

Susan McKinley Ross

Qwirkle™

Spiel
des
Jahres

2011

KRITIKERPREIS

Comincia facilmente - vinci rapidamente!



Qwirkle™

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 forma per raggiungere infine il maggior punteggio.

Preparativi

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

Il gioco comincia

Innanzitutto ogni giocatore verifica quante delle proprie pedine abbiano lo stesso colore o la stessa forma (le pedine che sono identiche sia di colore sia di forma vanno contate soltanto una volta). 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 forme diverse). Se due o più giocatori hanno delle file con lo stesso numero di corrispondenze, allora comincia il giocatore minore 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. Poi completa la sua scorta di 6 pedine estraendone una dal sacchetto.
- oppure
- 2 Egli scambia 1 fino a 6 delle sue pedine con delle nuove.

Un accattivante gioco di combinazione di Susan McKinley Ross per 2 – 4 giocatori



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 forma** o **tutte lo stesso colore**.
- **In una sequenza di pedine della stessa forma tutte le pedine devono indicare colori differenti.** Una sequenza di quadrati, ad esempio, può contenere un solo quadrato blu.
- **In una sequenza di pedine dello stesso colore tutte le pedine devono indicare forme diverse.** Una sequenza di pedine gialle, ad esempio, può contenere un solo cerchio giallo.
- In una sequenza possono dunque esservi al massimo 6 pedine.
- Le pedine che sono giocate devono **sempre avere contatto con almeno una pedina già deposta e devono dunque avere o lo stesso colore, o la stessa forma**.
- Le pedine aggiunte a una sequenza già esistente devono concordare in una caratteristica con le pedine già deposte.

Le pedine non concordano per i motivi seguenti:

- 1 È la 7. pedina nella sequenza gialla (e il secondo cerchio).
- 2 + 3 Questo simbolo è già presente nella sequenza.
- 4 La pedina non ha nessun contatto con le altre pedine.
- 5 Il cerchio viola andrebbe bene col quadrato viola, ma non concorda con la sequenza gialla.



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

Esempio:

Steffi aggiunge le tre pedine rosse alla sequenza rossa, deponendo due pedine 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.
- Pedine oppure sequenze che, a causa di un vuoto, sono separate da altre sequenze già esistenti appartengono a sequenze differenti. Considerando nell'esempio soprastante le tre pedine col rombo aggiunte, si nota che la pedina col rombo verde non compone una sequenza con le altre pedine verdi e di seguito non riporta nessun punto per la sequenza verde.

2. Scambiare le pedine

Invece di deporre le pedine, il giocatore può anche scambiare 1 fino a 6 delle sue pedine. In tal caso egli mette di lato le pedine che vuole scambiare ed estrae poi alla cieca il rispettivo numero di "pedine di scambio" dal sacchetto. Infine getta le pedine, che prima aveva messe di lato, nel sacchetto. La sua mossa è dunque conclusa per il turno presente e nel suo 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 **un 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:

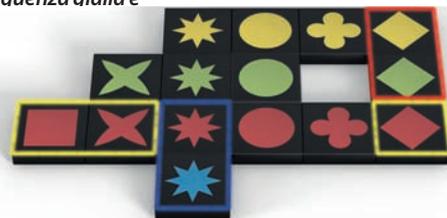
Antje aggiunge il cerchio giallo e ottiene 4 punti (2 per la sequenza gialla e 2 per la sequenza dei cerchi).



Chi riesce a completare una sequenza di 6 pedine crea un **Qwirkle** e ottiene per esso ulteriori 6 punti straordinari. Un Qwirkle rende dunque sempre 12 punti – 6 punti per le singole 6 pedine e 6 punti straordinari per aver completato la sequenza. Le 6 pedine devono essere o 6 pedine dello stesso colore e con forme differenti OPPURE 6 pedine della stessa forma e con colori differenti.

Esempio:

Steffi aggiunge le pedine col bordo blu e ottiene 7 punti (4 per la sequenza delle stelle e 3 per la sequenza rossa che finora è composta soltanto di 3 pedine). Jörg aggiunge dunque le pedine col bordo rosso e vince 6 punti (4 per la sequenza aialla e 2 per le due pedine co. Antje. Lei aggiunge le col bordo giallo e inca punti (3 per la sequen. dei rombi, 2 per la sequenza delle stelle c quattro punte e 12 pei Qwirkle creato nell'a s



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. **Il 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 ogni pedina esiste **3 volte**, bisogna dunque osservare bene le pedine esposte. Se ad esempio tutti i 3 cerchi rossi sono stati già deposti altrove, allora un giocatore può, senza pericolo, aggiungere una quinta pedina rossa in una sequenza in cui manca il cerchio rosso per completarla, visto che in tale sequenza è 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.