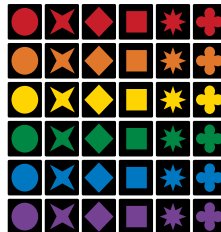


# Qwirkle™

## ELEMENTY GRY

- **108 płytek** (36 rodzajów płytek, każdy rodzaj występuje na 3 płytkach)
- **worek**

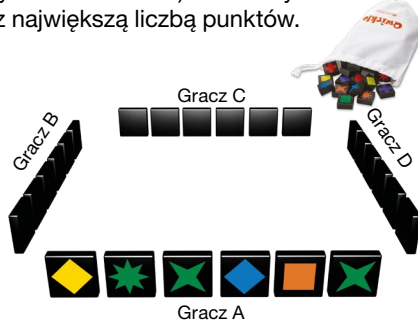


## CEL GRY

Podczas rozgrywki wszyscy gracze dokładają **płytki** na środek stołu. Starają się tworzyć z nich **linie** poziome lub pionowe. Linie muszą składać się z płytek **w tym samym kolorze** (np. płytki żółte) albo **z tym samym symbolem** (np. płytki z kwadratem). Po każdym dołożeniu płytek gracze zdobywają punkty. Wygrywa osoba z największą liczbą punktów.

## PRZYGOTOWANIE GRY

1. Wszystkie **płytki** wrzućcie do **worka** i dokładnie wymieszajcie.
2. Każdy gracz losuje z worka **6 płytek**. Postawcie je przed sobą w taki sposób, aby rywale nie widzieli, co się na nich znajduje.
3. Weźcie kartkę papieru i coś do pisania. W trakcie gry będziecie notować zdobywane punkty.



## WYBÓR GRACZA ROZPOCZYNAJĄCEGO

Grę rozpoczyna osoba, która z wylosowanych płytek może ułożyć **najdłuższą linię** składającą się z płytek **w tym samym kolorze** albo **z tym samym symbolem** (w obu przypadkach każda płytka musi być inna!). W przypadku remisu rozgrywkę rozpoczyna najstarsza osoba.

**Przykład:** Gracz wylosował z worka 6 płytek. Najdłuższa linia, jaką może z nich ułożyć, to 3 niebieskie płytki: *koło*, *gwiazdka* i *kwadrat*. Druga niebieska gwiazdka nie może być dodana, bo płytki nie mogą się powtarzać.



Gracz rozpoczynający wykonuje poniższe działania:



- **wykłada płytki** tworzące najdłuższą linię na środek stołu,
- **liczy zdobyte punkty** (zgodnie z zasadami opisanymi w dalszej części instrukcji),
- następnie **losuje płytki z worka** – tyle, ile przed chwilą wyłożył.

Po nim swoje tury wykonują kolejni gracze (zgodnie z kierunkiem ruchu wskazówek zegara). Rozgrywka toczy się zgodnie z poniżej opisanymi zasadami.

## PRZEBIEG ROZGRYWKI

W swojej turze gracz musi wykonać **jedno** z poniższych działań:

**A DOŁOŻENIE PŁYTEK** albo **B WYMIANA PŁYTEK**

### A. DOŁOŻENIE PŁYTEK

Gracz wykonuje następujące działania:

1. Dołożenie płytek
2. Podliczenie punktów
3. Uzupełnienie płytek

#### 1. Dołożenie płytek

Gracz wybiera swoje płytki i dokłada je do płytek leżących na środku stołu zgodnie z poniższymi zasadami:

- Wykładać można **1 lub więcej płytek**.
- Wykładane płytki muszą być **w tym samym kolorze** albo **z tym samym symbolem**.
- Wykładane płytki dokładane są do płytek leżących już na środku stołu zgodnie z zasadą: **kolor do koloru** albo **symbol do symbolu**, np. żółte płytki do żółtych płytek lub gwiazdki do gwiazdek (patrz: przykłady na następnej stronie).

- W linii **w tym samym kolorze** **każdy symbol musi być inny** (nie mogą się powtarzać). Na przykład w czerwonej linii może być tylko 1 płytka z czerwonym kołem.



- W linii **z tym samym symbolem** **każdy kolor musi być inny** (nie mogą się powtarzać). Na przykład w linii kwadratów może być tylko 1 płytka z żółtym kwadratem.

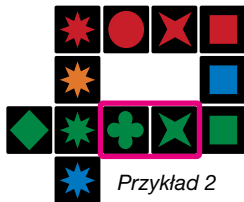


- W grze występuje 6 kolorów i 6 symboli, linia może więc składać się maksymalnie z **6 płytek**.
- Przynajmniej 1 z dokładanych płytek musi **stykać się bokiem** z płytką leżącą na stole (*przykład 1*).
- Wszystkie płytki muszą być dołożone **do tej samej linii**. Ich dołożenie może spowodować połączenie z tą linią innych płytek leżących już na stole (*przykład 2*).
- Dokładane płytki **nie muszą ze sobą sąsiadować** (*przykład 3*).
- Płytką może należeć do 2 linii (*przykład 4*).

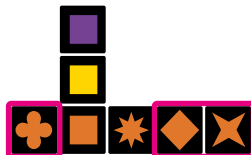
Na poniższych przykładach płytki dokładane przez gracza zaznaczone są **różową ramką**.



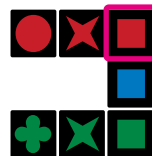
Przykład 1



Przykład 2



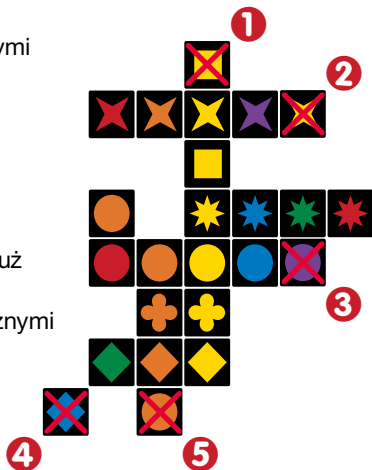
Przykład 3



Przykład 4

Przykłady **nieprawidłowo** dołożonych płytek:

- 1 Ta linia może składać się maksymalnie z 6 płytek z różnymi symbolami (**żółty kwadrat** występowałby 2 razy).
- 2 Ta linia musi składać się z płytek z iksem w różnych kolorach (**żółty iks** występowałby 2 razy).
- 3 Nie można dołożyć tej płytki, choć pasuje ona do poziomej linii kół. Nie pasuje jednak do leżącej nad nią **zielonej gwiazdki**.
- 4 Dokładana płytką musi stykać się bokiem z płytką leżącą już na stole.
- 5 Ta linia musi składać się z płytek **pomarańczowych** z różnymi symbolami (**pomarańczowe koło** występowałoby 2 razy).



## 2. Podliczenie punktów

Po dołożeniu płytki (lub płytek) gracz liczy zdobyte punkty. **Zdobywa 1 punkt za każdą płytkę leżącą w linii, do której właśnie dołożył swoją płytkę (lub płytki).** Jeśli dołożone płytki leżą w kilku liniach, gracz zdobywa punkty za każdą z nich osobno. Zdobyte punkty zapisuje na kartce.

**Przykład:** Ola dołożyła 1 płytkę – **zielony romb**. Zdobywa **5 punktów**: 2 punkty za poziomą linię rombów i 3 punkty za pionową zieloną linię.



Jeśli gracz po dołożeniu płytek utworzy linię składającą się z **6 płytek**, powstaje **QWIRKLE**. Za każde utworzone **QWIRKLE** gracz zdobywa **dodatkowe 6 punktów**.

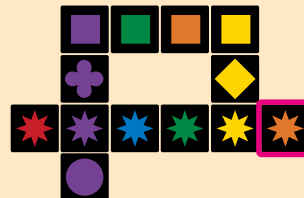


QWIRKLE z płytek z tym samym symbolem



QWIRKLE z płytek w tym samym kolorze

**Przykład:** Ola dołożyła **pomarańczową gwiazdkę**. Zdobywa **12 punktów**: 6 punktów za linię gwiazdek i 6 dodatkowych punktów za utworzenie **QWIRKLE**.



**Uwaga!** Linia to rząd lub kolumna co najmniej 2 sąsiadujących płytek. Dlatego w powyższym przykładzie Ola zdobywa punkty za poziomą linię 6 gwiazdek, ale nie za „pionową linię” składającą się z 1 gwiazdki.

### 3. Uzupelnienie plytek

Po zapisaniu punktów gracz **losuje z worka tyle plytek, aby znowu miec 6 plytek**. Ješli w worku nie ma wystarczajacej liczby plytek, gracz bierze tyle ile jest. Na tym тура gracza sie konczy. Swoja ture rozpoczyna gracz siedzacy z lewej strony.

### B. WYMIANA PLYTEK

Ješli gracz nie chce lub nie moze dolozyc plytek na stol, musi wymienic plytki.

- Odklada na bok **dowolna liczbe** swoich plytek (te, ktore chce wymienic).
- Losuje z worka taką samą liczbę plytek co odlozone do wymiany i stawia je przed soba.
- Plytki odlozone do wymiany wklada do worka i dokladnie miesza znajdujace sie w nim plytki.

Za wymiane plytek gracz nie dostaje punktow. Na tym тура gracza sie konczy. Swoja ture rozpoczyna gracz siedzacy z lewej strony.

## KONIEC GRY

Gdy w worku skoncza sie plytki, gracze kontynuuja gre, korzystajac z tych, ktore im pozostaly.

**Gra konczy sie, gdy ktorys gracz dolozy na stol swoja ostatnia plytke.** Gracz ten zdobywa **dotatkowe 6 punktow** za wylozenie wszystkich swoich plytek. Zwyciezca zostaje gracz z najwieksza liczba punktow. W przypadku remisu gracze dzielą sie zwyciestwem.

## CENNE WSKAZOWKI

- Plytki staraj sie dokladac w taki sposob, aby zdobywac punkty za kilka linii.
- Zachowuj na odpowiedni moment plytki, ktore pozwola stworzyc QWIRKLE.
- Unikaj tworzenia linii, z ktorych latwo bedzie rywalom stworzyc QWIRKLE.
- Pamietaj, ze kazdy rodzaj plytki (np. zolta gwiazdka) wystepuje na 3 plytkach.

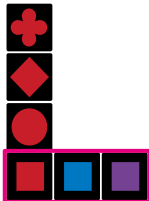


## PRZYKŁADOWY PRZEBIEG ROZGRYWKI

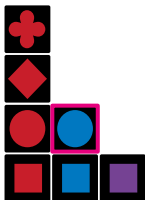
1. Patrycja została graczem rozpoczynającym. Wykłada na stół 3 czerwone płytki. Zdobywa 3 punkty.



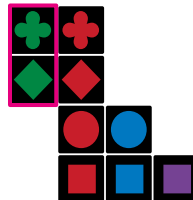
2. Kuba dokłada 3 płytki z kwadratami. Zdobywa 7 punktów (3 za linię kwadratów i 4 za czerwoną linię).



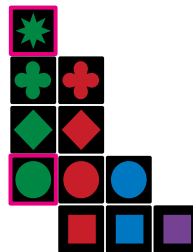
3. Jarek dokłada płytkę z niebieskim kotem. Zdobywa 4 punkty (2 za linię kół i 2 za niebieską linię).



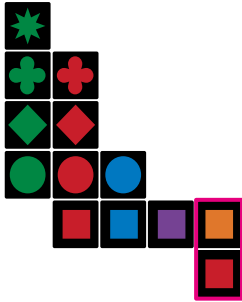
4. Ola dokłada 2 zielone płytki. Zdobywa 6 punktów (2 za zieloną linię, 2 za linię koniczyn i 2 za linię rombów).



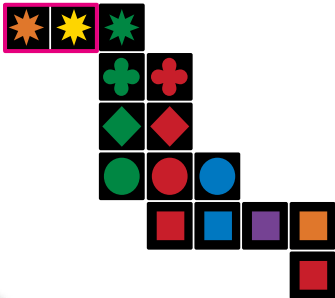
5. Patrycja również dokłada 2 zielone płytki. Zdobywa 7 punktów (4 za zieloną linię, 3 za linię kół).



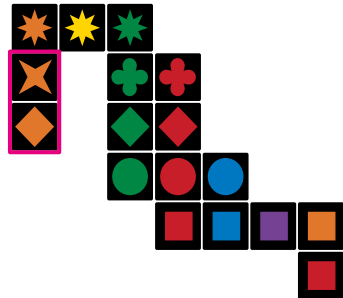
6. Kuba dokłada 2 płytki z kwadratami. Zdobywa 6 punktów (2 za pionową linię kwadratów i 4 za poziomą linię kwadratów).



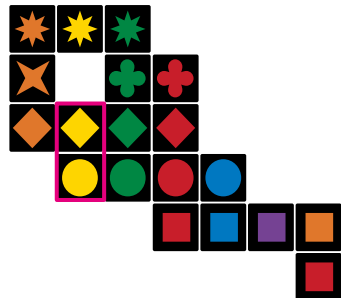
7. Jarek dokłada 2 płytki z gwiazdkami. Zdobywa 3 punkty za linię gwiazdek.



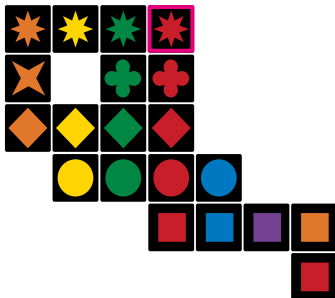
8. Ola dokłada 2 pomarańczowe płytki. Zdobywa 3 punkty za pomarańczową linię.



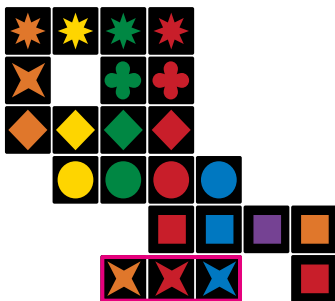
9. Patrycja dokłada 2 żółte płytki. Zdobywa 10 punktów (2 za żółtą linię, 4 za linię rombów i 4 za linię kół).



10. Kuba dokłada płytkę z czerwoną gwiazdką. Zdobywa 9 punktów (4 za linię gwiazdek i 5 za czerwoną linię).

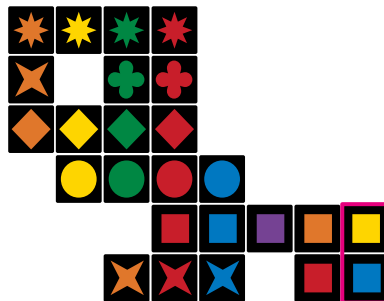


11. Jarek dokłada 3 płytki z iksami. Zdobywa 18 punktów (6 za czerwoną linię i dodatkowe 6 za stworzone QWIRKLE, 3 za niebieską linię i 3 za linię iksów).



↑  
**Qwirkle**

12. Ola dokłada 2 płytki z kwadratami. Zdobywa 9 punktów (5 i 2 za poziome linie kwadratów oraz 2 za pionową linię kwadratów).



**MindWare**<sup>®</sup>  
® brainy toys for kids of all ages<sup>®</sup>

for other MindWare products visit  
[www.mindware.com](http://www.mindware.com)

© 2006, 2010, 2015, 2018 MINDWARE<sup>®</sup>  
2140 WEST COUNTY ROAD C  
ROSEVILLE, MN 55113 PH 800.274.6123



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA  
ul. Aptechna 6, 05-075 Warszawa-Wesoła  
© 2024 Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA

Dyrektor ds. gier planszowych: Jarosław Basalyga  
Koordynacja produkcji: Krystyna Michalak, Aleksandra Semla  
Redakcja: Jakub Mann, Grzegorz Stawicki  
Marketing: Patrycja Jaworska, Magdalena Małachowska  
Korekta: Marta Kania  
DTP: Cezary Szulc