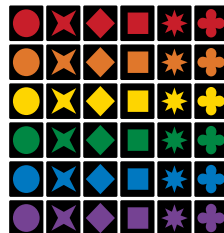


Qwirkle™

ЕЛЕМЕНТИ ГРИ

- **108 плиток** (36 видів, кожен вид представлений на 3 плитках)
- **мішок**

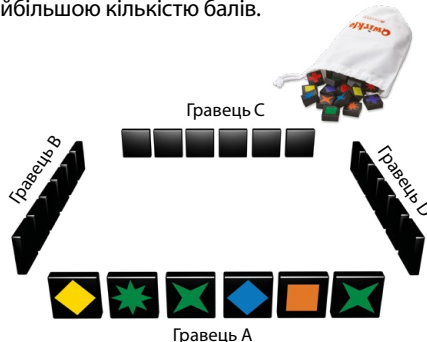


ЦІЛЬ ГРИ

Під час гри всі гравці додають **плитки** на центр столу. Вони намагаються створити з них горизонтальні або вертикальні **лінії**. Лінії повинні складатися з **плиток одного кольору** (напр. жовті плиточки) або з **однаковим символом** (напр. плиточки з квадратом). Після кожного додавання плиток, гравці здобувають бали. Перемагає гравець з найбільшою кількістю балів.

ПІДГОТОВКА ГРИ

1. Покладіть всі плиточки в мішок і ретельно перемішайте.
2. Кожен гравець витягує з мішка **6 плиток**. Покладіть їх перед собою так, щоб ваші опоненти не бачили, що на них зображено.
3. Візьміть аркуш паперу та ручку. Під час гри ви будете записувати здобуті бали.



ВИБІР ГРАВЦЯ ЯКИЙ РОЗПОЧНЕ ГРУ

Гру починає той, хто зі своїх плиток може створити **найдовший ряд одного кольору або з однаковим символом** (в обох випадках кожна плитка має бути різною!). У разі нічиєї гру починає найстарший гравець.

Приклад: Гравець витягує 6 плиток з мішка. Найдовша лінія, яку він може утворити, — це 3 сині плитки: *коло*, *зірка* та *квадрат*. Другу синю зірку не можна додати, оскільки плитки не можуть повторюватися.



Гравець який починає гру виконує наступні дії:



- **розміщує плитки**, що утворюють найдовшу лінію, в центрі столу,
- **підраховує зароблені бали** (згідно з правилами, описаними далі в інструкції),
- потім він **витягує з мішка плитки** – таку ж кількість, яку щойно розклав.

Після цього наступні гравці ходять по черзі (за годинниковою стрілкою).

Гра проводиться за правилами, описаними нижче.

ХІД ГРИ

У свій хід гравець повинен виконати **одну** з наступних дій:

А ДОДАВАННЯ ПЛИТОК або **Б ЗАМІНА ПЛИТОК**

А. ДОДАВАННЯ ПЛИТОК

Гравець виконує такі дії:

1. Додавання плиток
2. Підрахунок балів
3. Доповнення плиток

1. Додавання плиток

Гравець вибирає свої плитки та додає їх до плиток у центрі столу відповідно до таких правил:

- Ви можете покласти **1 або більше плиток**.
- Викладені плитки повинні бути **одного кольору** або з **однаковим символом**.
- Викладені плитки додаються до плиток, що вже знаходяться посередині столу, за правилом: **колір до кольору** або **символ до символу**, наприклад жовті плитки до жовтих плиток або зірки до зірок (див. приклади на наступній сторінці).
- У рядку **одного кольору** **кожен символ має бути різним** (вони не можуть повторюватися). Наприклад, у червоній лінії може бути лише 1 плитка з червоним колом.
- У рядку **з однаковим символом** **кожен колір має бути різним** (вони не можуть повторюватися). Наприклад, у рядку квадратів може бути лише 1 плитка з жовтим квадратом.



- У грі є 6 кольорів та 6 символів, тому лінія може складатися максимум з **6 плиток**.
- Принаймні одна з плиток яка викладається повинна **торкатися** плитки, що лежить на столі (приклад 1).
- Усі плитки повинні бути розміщені **на одній лінії**. Їх додавання може призвести до приєднання інших плиток, які вже знаходяться на столі (приклад 2).
- Додані плитки **не обов'язково мають бути поруч** одна з одною (приклад 3).
- Плитка може належати до 2 ліній (приклад 4).

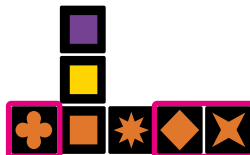
У наведених нижче прикладах плитки, додані гравцем, позначені рожевою рамкою.



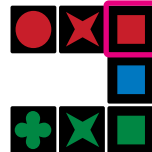
Приклад 1



Приклад 2



Приклад 3



Приклад 4

Приклади плиток доданих **неправильно**:

1 Ця лінія може складатися максимум з 6 плиток з різними символами (жовтий квадрат з'являвся б 2 рази).

2 Ця лінія має складатися з плиток з хрестиків різних кольорів (жовтий хрестик з'являвся б двічі).

3 Цю плитку не можна додати, навіть якщо вона пасує в горизонтальну лінію кіл. Вона не відповідає зеленій зірці над нею.

4 Додана плитка повинна доторкатись стороною з плиткою яка лежить на столі.

5 Ця лінія повинна складатися з помаранчевих плиток з різними символами (помаранчеве коло з'явиться 2 рази).



2. Підрахунок балів

Після додавання плитки (або плиток) гравець підраховує набрані бали. Він отримує **1 бал за кожну плитку, що лежить у рядку, до якого він щойно додав свою плитку (або плитки)**. Якщо розміщені плитки лежать у кількох рядках, гравець отримує бали за кожен з них окремо. Набрані бали записуються на аркуші паперу.

Приклад: Ола додала 1 плитку – **зелений ромб**. Отримує **5 балів**:

2 бали за горизонтальну лінію з ромбів та 3 бали за вертикальну зелену лінію.



Якщо гравець після додавання плитки створить лінію з **6 плиток** виходить **QWIRKLE**. За кожен створений **QWIRKLE** гравець отримує **додаткові 6 балів**.

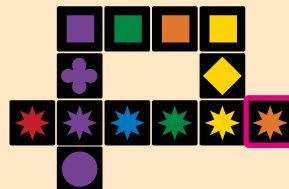


QWIRKLE з плиток з однаковим символом



QWIRKLE з плиток одного кольору

Приклад: Ола додала **помаранчеву зірку**. Отримує **12 балів**: 6 балів за лінію зірок та 6 додаткових балів за створений **QWIRKLE**.



Увага! Лінія — це рядок або стовпець, що складається щонайменше з двох суміжних плиток. Отже, у наведеному вище прикладі Ола заробляє бали за горизонтальну лінію з 6 зірок, але не за „вертикальну лінію” яка складається з 1 зірки.

3. Доповнення плиток

Після запису балів гравець **витягує з мішка** таку кількість плиток, щоб знову мати 6 плиток. Якщо в мішку недостатньо плиток, гравець бере стільки, скільки їх є. На цьому хід гравця закінчується. Гравець ліворуч починає свій хід.

В. ЗАМІНА ПЛИТОК

Якщо гравець не хоче або не може додати плитки на стіл, він повинен замінити їх.

- Він відкладає **будь-яку кількість** своїх плиток (тих, які хоче замінити).
- Витягує з мішка таку ж кількість плиток, як і відкладених для обміну, і кладе їх перед собою.
- Відкладені плитки поміщає у мішок і ретельно перемішує.

Гравець не отримує бали за заміну плиток. На цьому хід гравця закінчується. Гравець ліворуч починає свій хід.

КІНЕШЬ ГРИ

Коли в мішку закінчуються плитки, гравці продовжують грати, використовуючи плитки, що у них залишилися. **Гра закінчується, коли хтось з гравців кладе свою останню плитку на стіл**. Цей гравець отримує **додаткові 6 балів** за розміщення всіх своїх плиток. Переможцем стає гравець з найбільшою кількістю балів. У разі нічиєї гравці ділять перемогу.

ЦІННІ ПОРАДИ

- Намагайтеся розміщувати плитки таким чином, щоб заробляти бали за кілька рядків.
- Збережіть плитки, які дозволять вам створити QWIRKLE, для потрібного моменту.
- Уникайте створення ліній, які полегшать вашим опонентам створити QWIRKLE.
- Пам'ятайте, що кожен вид плитки (наприклад, жовта зірка) представлений в 3 екземплярах.

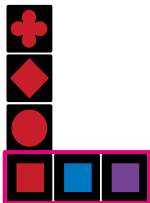


ПРИКЛАД ПЕРЕБІГУ ГРИ

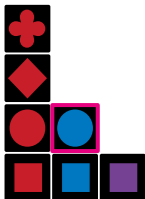
1. Патриція розпочинає гру. Вона кладе на стіл 3 червоні плитки. Здобуває 3 бали.



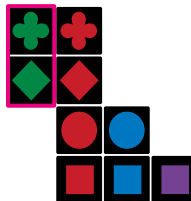
2. Куба додає 3 плитку з квадратами. Отримує 7 балів (3 за лінію з квадратів та 4 за червону лінію).



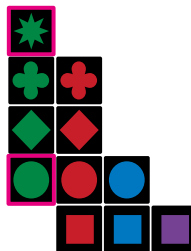
3. Ярек додає плитку із синім колом. Отримує 4 бали (2 за лінію з колом та 2 за синю лінію).



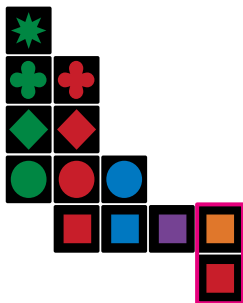
4. Ола додає 2 зелені плитку. Здобуває 6 балів (2 за зелену лінію, 2 за лінію з конюшини та 2 за лінію з ромбами).



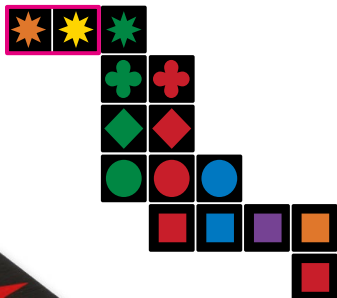
5. Патриція також додає 2 зелені плитку. Отримує 7 балів (4 за зелену лінію, 3 за лінію з кіл).



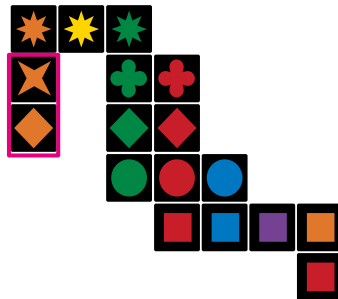
6. Куба додає 2 плитки з квадратами. Отримує 6 балів (2 за вертикальну лінію квадратів та 4 за горизонтальну лінію квадратів).



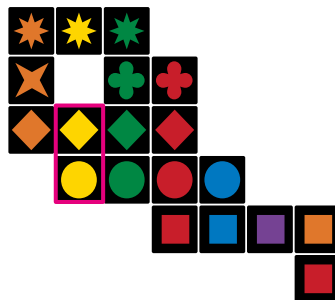
7. Ярек додає 2 плитки з зірками. Отримує 3 бали за лінію зірок.



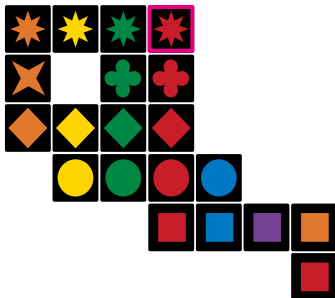
8. Ола додає 2 помаранчеві плитки. Отримує 3 бали за помаранчеву лінію.



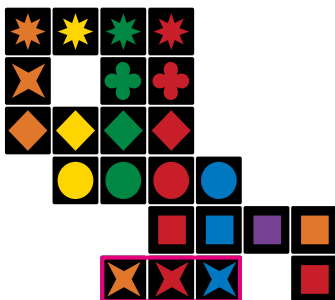
9. Патриція додає 2 жовті плитки. Набирає 10 балів (2 за жовту лінію, 4 за лінію ромбів та 4 за лінію з кіл).



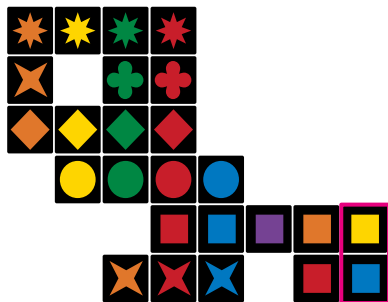
10. Куба додає плитку з червоною зіркою.
Набирає 9 балів (4 за лінію зірок та 5 за червону лінію).



11. Ярек додає 3 плитки, з хрестиками. Він набирає 18 балів (6 за червону лінію та додаткові 6 за створений QWIRKLE, 3 за синю лінію та 3 за лінію з хрестиків).



12. Ола додає 2 плитки з квадратами.
Отримує 9 балів (5 та 2 за горизонтальні лінії квадратів і 2 за вертикальну лінію квадратів).



MindWare®
® brainy toys for kids of all ages®

for other MindWare products visit
www.mindware.com

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



Wydawnictwo NASZA KSIĘGARNIA
ul. Apeeczna 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