

traduzione di

Khoril



# Qwirkle

Mescola, abbina, conta e vinci!

## Regolamento

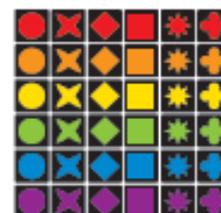
Numero di giocatori: 2-4

Durata: 30-60 minuti

Età: 6+

Materiale

108 pedine, 36 differenti ripetute 3 volte mostrate nell'immagine a lato



Scopo del gioco

Aggiungere pedine alla griglia per ottenere il punteggio più elevato possibile.

Preparazione

I giocatori devono munirsi di carta e penna per annotare il punteggio. Tutte le pedine devono essere posizionate voltate a faccia in giù sul piano di gioco. Ogni giocatore pesca sei pedine e le posiziona in modo che solo lui possa vedere il disegno riportato.

Inizio del gioco

Ogni giocatore annuncia il numero più elevato di sue pedine, aventi una caratteristica comune, colore o forma (le pedine doppie non sono comprese in questo conteggio). Il giocatore che ha il numero maggiore di pedine che hanno una caratteristica comune gioca queste pedine per cominciare la partita. In caso di pareggio del numero di pedine tra giocatori, inizia il più anziano. Ogni giocatore gioca a turno in senso orario.

Svolgimento della partita

Al suo turno un giocatore può effettuare una di queste tre azioni:

- Aggiungere una pedina alla griglia. Pescare una pedina, tra quelle ancora coperte, per avere di nuovo una mano di sei pedine.
- Aggiungere due o più pedine alla griglia. Tutte le pedine giocate dalla mano del giocatore devono condividere una caratteristica, colore o forma. Le pedine devono sempre essere giocate sulla stessa linea ma non è necessario che si tocchino. Pescare tante pedine quante quelle giocate, tra quelle ancora coperte, per avere di nuovo una mano di sei pedine.
- Scambiare tutte o alcune delle pedine dalla propria mano con pedine pescate tra quelle ancora coperte, al posto di aggiungerle alla griglia.

Aggiungere alla griglia

Ciascuno al suo turno, i giocatori aggiungono delle pedine alla griglia creata al primo giro. Tutte le mosse giocate devono essere legate alla griglia esistente.

Esistono sei forme e sei colori. I giocatori creano delle linee di forme e di colori. Due o più pedine che si toccano creano una linea di forma o una linea di colore. Le pedine che vengono aggiunte a questa linea devono avere la stessa caratteristica delle pedine che si trovano già sulla linea. Può accadere che ci siano dei posti sulla griglia dove nessuna pedina può essere aggiunta.

Una linea di forma può avere solamente una pedina per ciascuno dei sei colori. Una linea di quadrati può avere, per esempio, solamente un quadrato arancione.

Una linea di colore può avere solamente una pedina di ciascuna delle sei forme. Una linea di giallo può avere, per esempio, solamente un cerchio giallo.

### Scambio di pedine

Quando è il vostro turno, potete scegliere di scambiare tutte o alcune delle vostre pedine al posto di aggiungerle alla griglia. In questo caso, dovete mettere da parte le pedine da scambiare, poi pescare le pedine sostitutive. Infine, dovete mescolare le pedine che avete scambiato tra quelle ancora coperte. Se non avete possibilità di aggiungere pedine alla griglia, dovete scambiare obbligatoriamente tutte o alcune delle vostre pedine.

### Punteggio

Quando create una linea, segnate un punto per ogni pedina della linea. In più, quando aggiungete una pedina a una linea esistente, segnate un punto per ogni pedina di questa linea, ivi compreso le pedine che già si trovavano su questa linea. Una pedina può valere due punti se appartiene a due linee differenti. Vedere *Esempi di partita* per le spiegazioni complete.

Segnate sei punti supplementari ogni volta che finite una linea di sei pedine. Le sei pedine devono essere dello stesso colore e con una forma differente OPPURE sei pedina della stessa forma ma ciascuna di un colore differente.

Una linea di sei pedine è chiamata Qwirkle. Le linee di più di sei pedine sono vietate.

Il giocatore che termina la partita ottiene sei punti supplementari.

### Fine della partita

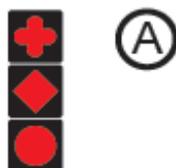
Quando non vi sono più pedine coperte proseguite il gioco ma senza pescare a fine turno per ripristinare la propria mano. Il primo giocatore che utilizza tutte le sue pedine termina la partita e ottiene sei punti supplementari. Il giocatore che ha il numero di punti più elevato è il vincitore.

### Astuzie strategiche

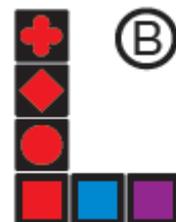
Contate le pedine. Per esempio, se aspettate un cerchio giallo, verificate che ci sia almeno un cerchio giallo che non è stato giocato. Provate ad aggiungere al tempo stesso a molte linee. Provate a non creare delle file o delle colonne che abbiano almeno cinque pedine perché date al vostro avversario l'opportunità di guadagnare un numero alto di punti.

### Esempi di partita

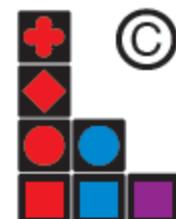
Sue inizia la partita giocando tre pedine rosse, ciascuna con una forma differente, fig. A. Sue segna 3 punti.



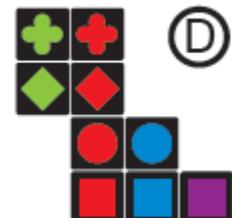
Chris gioca tre pedine di quadrati. Aggiunge alla linea rossa creata da Sue e crea una linea di quadrati, fig. B. Il quadrato rosso vale due punti per Chris perché l'ha giocato al tempo stesso in due linee. Chris segna 7 punti.



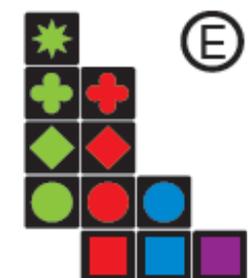
Sally gioca un cerchio blu, fig. C. Questo crea due nuove linee: una linea di cerchi ed una linea di colore blu. Sally segna 4 punti.



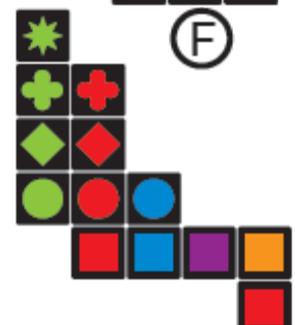
Bernard gioca due pedine verdi e crea tre nuove linee: una linea di quadrati, una linea di trifoglio e una linea verde. Bernard ottiene 6 punti.



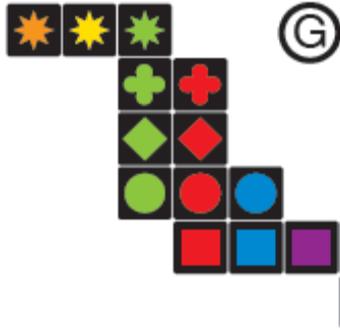
Sue gioca due pedine verdi, fig. E. Le due pedine si aggiungono alla stessa linea verde ma non si toccano. Aggiunge pedine sia alla linea verde che alla linea di cerchi. Sue segna 7 punti.



Chris gioca due pedine di quadrati, fig. F. fa un'aggiunta alla linea di quadrati esistenti e inizia un'altra linea di quadrati. Non poteva giocare le

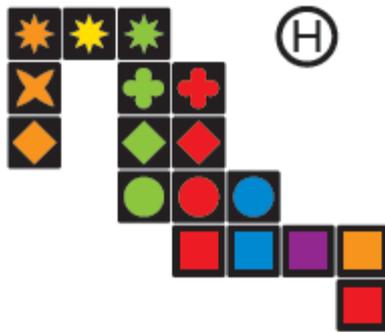


suoi due pedina di quadrati nella linea di quadrati esistenti perché la linea avrebbe avuto due quadrati rossi. Chris segna 6 punti.

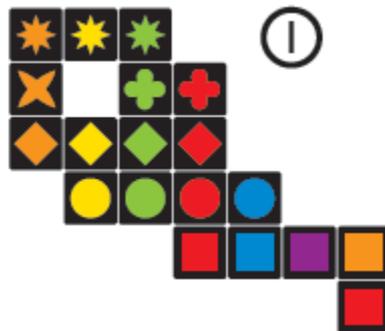


Sally gioca due pedine di stelle, fig. G. crea una linea di stelle. Sally segna 3 punti.

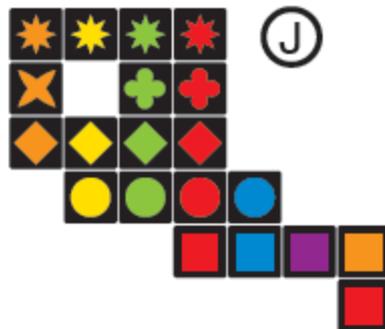
Bernard gioca due pedine arancioni, fig. H. e crea una linea arancione. Non ha fatto di aggiunta alla linea di quadrati perché il suo quadrato arancione non tocca gli altri due quadrati. Bernard segna 3 punti.



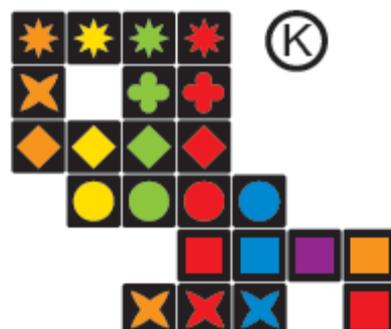
Sue gioca due pedine gialle, fig. I. crea una linea gialla e fa un'aggiunta ad una linea di quadrati e una linea di cerchi. Sue segna 10 punti.



Chris gioca una pedina stella rossa, fig. J. fa un'aggiunta ad una linea di stelle e a una linea rossa. Chris segna 9 punti.



Sally gioca tre pedine di croce, fig. K. crea una linea di pedine di croce e aggiunge a una linea rossa e a una linea blu. Ha giocato la sesta forma rossa per creare una linea Qwirkle e ha



guadagnato sei punti supplementari. Sally ottiene 18 punti.

Bernard gioca due pedine di quadrati fig. L. Fa un'aggiunta ad una linea di quadrati e inizia due nuove linee di quadrati. Bernard segna 9 punti.

