Consejos de estrategias

Contar las fichas. Por ejemplo, si está esperando por un círculo amarillo, asegúrese de que quede al menos un círculo amarillo que todavía no se haya colocado en el tablero. Intente colocar fichas en más de una línea a la vez. Procure no crear filas ni columnas que tengan cinco fichas de largo porque ello le da la oportunidad al oponente para obtener muchos puntos.

Ejemplos de jugadas

Sue empieza el juego poniendo tres fichas rojas sobre el tablero –cada una con una figura diferente. Sue obtiene 3 puntos.

Chris coloca tres fichas de cuadrados. Él añade a la línea roja creada por Sue y también crea una línea de cuadrados. Chris se lleva dos puntos por el cuadrado rojo porque lo colocó en dos líneas a la vez. Chris obtiene 7 puntos.

Sally coloca un círculo azul. Esto crea dos nuevas líneas: una línea de círculos y una línea azul. Sally obtiene 4 puntos.

Bob coloca dos fichas verdes y crea tres líneas nuevas: una línea de rombos, una línea de tréboles y una línea verde. Bob obtiene 6 puntos.

Sue coloca dos fichas verdes. Ambas fichas se añaden a la misma línea verde, pero no se tocan entre ellas. Ella añade a la línea verde existente y a la línea de círculos existente. Sue obtiene 7 puntos.

Chris coloca dos fichas de cuadrados. Él añade a la línea existente de cuadrados y también empieza otra línea de cuadrados. Chris no pudo poner las dos fichas de cuadrados en la línea de cuadrados existente porque entonces habría dos cuadrados rojos en esa línea. Chris obtiene 6 puntos.

Sally coloca dos fichas de estrellas. Ella crea una línea de estrellas. Sally obtiene 3 puntos.

Bob coloca dos fichas naranjas. Él crea una línea naranja. Bob no ha añadido a la línea de rombos porque el rombo naranja que colocó no toca los otros dos rombos. Bob obtiene 3 puntos.

Sue coloca dos fichas amarillas. Ella crea una línea amarilla y añade a ambas líneas, la de rombos y la de círculos. Sue obtiene 10 puntos.

Chris añade una ficha de estrella roja. Él añade a una línea de estrellas y a una línea roja. Chris obtiene 9 puntos.

Sally coloca tres fichas de cruz. Ella crea una línea de fichas de cruz y añade a la línea roja y a la línea azul. Colocó la sexta figura roja para crear un Qwirkle y obtiene un bono de seis puntos. Sally obtiene 18 puntos.

Bob coloca dos fichas de cuadrados. Él añade a una línea de cuadrados y empieza dos nuevas líneas de cuadrados. Bob obtiene 9 puntos.

MindWare®
brainy toys for kids of all ages®
for other MindWare products visit our website
www.MINDWAREonline.com
© 2006 MindWare
Game design by Susan McKinley Ross

Qwirkle™

Mix, Match, Score and Win!

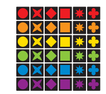
2 to 4 players
Ages 6 and up

Qwirkle™

How to Play

Number of players: 2-4 Playing time: 30 - 60 min.

Components:
108 blocks, three of each of the thirty-six blocks shown at right.



Object

Add blocks to the grid to score the most points.

Setup

You need paper and pencil to keep score. Place all blocks face down. This is the draw pile. Each player draws six blocks and places them so that others cannot see the colored shapes. This is your hand.

Starting the Game

Players declare the largest number of blocks they have that share one characteristic, either color or shape (do not include duplicate blocks in this number). The player who has the most blocks that share one characteristic plays those blocks to start the game. If there is a tie, the oldest player in the tie starts the game. Play proceeds clockwise around the table.

Play

On your turn, do one of three things:

1. Add one block to the grid, and then draw a block to bring your hand up to six.
2. Add two or more blocks to the grid. All blocks played from your hand must share one characteristic, either color or shape. Your blocks must be part of a single line, although they do not have to touch one another. Draw blocks to bring your hand up to six.
3. Trade some or all of your blocks for different blocks from the draw pile.

Adding to the Grid

Players take turns adding to the grid that is created on the first turn. All pieces must link to the grid.

There are six shapes and six colors. Players create lines of shapes and colors. Two or more blocks that touch each other create either a line of all one shape or all one color. Blocks that are added to a line must share the same characteristic as the blocks that are already in the line. Sometimes there are places on the grid where no block can be placed.

A line of shapes can only have one block of each of the six colors. For example, a line of squares can only have one blue square.

A line of color can only have one block of each of the six shapes. For example, a line of yellow can only have one yellow circle.

Trading in Blocks

On your turn, you can choose to trade in some or all of your blocks ***instead*** of adding to the grid. Set aside the blocks you want to trade in, then draw replacement blocks. Finally, mix the blocks that you traded away back into the draw pile. If you are ever unable to add to the grid, you must trade in some or all of your blocks.

Scoring

When you create a line, you score one point for each block in the line. Also, when you add to an existing line, you score one point for each block in that line, including blocks that were already in that line. One block can score two points if it is part of two different lines. See *Examples of Play* for full explanation.

You score an additional six-point bonus whenever you complete a line of six blocks. The six blocks must be either six blocks of the same color, each a

comienza la partida. La partida continúa hacia la izquierda alrededor de la mesa.

Partida

Cuando es el turno de un jugador, éste puede hacer una de tres cosas:

1) Añadir una ficha al tablero, y luego tomar una ficha de la pila de fichas para volver a tener en la mano seis fichas.
2) Añadir dos o más fichas al tablero. Todas las fichas que juegue tienen que compartir una característica –ya sea color o figura. Las fichas que añada el jugador deben formar parte de una sola línea, aunque no tienen que tocarse entre ellas. A continuación el jugador toma fichas de la pila de fichas para volver a tener en la mano seis fichas.
3) Cambiar algunas o todas las fichas por fichas diferentes de la pila de fichas, en vez de añadirlas al tablero.

Añadir fichas al tablero

Los jugadores toman turnos para añadir fichas al tablero que se crea en el primer turno. Todas las jugadas tienen que enlazarse con el dibujo del tablero existente.

Hay seis figuras y seis colores. Los jugadores crean líneas de figuras y colores. Dos o más fichas que se toquen crean una línea de la misma figura o una línea del mismo color. Las fichas que se añadan a esa línea deben compartir la misma característica de las fichas que ya estén en la línea. Algunas veces hay lugares en el tablero donde no se puede colocar ninguna ficha.

Una línea de la misma figura sólo puede tener una ficha de cada color de los seis colores. Por ejemplo, una línea de cuadrados sólo puede tener un cuadrado naranja.

Una línea del mismo color sólo puede tener una ficha de cada figura de las seis figuras. Por ejemplo, una línea de color amarillo sólo puede tener un círculo amarillo.

Intercambio de fichas

Cuando sea su turno, puede elegir intercambiar algunas de sus fichas o todas en vez de añadirlas al tablero. Ponga a un lado las fichas que quiere intercambiar y, luego, tome las fichas de repuesto. Por último, mezcle las fichas que entregó en la pila de fichas. Si no puede añadir fichas al tablero, debe intercambiar alguna de sus fichas o todas.

Puntuación

Cuando un jugador crea una línea, obtiene un punto por cada ficha de la línea. Además, cuando añade una o más fichas a una línea existente, obtiene un punto por cada ficha de la línea, y también por las fichas que ya estaban en esa línea. Una ficha puede obtener dos puntos si forma parte de dos líneas diferentes. Consulte *Ejemplos de partidas* para obtener una explicación completa.

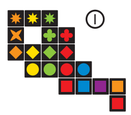
Obtiene un bono de seis puntos más siempre que complete una línea de seis fichas. Las seis fichas deben ser del mismo color, cada una de una figura diferente O BIEN seis fichas de la misma figura, cada una de diferente color. Una línea de seis fichas se llama Qwirkle. No se permiten líneas de más de seis fichas.

El jugador que termina el juego obtiene un bono de seis puntos.

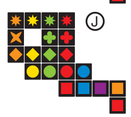
Para terminar el juego

Cuando ya no hay más fichas para tomar, la partida continúa como antes, pero los jugadores no toman fichas al final de su turno. El primer jugador que se quede sin fichas termina el juego y obtiene un bono de seis puntos. Gana el jugador con la puntuación más alta.

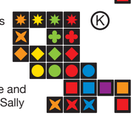
Sue plays two yellow blocks. She creates a yellow line and adds to both a diamond line and a circle line. Sue scores 10 points.



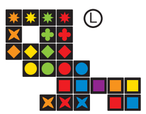
Chris plays one red starburst block. He adds to a starburst line and a red line. Chris scores 9 points.



Sally plays three criss-cross pieces. She creates a line of criss-cross pieces and adds to a red line and a blue line. She played the sixth red shape to create a Qwirkle and score a six-point bonus. Sally scores 18 points.



Bob plays two square pieces. He adds to one square line and starts two new square lines. Bob scores 9 points.



Qwirkle™

Règles du Jeu

Nombre de joueurs: 2 à 4 joueurs
Durée du jeu: 30 à 60 minutes

Éléments: 108 pions, trois fois l'ensemble des 36 pions montrés à droite

But du jeu

Ajouter des pions à la grille pour obtenir le score le plus élevé possible.

Préparation

Les joueurs doivent avoir du papier et un crayon pour noter le score. Tous les pions doivent être posés tournés vers le bas sur une surface de jeu. Chaque joueur tire six pions et les place de façon telle qu'aucun autre joueur ne puisse voir les dessins de ses pions.

Début du jeu

Chaque joueur annonce son nombre le plus élevé de pions, ayant une caractéristique commune, couleur ou forme (les pions en double ne sont pas compris dans ce nombre). Le joueur qui a le plus grand nombre de pions ayant une caractéristique commune joue ces pions pour commencer la partie. En cas d'égalité du nombre de pions entre deux joueurs, le joueur le plus âgé commence. Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Partie

Lorsque c'est son tour, un joueur peut effectuer l'une de ces trois actions:

1. Ajouter un pion à la grille, puis tirer un pion à

partir de la pile de pions (la pioche) pour avoir à nouveau une donne de six pions.
2. Ajouter deux pions ou plus à la grille. Tous les pions joués à partir de la donne du joueur doivent partager une caractéristique, à savoir la couleur ou la forme. Les pions du joueur doivent être toujours alignés bien qu'ils n'aient pas se toucher. Ensuite, le joueur tire des pions de la pioche pour avoir de nouveau une donne de six pions.
3. Échanger tous ou certains de ses pions contre différents pions en provenance de la pioche, au lieu de les ajouter à la grille.

Ajout à la grille

Chacun à leur tour, les joueurs ajoutent des pions à la grille créée au premier tour. Tous les coups joués doivent être liés à la grille existante.

Il existe six formes et six couleurs. Les joueurs créent des lignes de formes et de couleurs. Deux ou plusieurs pions qui se touchent créent une ligne de formes ou une ligne de couleur. Les pions qui sont ajoutés à cette ligne doivent avoir la même caractéristique que les pions qui se trouvent déjà sur la ligne. Il peut arriver qu'il y ait des places sur la grille où aucun pion ne peut être ajouté.

Une ligne de formes ne peut avoir qu'un pion de chacune des six couleurs. Par exemple, une ligne de carrés ne peut avoir qu'un carré orange.

Une ligne de couleur ne peut avoir qu'un pion de chacune des six formes. Par exemple, une ligne de jaune ne peut avoir qu'un cercle jaune.

Échange de pions

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez choisir d'échanger tous ou certains de vos pions au lieu de les ajouter à la grille. Dans ce cas, vous devez mettre de côté les pions à échanger, puis tirer les pions de remplacement. Enfin, vous devez mélanger les pions que vous avez échangés dans la pioche. Si vous ne pouvez pas ajouter à la grille, vous devez obligatoirement échanger certains ou tous vos pions.

Points

Quand vous créez une ligne, vous marquez un point pour chaque pion de la ligne. De plus, quand vous ajoutez un pion à une ligne existante, vous marquez un point pour chaque pion de cette ligne, y compris les pions qui se trouvaient au préalable sur cette ligne. Un pion peut marquer deux points s'il appartient à deux lignes différentes. Voir *Exemples de parties* pour des explications complètes.

Vous marquez six points supplémentaires chaque fois que vous terminez une ligne de six pions. Les six pions doivent être six pions de même couleur, chacun ayant une forme différente OU six pions de même forme, chacun ayant une couleur différente. Une ligne de six pions est appelée Qwirkle. Les lignes de plus de six pions sont interdites.

Le joueur qui termine la partie obtient six points supplémentaires.

Fin de la partie

Quand la pioche ne contient plus de pions, poursuivez le jeu comme indiqué précédemment mais les joueurs ne tirent plus de pions à la fin de leur tour. Le premier joueur qui utilise tous ses pions termine la partie et obtient six points supplémentaires. Le joueur ayant le nombre de points le plus élevé est le gagnant.

Astuces stratégiques

Comptez les pions. Par exemple, si vous attendez un cercle jaune, vérifiez qu'il y a au moins un cercle jaune qui n'a pas été joué. Essayez d'ajouter à plusieurs lignes à la fois. Essayez de ne pas créer des rangées ou des colonnes ayant au moins cinq pions car vous donnez à votre adversaire l'occasion de marquer un nombre élevé de points.

Exemples de parties

Sue commence la partie en jouant trois pions

rouges, chacun avec une forme différente (fig. A). Sue marque 3 points.

Chris joue trois pions de carrés. Il ajoute à la ligne rouge créée par Sue et crée aussi une ligne de carrés (fig. B). Le carré rouge compte deux points pour Chris car il a joué dans deux lignes à la fois. Chris marque 7 points.

Sally joue un cercle bleu (fig. C). Ceci crée deux nouvelles lignes: une ligne de cercles et une ligne de couleur bleue. Elle marque 4 points.

Bernard joue deux pions verts et crée trois nouvelles lignes : une ligne de carreau, une ligne de trèfle et une ligne verte. Bernard obtient 6 points.

Sue joue deux pions verts (fig. E). Les deux pions s'ajoutent à la même ligne verte mais ils ne se touchent pas. Elle ajoute ses pions à la ligne verte et à la ligne de cercle déjà créées. Sue marque 7 points.

Chris joue deux pions de carrés (fig. F). Il fait un ajout à la ligne de carrés existante et commence une autre ligne de carrés. Il ne pouvait pas jouer ses deux pions de carrés dans la ligne de carrés existante car la ligne aurait eu deux carrés rouges. Chris marque 6 points.

Sally joue deux pions d'étoiles (fig. G). Elle crée une ligne d'étoiles. Sally marque 3 points.

Bernard joue deux pions orange (fig. H). Il crée une ligne orange. Il n'a pas fait d'ajout à la ligne de carreaux car son carreau orange ne touche pas les deux autres carreaux. Bernard marque 3 points.

Sue joue deux pions jaunes (fig. I). Elle crée une ligne jaune et fait un ajout à une ligne de carreaux et une ligne de cercles. Sue marque 10 points.

Chris joue un pion d'étoile rouge (fig. J). Il fait un ajout à une ligne d'étoiles et à une ligne rouge. Chris marque 9 points.

Sally joue trois pions de croix (fig. K). Elle crée une ligne de pions de croix et ajoute à une ligne rouge et à une ligne bleue. Elle a joué la sixième forme rouge pour créer une ligne Qwirkle et marque six points supplémentaires. Sally obtient 18 points.

Bernard joue deux pions de carrés. Il fait un ajout à une ligne de carrés et commence deux nouvelles lignes de carrés. Bernard marque 9 points.

Qwirkle™

Instrucciones

Número de jugadores: 2-4
Duración del juego: 30-60 minutos

Componentes: 108 fichas – tres de cada una de las 36 fichas que se muestran a continuación

Objetivo del juego

Colocar las fichas sobre el tablero para conseguir más puntos.

Preparación

Los jugadores necesitan papel y lápiz para anotar los puntos. Todas las fichas se colocan boca abajo sobre la superficie de juego. Cada jugador toma seis fichas y las coloca de manera que ningún otro jugador pueda ver los diseños de colores de las mismas.

Para empezar el juego

Cada jugador anuncia el mayor número de fichas que tenga que compartan una característica, ya sea color o figura (no incluir en este número las fichas repetidas). El jugador que tenga más fichas que compartan la misma caracteristica debe colocar todas esas fichas para empezar la partida. Si hay empate, el jugador que tenga más años de edad

different shape OR six blocks of the same shape, each a different color. A line of six blocks is called a Qwirkle. Lines of more than six blocks are not allowed.

The player who ends the game gets a six-point bonus.

Ending the Game

When there are no more blocks to draw, play continues as before, but players do not draw blocks at the end of their turn. The first player who uses all of their blocks ends the game and gets a six-point bonus. The player with the highest score wins.

Strategy Tips

Count the blocks. For example, if you are waiting for a yellow circle, make sure there is at least one yellow circle that hasn't been played. Try to add to more than one line at a time. Try not to create rows or columns that are five blocks long as this creates an opportunity for an opponent to score lots of points.

Examples of Play

Sue starts the game by playing three red blocks, each with a different shape. Sue scores 3 points.

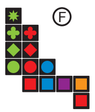
Chris plays three square blocks adding to the line of red created by Sue and also creating a line of squares. The red square scores two points for Chris because he played it in two lines at once. Chris scores 7 points.

Sally plays one blue circle. This creates two new lines: a circle line and a blue line. She scores 4 points.

Bob plays two green blocks and creates three new lines: a diamond line, a clover line and a green line. Bob scores 6 points.

Sue plays two green blocks. Both blocks add to the same green line, but they are not touching each other. By adding to the existing green line and the existing circle line Sue scores 7 points.

Chris plays two square blocks. He adds to the existing square line and also starts another square line. Chris could not have played both square blocks in the existing square line because then there would have been two red squares in that line. Chris scores 6 points.



Sally plays two starburst blocks. She creates a starburst line. Ann scores three points.

Bob plays two orange blocks. He creates an orange line. Bob has not added to the diamond line because his orange diamond doesn't touch the other two diamonds. Bob scores 3 points.