

QwirkleTM cubes



Lanciare i dadi, combinare e vincere



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 simbolo attivo nel colore del dado. Innanzitutto 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** empio, deve contenere un



- In una sequenza di colore, tutti i cubi devono mostrare dei **simboli** sempio, deve contenere un



- 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.

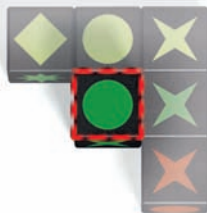
Nell'esempio soprastante, non può essere posto nessun cubo nel vuoto creatosi, perché in senso verticale si creerebbe una sequenza con due simboli differenti in colori differenti.

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.