Page 8 (back)

Chris joue trois pions de carré, ajoutant à la ligne de couleur rouge et créant ainsi une ligne de carré (fig. B). **Il** marque 4 points pour la ligne de rouge et 3 points pour la ligne de carré. Chris marque 7 points.

Sally joue un pion de cercle bleu (fig. C). Elle crée deux nouvelles lignes : une ligne de cercle et une ligne de couleur bleue. Chaque ligne a deux pions d'une valeur de 2 points. Sally marque 4 points.

Dave joue deux pions verts (fig. D) et crée trois nouvelles lignes : une ligne de carreau (2 points), une ligne de trèfle (2 points) et une ligne de couleur verte (2 points). Dave marque 6 points.

Anna joue deux pions verts (fig. E). Les deux pions s'ajoutent à la même ligne verte mais ils ne se touchent pas. Anna marque 4 points pour la ligne de couleur verte et 3 points pour la ligne de cercle. Anna marque 7 points.

Chris joue deux pions de carrés (fig. F). **Il** ajoute à la ligne existante de carré (4 points) et crée aussi une autre ligne de carré (2 points). Christ ne pouvait pas jouer ses deux pions de carré dans la ligne de carré existante car la ligne aurait eu deux carrés rouges. Chris marque 6 points.

Sally joue deux pions d'étoiles rayonnante (fig. G). Elle crée une ligne d'étoile rayonnante. Sally marque 3 points.

Dave joue deux pions de couleur orange (fig. H). **Il** crée une ligne orange. **Il** n'a pas fait d'ajout à la ligne de carreaux car son carreau orange ne touche pas les deux autres carreaux. Dave marque 3 points.

Anna joue deux pions jaunes (fig. I). Elle crée une ligne de couleur jaune (2 points) et ajoute à une ligne de carreau (4 points) et une ligne de cercle (4 points). Anna marque 10 points.

Chris joue un pion d'étoile rayonnante rouge (fig. J). **Il** ajoute une ligne d'étoile rayonnante (4 points) et une ligne de couleur rouge (5 points). Chris marque 9 points.

Sally joue trois pions d'entrecroisement (fig. K). Elle crée une ligne de pions d'entrecroisement (3 points) et ajoute à une ligne de couleur rouge (6 points) et une ligne de couleur bleue (3 points). Elle a joué la sixième forme rouge pour créer un Qwirkle et marque six points supplémentaires. Sally marque 18 points.

Dave joue deux pions de forme carrée (fig. L). Il ajoute à une ligne de carré (5 points) et commence deux nouvelles lignes de carré (2 points chacune). Dave marque 9 points.

Go Kids 玩樂小子
中文遊戲規則翻譯 / 排版：Gokids玩樂小子
中文說明書為兒童動力國際有限公司版權所有，所有文字、圖片、照片均受著作權保護，未經許可請勿作為商業用途。
© 2014 Kids Power International Ltd.
All Rights Reserved.
MindWare
brainy toys for kids of all ages
Game design by Susan McKinley Ross

Page 1 (front)

Qwirkle 原木形色棋

混和、配對、得分、獲得勝利！

2 – 4 人遊玩
適合 6 歲以上

Page 2

Qwirkle 原木形色棋

遊戲規則

遊玩人數：**2 - 4**人　　遊玩時間：**30–60**分鐘

內容物：

- 共有108個形色棋，包含36種不同的棋子，每種各3個，如右圖所示
- 1個棉布收藏袋
- 1份遊戲說明書

遊戲目標

為了贏得高分，玩家必須策略性的創造，及延展顏色和形狀所排成的棋子。

遊戲準備

準備紙筆記錄分數，將所有棋子放在袋子裡，每位玩家抽取6個棋子。

遊戲開始

由手上可以出最多棋子的人開始，如果平手則由年長者開始，輪到你時，可從以下3個動作，選擇一項執行：

1.將一個棋子加到棋格上，接著抽取1個棋子，保持手上有6個棋子。

2.在棋格上放上2個以上的棋子。你所出的棋子，必須擁有相同的特性：相同顏色或相同形狀。棋子必須擺放在同一條線上，即便並未相鄰。

3.無棋子可出時，可將手上的棋子與袋子中的棋子交換，一次可交換部分或全部棋子。

棋子加到棋格上

玩家從第一回合開始，輪流將棋子加到棋格上。所有形色棋必須相連。2個或以上的棋子創造出一條新連線。放在同1條線上，必須滿足連線的規則，符合相同顏色或相同形狀。

1條同形狀的連線上，6種不同顏色棋子，只能各有一個。舉例來說，正方形的連線中，只會有一個藍色正方形。

1條同顏色的連線上，6種不同形狀的棋子，只能各有一個。舉例來說，黃色的連線，只能有一個黃色的圓圈。

交換形色棋

當你無棋可出時，可選擇將手上的棋子，交換其中一部分，或全部的棋子。將你想交換的棋子放到一邊，接著從袋中抽出棋子。最後將你所要交換的棋子放進袋子內。

得分計算

當你創造一條新的連線，線上的每一個棋子會使你獲得1分，當你在原有的棋格上放上棋子，也同樣適用。當你用一個棋子將兩條線連結，這棋子可以獲得兩分。請見**遊戲範例**。

當你在同一條線上連成6個棋子時，除了原有的6分，還可以額外獲得6分，這就是Qwirkle。
這6個棋子，必須為相同顏色不同形狀，或是相同形狀不同顏色。每一條連線不可以超過6個棋子。

遊戲結束

當袋子中沒有棋子可拿時，繼續下棋，但玩家無法補充手上的棋子。第一位出完手上所有棋子的玩家宣告遊戲結束，並且可以獲得額外的6分。獲得最高分的玩家獲勝。

遊戲策略

設法將棋子放到數條線之間，可以獲得較高分數。避免讓連線中有5個棋子，否則你的對手就會獲得Qwirkle！如果你需要紅色圓形才能獲得Qwirkle，仔細計算棋格上所有紅色圓形，至少需要1個紅色圓形還沒出現，你才有機會獲得Qwirkle。

遊戲範例

由Anna先開始，因為她有最多同一特徵的棋子。他出了3個紅色但不同形狀的棋子。
Anna獲得3分。

接著輪到Chris，他在紅色連線上，出了3個正方形棋子，同時也新增了一條正方形的連線。因為紅色連線獲得4分，正方形連線獲得3分。
Chris獲得7分。

Sally出了1個藍色圓形棋子，同時符合2條線的條件：圓形連線，以及藍色連線。每一條線獲得2分，
Sally獲得4分。

Dave出了2個綠色棋子，創造3條新的連線：1條梅花連線(2分)、1條鑽石連線(2分)，以及1條綠色連線(2分)。
Dave獲得6分。

Page 7

Qwirkle™

Comment jouer

Nombre de joueurs: 2 - 4
Durée du jeu: 30 à 60 minutes

Éléments

108 pions, trois fois l'ensemble des 36 pions montrés à droite, 1 sac, 1 livret de règle du jeu.

But du jeu

Stratégiquement créer et prolonger des lignes de couleur et de forme afin de marquer le plus de points possible.

Préparation

Vous avez besoin d'un morceau de papier et d'un crayon pour noter le nombre de points. Placez tous les pions dans un sac. Chaque joueur tire six pions et les place afin qu'aucun autre joueur ne puisse en voir les formes en couleur. C'est sa donne.

Début de la partie

Les joueurs annoncent le nombre le plus élevé de pions qu'ils détiennent, ayant un attribut commun, couleur ou forme (les pions en double ne sont pas comptés dans ce nombre). Le joueur qui peut jouer le plus grand nombre de pions ayant un attribut commun joue ces pions pour commencer la partie. En cas d'égalité du nombre de pions entre deux joueurs, le joueur le plus âgé commence. Chaque joueur joue à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre.

Jeu

Le joueur à qui s'est le tour de jouer peut effectuer l'une de ces trois actions :

1. Ajouter un pion à la grille, puis tirer un pion pour avoir une donne allant jusqu'à six pions.
2. Ajouter un ou plusieurs pions à la grille. Tous les pions joués provenant de la donne du joueur doivent avoir un attribut commun, à savoir la couleur ou la forme. Les pions du joueur doivent être placés sur la même ligne sans avoir l'obligation de se toucher. Tirer des pions pour avoir une donne de six pions.
3. Échanger certains ou tous les pions de la donne contre des pions différents.

Ajout à la grille

Chacun à leur tour, les joueurs ajoutent des pions à la grille créée au premier tour. Tous les pions doivent être connectés à la grille.

Une ligne est formée à partir de deux pions qui se touchent. Une ligne est formée de pions de forme identique ou de pions de même couleur. Les pions qui sont ajoutés à cette ligne doivent avoir le même attribut que les pions qui se trouvent déjà sur la ligne. Souvent, il arrive qu'il y ait des places sur la grille où aucun pion ne peut être ajouté.

Une ligne de forme ne peut avoir qu'un pion de chacune des six couleurs. Par exemple, une ligne de carré ne peut avoir qu'un carré bleu.

Une ligne de couleur ne peut avoir qu'un pion de chacune des six formes. Par exemple, une ligne de jaune ne peut avoir qu'un cercle jaune.

Échange de pions

Lorsque c'est votre tour, vous pouvez choisir d'échanger tous ou certains de vos pions au lieu de les ajouter à la grille. Dans ce cas, vous devez mettre de côté les pions à échanger, puis tirer les pions de remplacement. Enfin, vous devez mélanger les pions que vous échangez dans le sac de pions. Si un joueur ne peut pas ajouter à la grille à son tour, il doit obligatoirement échanger certains ou tous ses pions.

Nombre de points

Quand vous créez une ligne, vous marquez un point

Page 4

Chris出了一個紅色爆炸形的棋子。他放在爆炸形的連線上(4分)，以及紅色連線(5分)。
Chris獲得9分。

Sally出了3個叉叉形棋子。創造了1條叉叉形連線(3分)，加上紅色連線(6分)，以及藍色連線(3分)。她完成了Qwirkle同時獲得額外的6分。
Sally獲得18分。

Dave出了2個正方形棋子。加在原有的正方形連線(5分)，開啓了新的2條正方形連線(每一條2分)。
Dave獲得9分。

Qwirkle™

How to Play

Number of players: 2-4　　Playing time: 30 - 60 min.

Components

- 108 tiles, three of each of the thirty-six tiles shown at right.
- 1 bag
- 1 instruction booklet

Object

Strategically create and expand lines of color and shape in order to score the most points.

Setup

You will need paper and pencil to keep score. Place all tiles in the bag. Each player draws six tiles and places them so that other players cannot see the colored shapes. This is your "hand."

Starting the Game

Players declare the largest number of tiles they have that share one attribute, either color or shape (do not include duplicate tiles in this number). The player who can play the most tiles that share one attribute plays those tiles to start the game. If there is a tie, the oldest player in the tie starts the game. Play proceeds clockwise around the table.

Play

On your turn, do one of three things:

1. Add one tile to the grid, and then draw a tile to bring your hand up to six.
2. Add two or more tiles to the grid. All tiles played from your hand must share one attribute, either color or shape. Your tiles must be played in the same line, although they do not have to touch each other. Draw tiles to bring your hand up to six.
3. Trade some or all of your tiles for different tiles.

Adding to the Grid

Players take turns adding to the grid that is created on the first turn. All tiles must connect to the grid.

Two or more tiles that touch create a line. A line is either all one shape or all one color. Tiles that are added to a line must share the same attribute as the tiles that are already in the line. Often there are places on the grid where no tile can be played.

A line of shapes can only have one tile of each of the six colors. For example, a line of squares can only have one blue square.

A line of color can only have one tile of each of the six shapes. For example, a line of yellow can only have one yellow circle.

Trading in Tiles

On your turn, you can choose to trade in some or all of your tiles ***instead*** of adding to the grid. Set aside the tiles you want to trade in, then draw replacement tiles. Finally, mix the tiles that you traded away back into the bag. If you are unable to add to the grid on your turn, you must trade in some or all of your tiles.

Scoring

When you create a line, you score one point for each tile in the line. Also, when you add to an existing line, you score one point for each tile in that line, including tiles that were already in that line. One tile can score two points if it is part of two different lines. See *Examples of Play*.

You score an additional six points whenever you complete a line of six tiles – this is called a Qwirkle. A Qwirkle scores at least twelve points – six for the six tiles and six for the bonus. The six tiles must be either six tiles of the same color, each a different shape OR six tiles of the same shape, each a different color. Lines of more than six tiles are not allowed.

Whoever ends the game gets a six-point bonus.

Ending the Game

When there are no more tiles to draw, play continues as before, but players do not replenish their hands at the end of their turn. The first player who uses all of their tiles ends the game and gets a six-point bonus. The player with the highest score wins.

Strategy Tips

You usually score more points if you can add to more than one line at a time. Avoid creating lines that have five tiles or your opponents might score a Qwirkle. Count the tiles. If you need a red circle to make a Qwirkle, look at the grid to make sure there is at least one red circle that hasn't been played.

Examples of Play

Anna starts the game because she has the most tiles that share a single attribute. She plays three red tiles, each with a different shape. Anna scores 3 points.

Chris plays three square tiles, adding to the line of red and also creating a line of squares. He scores 4 points for the red line and 3 points for the square line. Chris scores 7 points.

Sally plays one blue circle tile. She creates two new lines: a circle line and a blue line. Each line has two tiles and is worth 2 points. Sally scores 4 points.

Dave plays two green tiles and creates three new lines: a clover line (2 points), a diamond line (2 points) and a green line (2 points). Dave scores 6 points.

Page 5

Page 6

Anna plays two green tiles. Both tiles add to the same green line, but they do not touch each other. Anna scores 4 points for the green line and 3 points for the circle line. Anna scores 7 points.

Chris plays two square tiles. He adds to the existing square line (4 points) and also creates another square line (2 points). Chris could not have played both square tiles in the existing square line because then there would have been two red squares in that line. Chris scores 6 points.

Sally plays two starburst tiles. She creates a starburst line. Sally scores 3 points.

Dave plays two orange tiles. He creates an orange line. Dave has not added to the diamond line because his orange diamond doesn't touch the other two diamonds. Dave scores 3 points.

Anna plays two yellow tiles. She creates a yellow line (2 points) and adds to both a diamond line (4 points) and a circle line (4 points). Anna scores 10 points.

Chris plays one red starburst tile. He adds to a starburst line 4 points) and a red ine (5 points). Chris scores 9 points.

Sally plays three criss-cross tiles. She creates a ine of crisscross tiles 3 points) and adds to a red line (6 points) and a blue line (3 points). She played the sixth red shape to create a Qwirkle and score a six-point bonus. Sally scores 18 points.

Dave plays two square pieces. He adds to one square line 5 points) and starts two new square lines 2 points each). Dave scores 9 points.

Page 3

Anna出2個綠色棋子。2個棋子放在綠色連線上，但是並未彼此連接。Anna因為綠色連線獲得4分，圓形連線獲得3分。
Anna獲得7分。

Chris將2個正方形棋子，放在原本的正方形連線上(4分)，同時也創造了其他的正方形連線(2分)。Chris無法將這2個正方形放在原本的正方形連線上，這樣會使原本的連線上有2個紅色正方形。
Chris獲得6分。

Sally出了2個爆炸形棋子，創造了爆炸形連線。
Sally獲得3分。

Dave出2個橘色棋子。創造了1條橘色連線。Dave沒有將鑽石連成一條線，因為橘色鑽石與其他2個鑽石並未相連。
Dave獲得3分。

Anna出2個黃色棋子。他創造了黃色連線(2分)、方塊連線(4分)，以及圓形連線(4分)。
Anna獲得10分。