

QwirkleTM Cubes

Würfeln, kombinieren und gewinnen

Die
Würfelvariante
zum Spiel des
Jahres 2011!

Lancer les dés, combiner et gagner
Lanciare i dadi, combinare e vincere



Inhalt

- 90 Würfel (je 15 „Cubes“ in 6 Farben), 1 Beutel, 1 Spielanleitung

Spielziel

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

Spielvorbereitung

Zum Notieren der Punktezahl werden Papier und ein Stift benötigt. Alle Cubes kommen in den Beutel und werden gut gemischt. Für den Start zieht jeder Spieler blind 6 Cubes, würfelt diese und legt sie offen vor sich aus. Die Cubes eines jeden Spielers bleiben immer offen vor ihm liegen und sind jeder Zeit sichtbar.

Start des Spiels

Jeder Cube hat genau eine von 6 verschiedenen Farben und zeigt auf jeder Seite ein anderes der 6 verfügbaren Symbole in dieser Farbe. Die Seite, die oben liegt, zeigt das aktive Symbol in der Farbe des Würfels. Zunächst prüfen alle Spieler, wie viele ihrer Cubes

- unterschiedliche Symbole in gleicher Farbe oder
- gleiche Symbole in unterschiedlicher Farbe



aufweisen. Der Spieler mit den meisten Übereinstimmungen in seinen Cubes legt diese nun in einer Reihe in der Tischmitte aus, um das Spiel zu beginnen (z. B. 3 rote Cubes mit unterschiedlichem Symbol). Haben 2 oder mehr Spieler gleich viele Übereinstimmungen, startet von diesen der jüngste Spieler. Anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.

Spielablauf

Wer an der Reihe ist, **führt nacheinander** folgende Aktionen durch:

1. Er **darf** beliebig viele **seiner Cubes** nehmen und diese erneut **würfeln**. (Hinweis: Bedenken sie, dass sich beim Würfeln eines Cubes seine Farbe nicht ändert.)
2. Anschließend legt er 1 oder mehr Cubes an bereits ausliegende Cubes in der Tischmitte an. Alle Cubes, die er neu anlegt, müssen ein Attribut, also Farbe oder Symbol, **gemeinsam** haben. Außerdem müssen sie nach dem Legen, eine **gemeinsame Reihe** bilden, wobei die neuen Cubes nicht direkt neben einander liegen müssen, so dass z. B. eine bestehende Reihe durchaus auf beiden Seiten ergänzt werden kann.
3. Anschließend zieht er so viele Cubes aus dem Beutel nach, bis er wieder 6 hat. Diese neuen Cubes würfelt er 1x und legt sie zu den anderen Cubes vor sich.

Sonderfall: Falls es keine Möglichkeit gibt einen Cube anzulegen, muss der Spieler alle seine Cubes solange neu würfeln, bis er anlegen kann.

1. Würfeln

Zu **Beginn seines Zuges darf ein Spieler beliebig viel Cubes seiner Wahl noch einmal würfeln**. Er hat damit die Chance die Symbole auf seinen Cubes zu verändern, jedoch nicht die Farbe.

2a. Anlegen

Beim Anlegen gilt:

- 2 oder mehr Cubes hintereinander bilden eine **Reihe / Linie**.
- Eine Reihe besteht entweder aus Cubes, die **alle das gleiche aktive Symbol haben, oder alle die gleiche aktive Farbe** aufweisen (also gleiche Farbe oder gleiches Symbol liegen oben).
 - In **einer Symbolreihe** müssen alle Cubes **unterschiedliche Farben** aufweisen. Zum Beispiel darf eine Reihe von Quadraten nur ein blaues Quadrat enthalten.
- In **einer Farbreihe** müssen alle Cubes **unterschiedliche Symbole** aufweisen. Beispielsweise darf eine Reihe von roten Cubes nur einen roten Kreis enthalten.
- In einer Reihe können niemals mehr als 6 Cubes hintereinander liegen!
- Alle Cubes, die ausgespielt werden, müssen **immer Kontakt zu mindestens einem bereits ausliegenden Cube** haben. **Alle ausgespielten Cubes müssen dabei entweder die gleiche Farbe oder das gleiche Symbol** aufweisen.
- Cubes, die an eine bereits existierende Reihe angelegt werden, müssen in ihrer Eigenschaft zu den bereits ausliegenden Cubes passen.



Diese 5 Cubes passen aus folgenden Gründen nicht:

- 1 Der 7. Cube in der gelben Reihe (zweiter Kreis)
- 2 + 3 Dieses Symbol gibt es in der Reihe bereits.
- 4 Der Stein hat keinen Kontakt zu anderen Steinen.
- 5 Der lila Kreis würde zwar zum lila Quadrat passen. Zur gelben Reihe passt er aber nicht.



- Werden mehrere Cubes in einer Reihe angelegt, so müssen die neuen Cubes nicht in direkter Verbindung zueinander stehen. Das heißt, dass ein Cube vorne in einer Reihe und gleichzeitig ein Cube hinten in derselben Reihe angelegt werden kann.

Beispiel:

Steffi legt die drei roten Cubes an die rote Reihe an. Dabei legt sie links 2 und rechts einen Cube an.

Die 3 gelegten Cubes bilden zusammen mit den bereits liegenden Cubes eine Reihe.



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

In obigem Beispiel wäre es somit nicht möglich gewesen gleichzeitig die rote Raute und einen blauen Kreis anzulegen.

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

In obigem Beispiel würde beim Anlegen der drei Raute-Cubes auf der rechten Seite die grüne Raute nicht mit den drei grünen Cubes eine Reihe bilden und dementsprechend auch keine Punkte für eine grüne Reihe bringen.

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

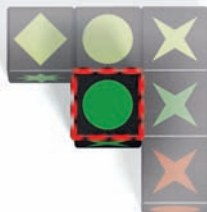
In obigem Beispiel dürfe z. B. in die entstandene Lücke kein Cube gelegt werden, da sonst senkrecht eine Reihe entstehen würde, mit zwei unterschiedlichen Symbolen in unterschiedlichen Farben.

2b. Wertung

Nach jedem abgeschlossenen Spielzug eines Spielers werden die erspielten Punkte des Zuges ermittelt und notiert. Wer eine Reihe bildet oder ergänzt, **erhält einen Punkt für jeden Cube in dieser Reihe**, also auch für die Cubes, die vorher bereits in der Reihe auslagen. Ein Cube kann 2 Punkte erzielen, wenn er Teil zweier Reihen ist.

Beispiel:

Antje legt den grünen Kreis an. Sie erhält 4 Punkte (2 Punkte für die grüne Reihe und 2 für die Reihe aus Kreisen).

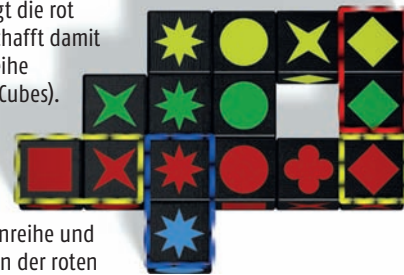


Wem es gelingt, eine Reihe von 6 Cubes zu bilden, schafft einen **Qwirkle** und erhält für diese Reihe zusätzlich 6 Sonderpunkte. Ein Qwirkle bringt immer 12 Punkte – 6 Punkte für die 6 einzelnen Cubes und die 6 Sonderpunkte für das Bilden eines Qwirkle. Die 6 Cubes müssen entweder **6 Cubes derselben Farbe** mit unterschiedlichen Formen sein oder **6 Cubes derselben Form** in unterschiedlichen Farben.

Beispiel:

Steffi legt zunächst die blau umrandeten Cubes an. Sie bekommt 7 Punkte (4 für die Sternenreihe und 3 für die rote Reihe, die zu dem Zeitpunkt aus drei Cubes besteht). Jörg legt die rot umrandeten Cubes an. Er schafft damit 6 Punkte (4 für die gelbe Reihe und 2 für die beiden Raute Cubes).

Antje legt nun die gelb umrandeten Cubes an. Dafür bekommt sie 17 Punkte (3 für die Reihe der Rauten, 2 für die Sternenreihe und 12 für den Qwirkle, den sie in der roten Reihe geschafft hat).



3. Nachziehen

Der Spieler zieht so viele Cubes aus dem Beutel nach, bis er wieder 6 hat. Diese neuen Cubes würfelt er 1x und legt sie zu seinen anderen Cubes.

Spielende

Wenn der Beutel leer ist, können die Spieler nach dem Legen Ihrer Cubes keine neuen Cubes mehr nachziehen – sie spielen aber trotzdem weiter. Die Spieler legen weiterhin Cubes an, bis der erste Spieler, seinen letzten Cube 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 Cubes zu mehreren Reihen passen bzw. diese bilden.
- Vorsicht beim Bilden von Reihen mit 5 Cubes: Für die Mitspieler entsteht so die Möglichkeit einen Qwirkle zu bilden.
- Durch das Würfeln zu Beginn eines jeden Zuges besteht die Möglichkeit seine Auslage zu verbessern. Behalten sie Cubes, die schon jetzt gute Punkte bringen und eine Reihe bilden oder ergänzen können. Würfeln sie doppelte Symbole oder Würfeln die ein Symbol haben, das in der gewünschten Reihe schon vorhanden ist, erneut. Bedenken sie dabei aber auch, dass sich beim Würfeln eines Cubes seine Farbe nicht ändert.
- Achten Sie darauf, welche Farben die Mitspieler vor sich liegen haben. Lassen Sie sich nicht von dem Symbol in Sicherheit wiegen. Der Mitspieler kann den Würfel vor seinem Zug ja noch einmal würfeln.

Contenu

- 90 Qwirkle Cubes (15 « dés » de 6 couleurs), 1 sac en toile, la règle du jeu

But du jeu

Les joueurs forment et étendent des rangées de la même couleur ou de la même forme pour être celui qui gagnera le plus de points.

Préparatifs

Vous avez besoin d'une feuille de papier et d'un crayon pour noter les points. Mettez tous les cubes dans le sac et mélangez-les bien. Chaque joueur tire 6 cubes au hasard, les lance comme des dés et les pose devant lui sur la table. Les cubes d'un joueur restent toujours devant lui sur la table et sont visibles à tout moment.

Début de la partie

Chaque cube comporte une seule des 6 couleurs et montre sur chaque face l'un des 6 différents symboles dans cette couleur. La face qui se trouve sur le dessus montre le symbole actif de la couleur du dé. D'abord, tous les joueurs vérifient combien de leurs cubes montrent

- des symboles différents de la même couleur ou
- des symboles identiques de couleurs différentes.



Le joueur dont les cubes possèdent le plus grand nombre de concordances place les cubes correspondants dans une rangée au milieu de la table pour commencer la partie (par exemple 3 cubes rouges de formes différentes). S'il y a deux ou plusieurs joueurs qui ont en même temps le nombre le plus élevé de concordances, c'est le plus jeune d'entre eux qui commence. Ensuite, on continue en suivant le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement de la partie

Le joueur dont c'est le tour exécute les actions suivantes, l'une après l'autre :

1. Il **peut** prendre un certain nombre (au choix) de **ses cubes** et les **relancer**. (Remarque : n'oubliez pas que la couleur des cubes reste inchangée quand on les lance.)
2. Ensuite, il dépose un ou plusieurs cubes à côté des cubes qui se trouvent déjà sur la table. Tous les cubes qu'il dépose doivent posséder un attribut – c'est-à-dire la couleur ou le symbole – en commun. En outre, après avoir été déposés, les cubes doivent former une rangée commune ; mais les nouveaux cubes ne doivent pas forcément se trouver l'un à côté de l'autre, de sorte qu'on peut, par exemple, compléter une rangée existante par les deux bouts.
3. Ensuite, le joueur reconstitue son stock de cubes en sortant des cubes du sac pour en avoir à nouveau 6. Il lance une fois ses nouveaux cubes et les place à côté de ses autres cubes.

Cas particulier : s'il n'est pas possible de poser un cube, le joueur doit relancer tous ses cubes jusqu'à ce qu'il puisse jouer.

1. Lancer des cubes

Au début de son tour, un joueur peut relancer une fois certains de ses cubes au choix – le nombre de cubes qu'il souhaite. De cette manière, il a la possibilité de changer les symboles sur ses cubes, mais pas la couleur.

2a. Déposer des cubes

Les règles pour déposer des cubes :

- Deux ou plusieurs cubes, l'un à côté de l'autre, forment une **rangée** verticale ou horizontale.
- Une rangée est constituée de cubes qui présentent **tous soit le même symbole actif soit la même couleur active** (c'est-à-dire que la même couleur ou le même symbole se trouve sur le dessus de tous les cubes).
- Dans une rangée de cubes dont **le symbole est identique**, chaque cube doit être **de couleur différente**. Exemple : une rangée de carrés ne doit comporter qu'un seul carré bleu.



- Dans une rangée de cubes dont **la couleur est identique**, chaque cube doit avoir un **symbole différent**. Exemple : une rangée de cubes rouges ne doit comporter qu'un seul cercle rouge.



- Chaque rangée ne peut comporter que 6 cubes au maximum !
- Les cubes déposés doivent **toujours toucher au moins un cube qui se trouve déjà sur la table**. Tous les cubes joués doivent concorder avec les autres – c'est-à-dire par **la couleur ou le symbole**.
- Si on dépose un cube dans une rangée existante, ses propriétés doivent concorder avec celles des cubes qui s'y trouvent déjà.

Ces cubes ne conviennent pas pour les raisons suivantes :

- 1 C'est le septième cube dans la rangée jaune (le deuxième cercle).
- 2 + 3 Ce symbole ou cette couleur est déjà présent(e) dans la rangée.
- 4 Le cube ne touche pas d'autre cube.



- Si un joueur place plusieurs cubes dans une rangée, ils ne doivent pas forcément se trouver directement l'un à côté de l'autre : il peut donc, lors du même tour, déposer un cube au début d'une rangée et en placer un autre à la fin de la même rangée.

Exemple :

Stéphanie pose les trois cubes rouges au bout de la rangée rouge – deux cubes à gauche et un cube à droite.



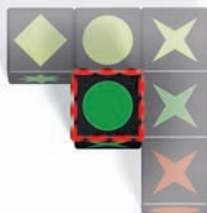
- Il n'est pas possible de déposer deux ou plusieurs cubes dans des rangées différentes pendant le même tour. On dépose toujours ses cubes à côté de cubes ou dans des rangées qui se trouvent déjà sur la table.
Dans l'exemple ci-dessus, il ne serait donc pas possible de poser le losange rouge et un cercle bleu en même temps.
- S'il y a un **espace vide** entre un cube ou une rangée et d'autres rangées déjà existantes, il s'agit de rangées différentes.
Dans l'exemple précédent, une rangée de trois losanges a été formée à droite, mais le losange vert ne forme pas de rangée avec les trois cubes verts et ne rapporte donc pas de point pour une rangée verte.
- Il est possible qu'il y ait des espaces sur lesquels on ne peut pas déposer de cube parce que l'une des règles s'y oppose.
Dans l'exemple précédent, on ne peut pas poser de cube dans l'espace vide, par exemple, parce qu'on formerait une rangée verticale avec deux symboles différents dans des couleurs différentes.

2b. L'évaluation

À chaque tour terminé, on détermine les points du joueur et on les note. Si le joueur a formé ou étendu une rangée, il reçoit **un point pour chaque cube de cette rangée** – c'est-à-dire y compris pour les cubes qui se trouvaient déjà dans la rangée. Un cube peut rapporter 2 points s'il fait partie de deux rangées.

Exemple :

Anne pose le cercle vert. Elle reçoit 4 points – 2 points pour la rangée verte et 2 points pour la rangée de cercles.



Si un joueur réussit à compléter une rangée en déposant le sixième cube, il forme un **Qwirkle** et reçoit 6 points additionnels pour cette rangée. Un Qwirkle rapporte toujours 12 points : 6 points pour les 6 cubes individuels et les 6 points additionnels pour avoir complété la rangée. Les 6 cubes doivent présenter **SOIT la même couleur** et des formes différentes, **SOIT la même forme** et des couleurs différentes.

Exemple :

Stéphanie commence par poser les cubes entourés en bleu. Elle reçoit 7 points – 4 points pour la rangée d'étoiles et 3 points pour la rangée rouge, qui est constituée de trois cubes à ce moment-là. Jacques place les cubes entourés en rouge. Il reçoit donc 6 points – 4 points pour la rangée jaune et 2 points pour les deux losanges. Maintenant, Anne place les cubes entourés en jaune et reçoit 17 points – 3 points pour la rangée de losanges, 2 pour la rangée d'étoiles à quatre branches et 12 pour le Qwirkle qu'elle a formé dans la rangée rouge.



3. Reconstituer son stock

Le joueur reconstitue son stock de cubes en sortant des cubes du sac pour en avoir à nouveau 6. Il lance une fois ses nouveaux cubes et les place à côté de ses autres cubes.

Fin de la partie

Dès que le sac en tissu est vide, les joueurs ne peuvent plus sortir de nouveaux cubes après en avoir déposé sur la table. Ils continuent cependant à poser des cubes jusqu'à ce qu'un joueur soit le premier à avoir placé son dernier cube, la partie se termine alors **immédiatement**. **Ce joueur reçoit un bonus de 6 points additionnels pour avoir terminé la partie**. Le joueur qui a obtenu le plus de points gagne la partie.

Conseils stratégiques

- Lors d'un tour, on remporte plus de points si les cubes forment ou complètent plusieurs rangées.
- Il faut faire attention en formant des rangées de 5 cubes : les autres joueurs ont maintenant la possibilité de former un Qwirkle.
- En lançant des dés au début d'un tour, on peut améliorer sa situation. Gardez les cubes qui peuvent déjà fournir beaucoup de points en formant ou en étendant une rangée. Relancez les dés avec un symbole que vous avez en double ou un symbole qui se trouve déjà dans la rangée qui vous intéresse. Mais n'oubliez pas que la couleur des cubes reste inchangée quand on les lance.
- Surveillez les couleurs qui se trouvent devant les autres joueurs. Ne vous croyez pas en sécurité à cause du symbole : au début de son tour, l'autre joueur peut relancer son dé !

Contenuto

- 90 dadi (sempre 15 "cubi" in 6 colori), 1 sacchetto, 1 regolamento

Scopo del gioco

I giocatori formano e ampliano delle sequenze dello stesso colore o dello stesso simbolo, per raggiungere il maggior punteggio.

Preparativi

Per segnare i punteggi, preparate carta e matita. Mettete tutti i cubi nel sacchetto e mescolateli bene. Ogni giocatore estrae alla cieca 6 cubi dal sacchetto, li lancia e li pone aperti davanti a sé. I cubi di ogni giocatore devono sempre stare aperti e ben visibili davanti al rispettivo giocatore.

Il gioco comincia

Ogni cubo ha precisamente uno dei 6 colori diversi e mostra su ogni lato un'altro dei 6 simboli disponibili in tale colore. Il lato voltato in alto mostra il simbolo attivo nel colore del dado. Innanzitutto i giocatori controllano quanti dei loro cubi riportano

- simboli differenti dello stesso colore oppure
- simboli uguali di colori differenti.



Il giocatore con più corrispondenze nei suoi cubi li dispone in una fila al centro tavolo, dando così il via alla partita (esempio: 3 cubi rossi con simboli diversi). Se 2 o più giocatori hanno altrettanto corrispondenze, il più giovane tra di loro comincia la partita. Poi si prosegue in senso orario.

Svolgimento del gioco

Il giocatore di turno **esegue** successivamente le azioni seguenti:

1. Egli **può** prendere tanti dei **suoi cubi** quanto vuole e **rilanciarli**. (Attenti: siate consapevoli che, pur lanciando il cubo, il colore non cambia.)
2. Poi aggiunge 1 o più cubi a quelli già deposti al centro tavolo. Tutti i cubi che egli aggiunge devono avere una proprietà, cioè colore o simbolo, in comune con gli altri. Inoltre, dopo averli deposti, devono formare una sequenza unita, anche se i cubi nuovi non devono necessariamente stare tutti assieme. Essi possono p. es. essere aggiunti ai due lati di una sequenza già esistente.
3. Infine egli pesca tanti altri cubi dal sacchetto fino ad averne di nuovo 6, lancia 1x i cubi nuovi e li pone accanto agli altri davanti a sé.

Eccezione: se non dovesse essere possibile aggiungere un cubo, il giocatore deve rilanciare tutti i suoi cubi finché non si offre la possibilità.

1. Lanciare i cubi

All'inizio di una mossa, il giocatore può lanciare una seconda volta tanti dei suoi cubi quanto vuole, avendo dunque la possibilità di cambiare i simboli dei suoi cubi, ma non il colore.

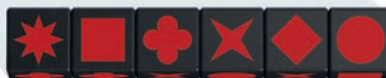
2a. Aggiungere

Qui vale:

- 2 o più cubi di seguito formano una **sequenza / linea**.
- Una sequenza è composta di cubi che dispongano **o tutti dello stesso simbolo attivo**, o **tutti dello stesso colore attivo** (cioè o lo stesso colore, o lo stesso simbolo è voltato in alto).
- In **una sequenza di simboli**, tutti i cubi devono riportare dei **colori differenti**. Una sequenza di quadrati, ad esempio, deve contenere un solo quadrato blu.



- In **una sequenza di colore**, tutti i cubi devono mostrare dei **simboli differenti**. Una sequenza di cubi rossi, ad esempio, deve contenere un solo cerchio rosso.



- In una sequenza non possono esservi più di 6 cubi in fila!
- Tutti i cubi giocati devono **sempre avere contatto con almeno un cubo già esposto**. **Tutti i cubi giocati devono avere o lo stesso colore, o lo stesso simbolo**.
- I cubi che sono aggiunti a una sequenza già esistente, devono combaciare con gli altri già esposti sul tavolo.

5 cubi presenti non combaciano per i seguenti motivi:

- 1 È il settimo cubo nella sequenza gialla (il secondo cerchio).
- 2 + 3 Questo simbolo è già presente nella sequenza.
- 4 Il cubo non ha nessun contatto con gli altri.
- 5 Il cerchio viola combacia col quadrato viola, ma non con la sequenza gialla.



- Se più cubi sono aggiunti a una sequenza, allora quelli nuovi non devono essere necessariamente deposti in contatto diretto tra di loro. Un cubo può dunque essere aggiunto all'inizio di una sequenza e l'altro contemporaneamente alla fine della stessa sequenza.

Esempio:

Steffi aggiunge i tre cubi alla sequenza rossa, deponendone due alla sinistra e uno alla destra.



- Non è permesso aggiungere in una stessa mossa dei cubi in sequenze differenti. I cubi vanno dunque aggiunti a un solo cubo già esposto, risp. a una sola sequenza già esistente.

Nell'esempio soprastante non sarebbe dunque possibile aggiungere il rombo rosso e contemporaneamente un cerchio blu.

- Cubi e sequenze che sono separati da **vuoti**, appartengono a sequenze **differenti**.

Nell'esempio soprastante, il rombo verde nella sequenza dei rombi sulla destra non forma una sequenza con i tre cubi verdi, e non rende dunque nessun punto per la sequenza verde.

- Vi possono essere dei vuoti in cui non può essere deposto nessun cubo, perché violerebbe una delle regole appena descritte.

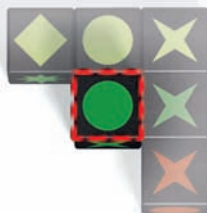
Nell'esempio soprastante, non può essere posto nessun cubo nel vuoto creatosi, perché in senso verticale si creerebbe una sequenza con due simboli differenti in colori differenti.

2b. Valutazione

Dopo ogni mossa conclusa di un giocatore, si contano e annotano i punti raggiunti in tale mossa. Chi crea o integra una sequenza, ottiene **un punto per ogni cubo presente in tale sequenza**, cioè anche per quei cubi che sono stati deposti prima. Un cubo può rendere 2 punti, se fa parte di due sequenze.

Esempio:

Anna depone il cerchio verde, e ottiene dunque 4 punti (2 punti per la sequenza verde e 2 per quella dei cerchi).



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

Esempio:

Steffi aggiunge i cubi col bordo blu e ottiene 7 punti (4 per la sequenza delle stelle e 3 per quella rossa, che finora è composta di 3 cubi).

Jörg aggiunge dunque i cubi col bordo rosso e vince 6 punti (4 per la sequenza gialla e 2 per i due cubi col rombo).

Poi Antje aggiunge i cubi col bordo giallo e incassa 17 punti (3 per la sequenza dei rombi, 2 per quella delle stelle a quattro punte e 12 per il Qwirkle creato nella sequenza rossa).



3. Estrarre di nuovo

Il giocatore estrae tanti cubi dal sacchetto quanti gli servono per riaverne 6. Poi lancia 1x tali cubi nuovi e li depone accanto agli altri cubi suoi.

Fine del gioco

Non appena il sacchetto si svuota, i giocatori non possono più estrarre nuovi cubi dopo aver aggiunto quelli propri – ma la partita prosegue comunque. I giocatori continuano ad aggiungere i loro cubi finché il primo giocatore non aggiunga il suo ultimo cubo, 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 cubi che corrispondano a più sequenze o ne creino nuove.
- Attenti a formare sequenze di 5 cubi: i concorrenti hanno dunque la possibilità di creare un Qwirkle.
- Lanciando i cubi all'inizio di ogni mossa, si ha la possibilità di migliorare la propria scorta. Lasciate i cubi che già adesso riportano un buon punteggio perché possono essere aggiunti o formare nuove sequenze. Rilanciate invece i simboli doppi o i cubi con un simbolo già presente nella sequenza prevista. Ricordate però che, pur rilanciando i cubi, essi non cambiano colore.
- Attenzione ai colori che i concorrenti hanno davanti a loro. Non bisogna sentirsi troppo sicuro per il proprio simbolo, perché il concorrente può lanciare nuovamente il suo cubo prima di cominciare la sua mossa.

Den großen Würfelspaß

für daheim und unterwegs...



... gibt es in den kompakten
Würfeltürmen aus der Spielreihe...



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

