

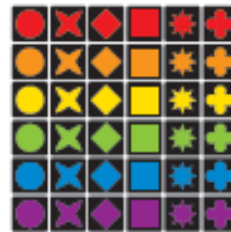
Qwirkle™

Правила игры

Количество игроков: 2-4

Время игры: 30 - 60 мин.

Набор для игры: 108 фишек, по три штуки каждой из 36 показанных справа.



Цель игры

Добавлять фишки на игровое поле чтобы набрать как можно больше очков.

Перед игрой

Вам понадобится лист бумаги и ручка, чтобы вести счёт. Переверните все фишки лицом вниз и перемешайте. Это «куча». Каждый игрок вытягивает по 6 фишек и размещает их возле себя таким образом, чтобы их никто не видел. Это ваши игровые фишки.

Начало игры

Игроки объявляют, какой наибольший набор фишек с одинаковым цветом или формой у них есть (дубликаты фишек не учитываются). Игрок с наибольшим числом фишек с одним из свойств (цвет или форма) выкладывает эти фишки на стол для образования стартовой линии, с неё дальше и идёт игра. Если у игроков одинаковое количество фишек с одним свойством – то игру начинает старший по возрасту. Игра идёт по часовой стрелке.

Процесс игры

В свой ход вы можете сделать одно из трех действий:

1. Добавить одну фишку на поле, и вытащить из «кучи» фишку, чтобы у вас снова было 6 фишек.
2. Добавить две или более фишек на поле. Все фишки, которые вы выкладываете должны обладать одинаковым свойством – цвет или фигура. Ваши фишки должны стать частью одной линии, при этом они не обязательно должны быть выложены рядом (подробнее об этом правиле в пункте Е *примера игры*). После этого нужно взять фишки из «кучи», чтобы у вас снова было 6 фишек.
3. Обменять несколько или все свои фишки на другие из «кучи».

Выкладывание фишек на игровое поле

Игроки в свой ход добавляют фишки на игровое поле к тем, которые были выложены в первый ход. Все фишки должны быть соединены друг с другом.

В игре есть 6 цветов и 6 видов фигур. Игроки создают линии из цветов и фигур. Две или больше фишек, которые касаются друг друга, создают линию одного цвета или одного типа фигур. Добавляемые к линиям фишки должны быть с тем же свойством, что и те, которые уже лежат на поле. Иногда на поле будут образовываться места, куда нельзя будет положить ни одной фишки.

Линия одного типа форм может иметь только один вид формы всех шести цветов. Например, в линии квадратов может быть только один синий квадрат.

Линия, состоящая из одинакового цвета, может иметь только по одному типу из шести форм. Например, в желтой линии может быть только один желтый круг.

Обмен фишек

В свой ход, вместо выкладывания фишке на поле, вы можете поменять несколько или все ваши фишки. Отложите в сторону фишки, которые вы хотите поменять и достаньте из «кучи» новые. А затем положите в «кучу» отложенные фишки и перемешайте. Если в свой ход вы не можете ничего выложить на игровое поле вы обязаны сделать обмен фишек (одной, нескольких или всех).

Подсчет очков

Когда вы создаете линию, вы получаете по одному очку за каждую фишку в ней. Когда вы добавляете фишку в уже существующую линию, вы получаете по одному очку за каждую фишку в линии, включая те которые уже там находились. Одна и та же фишка может давать 2 очка, если она является частью двух разных линий. Посмотрите *пример игры* для полного понимания процесса подсчета.

Вы прибавляете дополнительные 6 бонусных очков, если завершаете линию из 6 фишек, одного цвета или одного типа фигуры. Линия из 6 фишек называется *Qwirkle*. Линии, состоящие более чем из 6 фишек, запрещены (см. пункт *Выкладывание фишек на игровое поле*).

Игрок, который заканчивает игру, получает 6 бонусных очков.

Завершение игры

Когда заканчиваются фишки в «куче» игра продолжается точно также, только игроки не берут фишки из «кучи» в конце хода. Обмен фишками тоже делать нельзя, поэтому игрок просто пропускает свой ход, если не может сделать ход в свою очередь. Игрок, первый выложивший все свои фишки, завершает игру и получает 6 очков бонуса. Подводится итог игры – игрок, заработавший больше всех очков, выигрывает.

Несколько подсказок

Считайте фишки. Например, если вы ожидаете желтый круг, проверьте что в игре на поле, как минимум, не хватает одного желтого круга (значит фишка у кого-то на руках или в «куче»). Старайтесь добавлять фишки, чтобы создать больше одной линии за ход. Старайтесь не создавать линий длиной 5 фишек – ваши соперники смогут легко её дополнить и получить много очков.

Пример игры

Сью начинает игру, выкладывая три красных фишки, все с разной формой. Сью получает 3 очка.



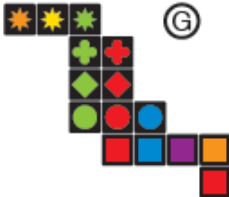
Салли выкладывает один синий круг. Эта фишка создает две линии: линию кругов и линию синего цвета. Она получает 4 очка.



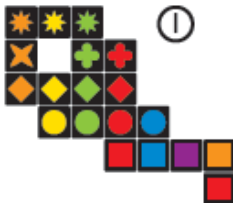
Сью играет двумя зелеными фишками. Обе фишки зеленого цвета, но при выкладывании на поле они не касаются друг друга, а располагаются по разные стороны зеленой линии. Расширяется линия кругов и линия зеленого цвета. Сью получает 7 очков.



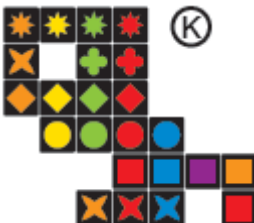
Салли выкладывает две фишки с звездами. Она начинает новую линию с фигурой звезды. Получает 3 очка.



Сью кладет две желтых фишки. Она создает желтую линию и увеличивает две линии – с ромбами и кругами. Сью получает 10 очков.



Салли выкладывает три фишки с крестами. Она создает линию с фигурой креста, и расширяет красную и синюю линии. Она также завершила красную линию из 6 фигур, сделав Qwirkle, и получает за это 6 бонусных очков. Всего за ход Салли получает 18 очков.



Крис играет тремя квадратами, добавляя их к красной линии, сделанной Сью, а также создает новую линию из квадратов. Красный квадрат подсчитывается дважды, потому что Крис сыграл им в двух линиях. Он получает 7 очков.



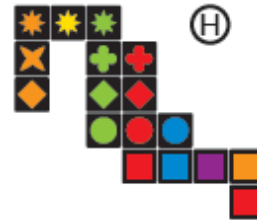
Боб выкладывает две зеленых фишки и создает 3 новых линии: с ромбами, с четырехлистником и зеленую линию. Боб получает 6 очков.



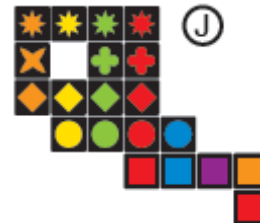
Крис играет двумя фишками с квадратами. Он добавляет один квадрат к уже существующей линии и начинает новую линию из квадратов. Крис не может положить оба квадрата в одну линию, так как в линии уже есть квадрат красного цвета. Крис получает 6 очков.



Боб кладет на поле две оранжевых фишки. Он создает оранжевую линию. Боб не продолжает линию с ромбами, так как его оранжевая линия не касается остальных двух ромбов. Боб получает 3 очка.



Крис играет одной фишкой с красной звездой. Он увеличивает две линии – красную и линию со звездами. Крис получает 9 очков.



Боб кладет две фишки с квадратами. Он добавляет квадрат к одной уже существующей линии и создает две новых линии. Боб получает 9 очков.

