

Qwirkle™ Cards

Spelmateriaal

- 108 speelkaarten
(3 van elk van de 36 hiernaast afgebeelde kaarten)
- De spelregels



Kort speloverzicht

Vorm de meeste Qwirkles. Een Qwirkle is een serie van 6 verschillende kaarten in dezelfde kleur of met hetzelfde symbool.

Vorbereiding

Schud alle speelkaarten. Geef iedere speler er 9. Leg de resterende kaarten als gedekte stapel aan de zijkant van de tafel. De speler met de meeste verschillende kaarten van 1 kleur of van 1 symbool wordt startspeler. Bij een gelijke stand begint de oudste speler. Heeft niemand een serie van ten minste 3 kaarten, schud en deel dan opnieuw.

Spelverloop

Er wordt met de klok mee gespeeld. De speler die aan de beurt is, voert onderstaande acties uit:

1. Kaarten spelen
2. Kaarten wisselen (optioneel)
3. Qwirkle van tafel nemen (eventueel)
4. Hand tot 9 kaarten aanvullen

Kaarten spelen

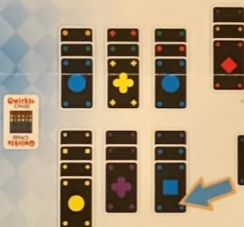
De speler die aan de beurt is, moet ten minste 1 kaart spelen. Hij mag een nieuwe serie starten, aan een bestaande serie leggen of kaarten wisselen om een nieuwe serie te vormen. Hij mag deze opties in zijn beurt meermalen doen en met elkaar combineren. Hij mag bijvoorbeeld in zijn beurt een nieuwe serie starten en een kaart aan een bestaande serie leggen, of kaarten aan verschillende bestaande series leggen. Een serie bestaat uit ten minste 3 verschillende kaarten in dezelfde kleur of van hetzelfde symbool.

Voorbeeld: een serie vierkanten kan niet 2 kaarten met een rood vierkant bevatten.

Om een nieuwe serie te starten, moet de speler die aan de beurt is ten minste 3 verschillende kaarten in dezelfde kleur of van hetzelfde symbool op tafel leggen.

Opmerking: de startspeler hoeft in zijn eerste beurt niet zijn langste serie op tafel te leggen.

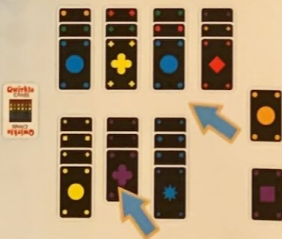
De afbeelding hieronder laat het speelveld na een paar beurten zien. Het is overzichtelijk als de spelers een rij met symbolenseries en een rij met kleurseries maken.



Danny speelt 3 ruiten en vormt zo een nieuwe serie.

Hij voegt ook een blauwe ster aan de blauwe serie toe.

Om een kaart aan een bestaande serie te mogen leggen, moet deze kaart dezelfde kleur of hetzelfde symbool hebben als alle andere kaarten in de bestaande serie. Een serie mag nooit volledig gelijke (dezelfde kleur én hetzelfde symbool) kaarten bevatten!



Quinten speelt een oranje cirkel en legt deze aan de cirkelserie die nog geen oranje cirkel bevat.

Hij speelt ook een paars vierkant, dat hij aan de paarse serie legt.



Joram speelt 3 ruiten, legt deze aan de bestaande ruitenserie en vormt zo een Qwirkle.

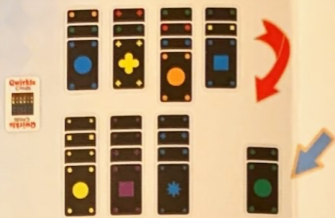
Aan het einde van zijn beurt verwijdert hij de Qwirkle van het speelveld en legt deze bij zich neer. Aan het einde van het spel leveren deze kaarten punten op.

De speler die aan de beurt is, mag kaarten op tafel wisselen en reorganiseren om een nieuwe serie te kunnen starten of kaarten aan te leggen. Na het wisselen en reorganiseren moet elke serie op tafel weer ten minste 3 verschillende kaarten in dezelfde kleur of van hetzelfde symbool bevatten.



Erik speelt 2 vierkanten. Hij wisselt nu kaarten op het speelveld. Hij pakt het blauwe vierkant uit de blauwe serie om het aan zijn 2 vierkanten toe te voegen. Zo heeft hij een geldige serie gevormd.

Belangrijk: wil een speler veel kaarten wisselen, dan raden we aan om in deze beurt gespeelde kaarten even opzij te leggen om latere verwarring te voorkomen.

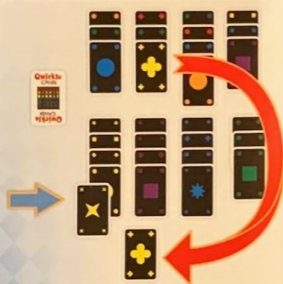


Danny speelt de groene ruit en de groene cirkel. Hij neemt het groene vierkant uit de groene serie om zijn serie geldig te maken.



Omdat de vierkantserie nog maar uit 2 kaarten bestaat, neemt hij het paarse vierkant uit de paarse serie en voegt het aan de vierkantserie toe. Zo bevat deze serie ook weer 3 kaarten.

Het is ook toegestaan om kaarten te wisselen om een Qwirkle te vormen.



Eerst speelt Quinten een gele ster uit zijn hand.

Quinten verplaatst de gele klaver van de klaverserie naar de gele serie. Hij vormt daarmee een gele Qwirkle!



Daarna speelt Quinten een blauwe klaver om de klaverserie weer tot 3 aan te vullen.

Aan het einde van zijn beurt neemt hij de Qwirkle van het speelveld en legt deze bij zich.

Een Qwirkle vormen

Liggen er aan het einde van de beurt van een speler Qwirkles op tafel, dan neemt hij deze van het speelveld en legt ze zo bij zich neer dat alle spelers goed zien hoeveel hij er heeft. Alle spelers mogen de kaarten van complete Qwirkles op elk moment bekijken. De spelers doen er daarom goed aan om complete Qwirkles overzichtelijk en open neer te leggen.



Zo kunnen de spelers goed zien welke kaarten uit het spel zijn.

Bijzondere situatie

Kan een speler geen van zijn 9 kaarten spelen, dan toont hij deze aan de andere spelers. Kunnen zij ook geen manier vinden om een kaart te spelen, dan trekt de speler 9 nieuwe kaarten van de stapel en schudt zijn oude hand er weer door. Zien de andere spelers wel een mogelijkheid om een kaart te spelen, dan moet de speler die aan de beurt is dat doen, ook als hij dat eigenlijk niet wil.

Kaarten trekken

De speler trekt aan het einde van zijn beurt zoveel kaarten van de gedekte stapel dat hij er weer 9 heeft.

Einde van het spel

Nadat een speler de laatste kaart van de gedekte stapel heeft getrokken, komt iedere speler (inclusief de speler die de laatste kaart trok) nog eenmaal aan de beurt.

De speler met de meeste Qwirkles wint het spel. Bij een gelijke stand delen deze spelers de overwinning.



© 2015 MindWare
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice:
0900 - 999 0000
999games.nl/klantenservice

Auteur: Susan McKinley Ross
Vertaling en eindredactie: 999 Games b.v.

Alle rechten voorbehouden
Made in EU