

Susan McKinley Ross

Qwirkle™

Einfach begonnen -
schnell gewonnen!

Spiel
des
Jahres

2011

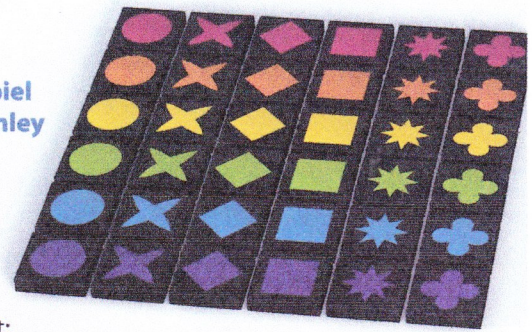
KRITIKERPREIS

*Le jeu commence - la victoire n'est pas loin!
Comincia facilmente - vinci rapidamente!*



Qwirkle™

Ein fesselndes
Kombinationsspiel
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 Form, 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 Vorderseite nicht sehen können.

Start des Spiels

Zunächst prüfen alle Spieler, wie viele ihrer Steine die gleiche Farbe oder die gleiche Form aufweisen (in Farbe und Form identische Steine zählen dabei nur einfach). 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 unterschiedlicher Form). Haben zwei oder mehr Spieler gleich viele Übereinstimmungen, startet von diesen der jüngste Spieler. Anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.


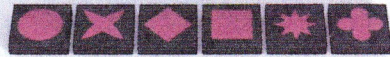
Spielablauf

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

- 1 Entweder er legt 1 oder mehr Steine an bereits ausliegende Steine in einer Reihe an. Anschließend füllt er seine Steine aus dem Beutel wieder auf 6 auf.
oder
- 2 Er tauscht 1 bis 6 seiner Steine, um neue zu erhalten.

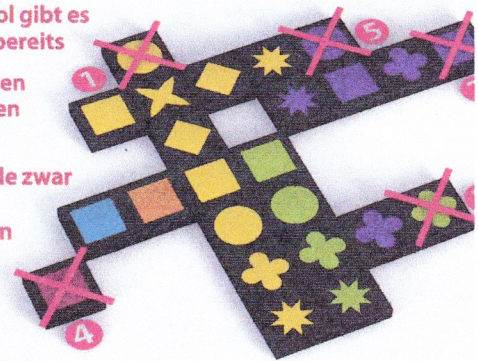
1. Anlegen

Beim Anlegen gilt:

- 2 oder mehr Steine hintereinander bilden eine **Reihe**.
- Eine Reihe besteht entweder aus Steinen, die **alle mit der gleichen Form** bedruckt sind, oder **alle die gleiche Farbe** aufweisen.
- **In einer Reihe von Steinen der gleichen Form müssen alle Steine unterschiedliche Farben aufweisen.** Zum Beispiel darf eine Reihe von Quadraten nur ein blaues Quadrat enthalten.
- **In einer Reihe von Steinen der gleichen Farbe müssen alle Steine unterschiedliche Formen aufweisen.** Beispielsweise darf eine Reihe von gelben Steinen nur einen gelben Kreis enthalten.
- In einer Reihe können somit maximal 6 Steine liegen.
- Steine, die ausgespielt werden, müssen **immer Kontakt zu mindestens einem bereits ausliegenden Stein** haben. **Alle ausgespielten Steine müssen dabei entweder die gleiche Farbe oder die gleiche Form 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:

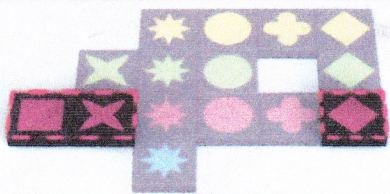
- 1 Der 7. Stein in der gelben Reihe (zweite Kreis)
- 2 + 3 Dieses Symbol gibt es in der Reihe bereits
- 4 Der Stein hat keinen Kontakt zu anderen Steinen
- 5 Der lila Kreis würde zwar zum lila Quadrat passen. Zur gelben Reihe passt er aber nicht.



- Werden mehrere Steine in einer Reihe angelegt, so müssen sie nicht in direkter Verbindung zueinander stehen. Das heißt, dass ein Stein vorne in einer Reihe und gleichzeitig ein Stein hinten 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.
- Steine oder Reihen, die durch eine Lücke von bereits liegenden Reihen getrennt sind, gehören zu unterschiedlichen Reihen. In vorhergehendem Beispiel würde beim Anlegen der drei Raute-Steine der grüne Raute-Stein nicht mit den drei grünen Steinen eine Reihe bilden und dementsprechend auch keine Punkte für eine grüne Reihe bringen.

2. Steine eintauschen

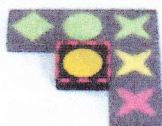
Anstatt Steine auszulegen, kann ein Spieler auch 1 bis 6 seiner Steine eintauschen. Dazu legt er die Steine, die er eintauschen will, beiseite und zieht anschließend die entsprechende Anzahl an „Austausch-Steinen“ blind aus dem Beutel nach. Die Steine, die er vorher beiseite gelegt hat, wirft er nun 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 **einen 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:

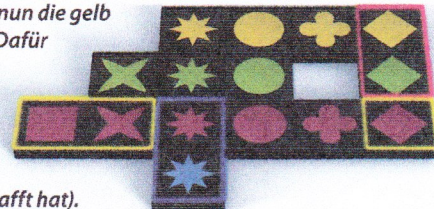
Antje legt den gelben Kreis an. Sie erhält 4 Punkte (2 für die gelbe Reihe und 2 Punkte für die Reihe aus Kreisen).



Wer es schafft, eine Reihe von 6 Steinen zu vervollständigen, 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 Vervollständigen der Reihe. Die 6 Steine müssen entweder 6 Steine derselben Farbe mit unterschiedlichen Formen sein ODER 6 Steine derselben Form in unterschiedlichen Farben.

Beispiel:

Steffi legt zunächst die blau umrandeten Steine an. Sie bekommt 7 Punkte (4 für die Sternenreihe 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 Rausteine). Antje legt nun die gelb umrandeten Steine 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).



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. **Der 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 Kreise ausliegen, kann ein Spieler auch gefahrlos einen fünften roten Stein in eine Reihe legen, **in der zur Vervollständigung noch ein roter Kreis 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.