere deposta nessuna pedina, perché violerebbe una delle regole appena descritte.

Nell'esempio precedente, non si potrebbe mettere nessuna pedina nello spazio creatosi, perché in verticale si creerebbe una sequenza con due figure diverse in colori diversi.

2. Scambiare le pedine

Invece di giocare le pedine, il giocatore può anche scambiare da 1 a 6 delle sue pedine. In tal caso egli mette da parte le pedine che vuole scambiare ed estrae poi alla cieca il rispettivo numero di "pedine di scambio" dal sacchetto. Infine rimette nel sacchetto le pedine messe da parte. La sua mossa è dunque conclusa per il turno presente e nel prossimo turno potrà continuare a giocare con le pedine nuove. Se in un turno un giocatore non può aggiungere nessuna pedina, egli deve scambiare delle pedine.

Punteggio

Dopo ogni mossa conclusa di un giocatore si calcola e si annota il suo punteggio. Chi riesce a formare una sequenza o ad aggiungere una pedina, ottiene 1 punto per ogni pedina in tale sequenza, incluse dunque anche le pedine che si trovavano già prima nella sequenza. Una pedina può rendere 2 punti se fa parte di due sequenze.

Esempio:

Anna aggiunge il Pluto giallo e ottiene 4 punti (2 per la sequenza gialla e 2 per la sequenza dei Pluto).



Chi riesce a formare una fila di 6 pedine crea un Qwirkle e ottiene così 6 punti extra. Un Qwirkle fa vincere sempre 12 punti: 6 punti per le singole pedine e 6 punti extra per aver creato questa composizione. Le 6 pedine devono essere o dello stesso colore con figure diverse o della stessa figura ma di colori diversi.

Esempio:



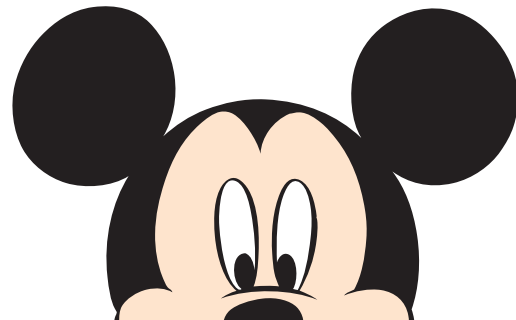
Stefania mette prima le pedine col bordo azzurro e ottiene 7 punti (4 per la fila di Pippo e 3 per la fila rossa, composta ora da tre pedine). Giacomo aggiunge le pedine col bordo rosso ottenendo 6 punti (4 la fila gialla e 2 per le pedine Topolino). Anna mette ora le pedine col bordo giallo e si guadagna 17 punti (3 per la fila di Topolino, 2 per la fila di Minnie e 12 per il Qwirkle che ha creato nella fila rossa).

Fine del gioco

Non appena il sacchetto si svuota, i giocatori non possono più estrarre nuove pedine dopo aver deposto quelle proprie. I giocatori continuano comunque a deporre le proprie pedine finché il primo giocatore depone la sua ultima pedina, terminando così immediatamente la partita. Tale giocatore ottiene inoltre un bonus di 6 punti per aver terminato la partita. Il giocatore col maggior punteggio vince la partita.

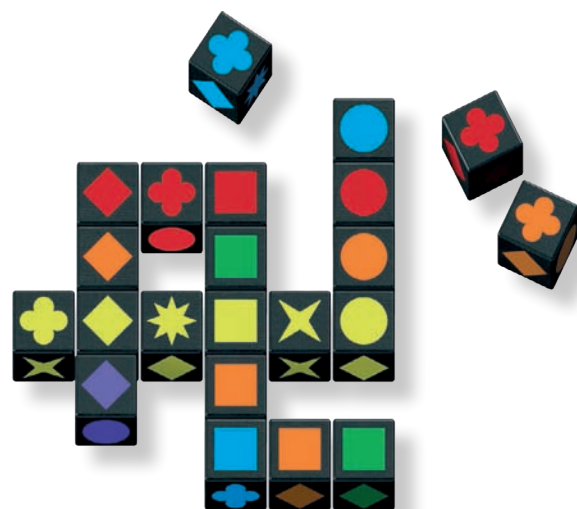
Consigli strategici

- Si possono ottenere più punti in una mossa aggiungendo pedine che corrispondano a più sequenze, oppure ne creino nuove.
- Attenti a riempire le sequenze fino a 5 pedine: i concorrenti hanno dunque la possibilità di creare un Qwirkle.
- Dato che ci sono 3 versioni di ogni pedina, bisogna osservare bene le pedine esposte. Se, ad esempio, tutte e tre le Paperine rosse sono già state messe altrove, allora un giocatore può, senza pericolo, aggiungere una quinta pedina rossa in una sequenza in cui manca la Paperina rossa per completarla, visto che in tale sequenza è ormai impossibile creare un Qwirkle. Anche se un giocatore aspetta ancora una determinata pedina, è utile sapere se tale pedina è ancora nel sacchetto o meno.



Die Würfel-
variante zum
Spiel des
Jahres 2011

QwirkleTM Cubes



© Disney
Schmidt Spiele GmbH
Postfach 470437, D-12313 Berlin
www.schmidtspiele.de

Licensed with permission by:



**MICKEY
MOUSE**
& Friends

