

# КВЁРКЛ РУММИ

## Правила игры

2-4 игрока

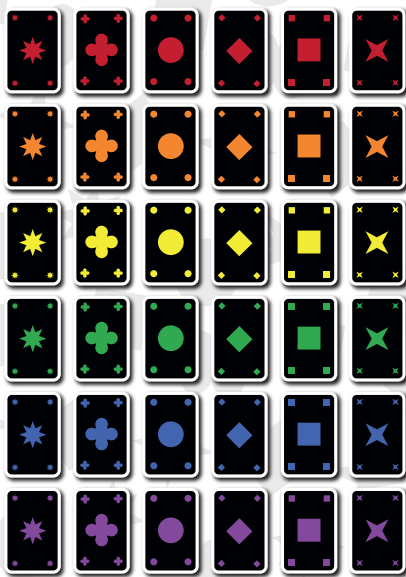
От 8 лет

Партия  
10-20 минут

Объясняется  
за 3 минуты

### В коробке

108 игральных карт: 3 одинаковых набора по 36 карт (как набор на рисунке).



### Цель игры

Главная задача — собрать как можно больше квёрклов. Квёркл — это набор из шести карт с фигурами либо одной формы, либо одного цвета (дубликаты карт не учитываются).

### Подготовка к игре

Тщательно перемешайте карты. Раздайте каждому игроку по 9 карт. Остаток колоды положите сбоку от игрового поля.

### Ход игры

Самый младший игрок, у которого есть набор, начинает игру. Набор должен состоять минимум из 3 карт с одинаковым общим признаком. Например, с фигурами либо одной формы, либо одного цвета (при этом дубликаты карт не учитываются).

Если никто из игроков не может составить первый набор из 3 или более карт, чтобы начать игру, карты перемешивают и раздают заново. После того как первый игрок выложит набор, ходы продолжают по часовой стрелке.

### За свой ход вы можете:

1. Выкладывать карты.
2. Менять карты местами при необходимости.
3. Убирать квёрклы при необходимости.
4. Добирать карты из колоды, чтобы на руке всегда было по 9 карт.

### Выкладывание карт

За свой ход вы должны разыграть хотя бы одну карту. Вы можете составить новый набор, добавить карты к уже существующим наборам или поменять местами на столе карты так, чтобы получить новые наборы. За свой ход вы можете выполнить несколько из перечисленных действий. Например, можно за один ход собрать новый набор и добавить карту к уже существующему набору. Или можно добавить карты к нескольким существующим наборам. Чтобы составить новый набор, нужно выложить на поле минимум 3 карты с общим признаком (с фигурами либо одной формы, либо одного цвета). Дубликаты карт в наборе не учитываются.

На рисунке ниже показано, как выглядит игровое поле после нескольких ходов. Очень удобно делить игровое поле на два ряда: один ряд для наборов карт с одной формой и другой ряд — для наборов карт с одним цветом.



Карты, которые вы добавляете к существующим наборам, должны обладать тем же общим признаком, что и все карты этого набора. Разумеется, как вы уже знаете, при этом нельзя использовать дубликаты карт.



## Перемещение карт

Одна из интересных особенностей игры «Квёркл» — это перемещения карт. Вы можете передвинуть карты между наборами на столе. В конце вашего хода каждая группа карт на игровом поле должна состоять не менее чем из 3 карт.



Костя передвигает синий квадрат из набора синих карт. Затем он добавляет 2 квадрата с руки, чтобы составить новый.

Если вы делаете сложное перемещение, возможно, вы захотите сделать несколько перемещений на игровом поле, а уже потом выкладывать карты с руки.



Саша выкладывает зелёный ромб и ещё зелёный круг. Затем она перемещает зелёный квадрат, который уже был на поле, и добавляет его к своим выложенным картам, чтобы собрать набор из трёх.



Наконец, чтобы завершить набор квадратов, Саша перемещает фиолетовый квадрат из набора фиолетовых фигур.

Точно так же, как вы перемещаете карты, чтобы собирать новые наборы, вы можете собирать квёрклы.



Для начала Женя выкладывает жёлтый крест.

Игра продолжается. Женя перемещает жёлтый четырёхлистник из набора фигур к другим жёлтым картам и таким образом собирает жёлтый квёркл!



И затем Женя играет синюю фигуру, добавляя её к набору.

В конце хода Женя убирает жёлтый квёркл с игрового поля и складывает карты рядом с собой, чтобы в конце игры можно было посчитать собранные квёрклы.

## Квёркл собран

Когда квёркл собран, просто уберите все карты, которые его составляют, с игрового поля. Положите эти карты около себя так, чтобы в конце игры можно было легко сосчитать, сколько квёрклов вы собрали. И вы, и другие игроки могут смотреть на карты, составляющие уже собранные квёрклы, в любой момент.



Вы можете класть карты собранных квёрклов как угодно, но лучше всего делать это вот так, чтобы всем было удобно смотреть на карты, уже вышедшие из игры.

## Конец хода

В конце своего хода вы всегда тянете карты — столько, чтобы у вас снова стало 9 карт на руке. Например, если у вас осталось 5 карт, нужно будет потянуть еще 4.

## Конец игры

Когда последняя карта из колоды будет взята, начнутся последние ходы. Все игроки делают ещё по одному дополнительному ходу. Когда игрок, взявший последнюю карту, заканчивает свой дополнительный ход, игра заканчивается.

## Победа

Игрок с наибольшим количеством квёрклов выигрывает. Если у игроков одинаковое количество квёрклов, это ничья. Нужно пожать друг другу руки и договориться о следующей партии.

## FAQ

**?** На столе был набор синих фигур, я потянул карты и получил ещё один на руку. Могу я выложить его рядом?  
Да, можете. Карты не должны дублироваться внутри набора, но сами наборы могут повторять друг друга.

**?** Есть набор из трёх квадратов. Можно ли переместить один из них в новый набор?  
Да, можно, но в конце вашего хода все наборы должны быть «цельными», как минимум из 3 карт. То есть в этот набор дальше по ходу придётся что-то добавить (или же разобрать его полностью перемещениями в другие наборы).

**?** Что делать, если мы запутались в перемещениях и оказались в ситуации, когда куча наборов на столе разобрана, и есть лишние карты?  
Если никто не помнит, как было на начало хода — сохраняйте спокойствие и собирайте законченные наборы. Всё «лишнее» придётся забрать в руку. В случае, если такое произошло на турнире, и игрок не может закончить свой ход, ему назначается техническое поражение.

Автор игры Сюээн МакКинли Росс.  
Над игрой работали: Д. Кибкало, С. Абдульманов, Т. Фисейский, М. Минина, М. Половцев, А. Стекольников.  
© 2015 MindWare®.  
© Издание на русском языке. ООО «Магеллан», 2015.  
117342, Москва, улица Бултерова, дом 17Б, помещение XI, комната 139. Телефон +7-926-522-19-31.  
Воспроизведение любых компонентов игры без разрешения правообладателей запрещено.

