



MindWare
 brainy toys for kids of all ages
 for other MindWare products visit www.mindware.com

GAME DESIGN BY SUSAN MCKINLEY ROSS
 © 2006, 2010, 2014, 2015 MindWare
 2140 West County Road C
 Roseville, MN 55113
 Ph 800.274.6123

中文翻譯: Cheryl
 中文校稿: 大捲、Pathfinder
 中文編輯: 阿圭
 中文出版: GoKids玩樂小子

© 2016 GoKids 玩樂小子 All Rights reserved.
 所有中文翻譯文字、排版均為兒童動力國際有限公司版權所有, 翻印必究。



原木形色棋 快速規則統整

- 拿出6個形色棋, 可以出最多棋子(不重複)的玩家先開始, 而且一定要出那組棋子。
- 打出手上的棋子。出的棋子要具備一樣的特性(同樣顏色或是同樣形狀), 必須放置在同一連線中。同一列中不能有重複的形狀或顏色。
- 計算同一連線中每個棋子的分數。(不論是在原本的連線中增加棋子, 或是新開一個連線都要計算) 當完成連線中有6個特性時額外獲得6分, 稱為Qwirkle! Qwirkle分數至少12分: 包括原本的6個棋子各一分和6分額外加分。
- 你也可以選擇交換形色棋, 而不出棋子。
- 當袋子裡的形色棋都用完時, 第一位出完全部棋子的玩家額外獲得6分, 並結束遊戲。
- 遊戲結束時, 獲得最高分的玩家贏得遊戲!

更多詳細的規則, 請參考遊戲標準規則與遊戲範例。

Qwirkle 原木形色棋 的故事

一個夢想的開始...
 Qwirkle原木形色棋是由Susan Mckinley Ross 發明, 她是一位非常喜歡桌遊的玩具設計師。一天晚上她夢到了關於形色棋的構想, 第二天Susan就開始著手設計, 並不斷的修正規則, 直到她覺得自己喜歡這個遊戲, 她將這個遊戲寄給MindWare公司, 他們也非常喜愛這個遊戲!

屢獲殊榮的首次亮相...
 MindWare公司在2006年秋天將Qwirkle原木形色棋公開亮相, 並標註是一款“適合各年齡層孩子的益智遊戲”。隔年春天, Qwirkle原木形色棋在國際玩具展被華盛頓郵報評選為15大商場最有趣的產品之一, 當年年底, Qwirkle原木形色棋榮獲Mensa Select Award, Parents' Choice Gold Award, 以及Major Fun Award。

遍及全球的成功...
 2011年Qwirkle原木形色棋贏得了Spiel des Jahres Award(德國年度最佳遊戲)。德國年度遊戲獎是桌遊界一項非常有聲望的榮譽, Qwirkle原木形色棋已經販售了超過40個國家、翻譯了七種語言。

仍然再創造歷史...
 過去十年, Qwirkle原木形色棋已經販售超過200萬盒, 表示有超過2億1千6百萬的木製棋子! Qwirkle原木形色棋家族的其他遊戲包括: 原木立體形色棋、原木形色棋旅行版、形色棋擴充版、形色棋三重奏, 以及Qwirkle App。

SUSAN MCKINLEY ROSS

Qwirkle創作者的話
 我從小常與父母一同遊玩遊戲, 我希望我的家人與朋友一起玩Qwirkle時能樂在其中, 我很感激全部Qwirkle的外銷人員散佈他們對遊戲的喜愛。許多人讓Qwirkle走進他們的生活, 這真是一件驚奇的事情, 謝謝你們!

遊玩形色棋
 從第一位玩家之後, 每次從牌組打出棋子至少要有個與已經打出的棋子相連, 所有打出的棋子必須在一條線上。

連線由兩個或更多個形色棋相連接。一種特性的連線只能有單一的顏色或形狀, 而且不能重複。舉例來說, 一行鑽石連線只能有一個紅色鑽石; 一行連線不能超過6個棋子, 因為最多只有6種顏色、6種形狀。

新出的棋子也可以同時符合兩條連線。

如果新加上這個綠色圓形, 他是綠色連線的一部份, 也是圓形連線的一部份。

這裡是其他的例子, 你可以怎麼打出棋子讓他們有同一條連線的特性, 同時也是其他連線的一部份。

如果你打出這三個橘色棋子, 他們全部都符合橘色連線, 橘色梅花同時也符合梅花連線, 橘色鑽石同時也是鑽石連線的一部份。

你可以放兩個藍色棋子形成藍色連線, 藍色連線的棋子都相連在一起, 他們的顏色都相同, 沒有重複的形狀。

你出的棋子一定要連接已經有的連線, 但他們不用一定要相連, 舉例來說, 他們可以被放在同一連線的兩端。

你可以在一條連線兩端各加上棋子, 這位玩家增加藍色正方形與藍色梅花, 他們都是這條連線的一部份。

計算得分
 連線中的每一個棋子會讓你獲得一分。

這是第一回合的連線, 第一位玩家得到3分, 從梅花連線中的每個棋子各得到1分。

第二位玩家打出兩個藍色棋子得到3分, 每個藍色連線的棋子各得到1分。

第三位玩家打出三個圓形棋子得到7分, 4分來自藍色連線, 3分來自圓形連線。

第四次玩家增加三個圓形棋子, 並創造了Qwirkle! 這位玩家獲得12分, 6分來自圓形連線上每一個棋子, 6分是Qwirkle的額外得分。

每次當你完成一條6個棋子的連線(同一種顏色、或是同一種形狀)時, 你創造了Qwirkle! Qwirkle分數至少12分, 包括原本的6個棋子各一分和6分額外得分。

更多得分示範, 請看遊戲範例。

抽取棋子
 當你出完棋子、也計算完得分, 將手上的牌組補滿6個形色棋。

交換形色棋
 除了打出形色棋, 你也可以選擇交換棋子, 但這會用掉你這個回合, 你並不會得到任何分數。將你想要交換的棋子先放到一旁, 然後抽取棋子直到手上補滿6個形色棋, 你不能交換超過袋裡數量中的棋子, 當你抽完棋子, 將原本捨棄的棋子放進袋子裡混勻。

遊戲結束
 當袋子裡沒有棋子可以拿時, 遊戲繼續但自己的回合最後不補抽棋子, 第一位玩家出完所有的棋子, 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。

如果遊戲結束時, 第一名有兩位玩家平手, 贏家互相祝賀、並約定之後再玩一次!

遊戲策略

- 設法將棋子放到多條連線之間, 讓他們同時符合多條連線。
- 先保留可以創造Qwirkle的棋子。
- 避免創造讓其他玩家有完成Qwirkle的機會。
- 記住, 每一種棋子共有三個。

遊戲範例

1. Anna打出3個紅色棋子開始遊戲, 她得到3分。
2. Chris從紅色連線得到4分, 從正方形連線獲得3分, 總共獲得7分。
3. Sally從圓形連線獲得2分, 從藍色連線獲得2分, 總共4分。
4. Dave從綠色連線獲得2分, 從梅花連線獲得2分, 從鑽石連線獲得2分, 總共6分。
5. Anna從綠色連線獲得4分, 從圓形連線獲得3分, 總共7分。
6. Chris從垂直的正方形連線獲得4分, 從水平的正方形連線獲得2分, 總共6分。
7. Sally從爆炸形棋子獲得3分。
8. Dave從橘色連線獲得3分。
9. Anna從黃色連線得到2分, 鑽石連線得到4分, 圓形連線獲得4分, 總共10分。
10. Chris從爆炸形連線獲得4分, 紅色連線獲得5分, 總共9分。
11. Sally從紅色連線獲得6分, 與6分完成Qwirkle的分數, 從藍色連線獲得3分, 又連線獲得3分, 總共18分。

Qwirkle 原木形色棋

內容物

- 108個木製形色棋
- 4個木製牌架
- 1本計分本
- 1隻紀念鉛筆
- 1個棉布收藏袋

遊戲開始
 在你的回合時

1. 從手上牌組中選擇一組形色棋
2. 打出手上的棋子
3. 計算得分
4. 抽取棋子維持手上6個棋子

你也可以選擇交換棋子而不進行出牌的行動, 這會在交換形色棋中再詳細解釋。

選擇形色棋
 從手上牌組選擇一個或更多個棋子, 如果這些棋子他們的特性(形狀或顏色)相同, 你可以一次出多個棋子, 但一定要一樣顏色不同形狀、或是一樣形狀不同顏色, 而且不能有重複的棋子。

- 你可以打出單一個棋子。
- ◆ 或是你可以打出多個棋子, 他們有一樣形狀但顏色不重複。
- ★ 或是你可以打出多個棋子, 他們有一樣顏色但形狀不重複。

遊戲目標
 用一種顏色或是一種形狀的棋子排列得分, 最高分的玩家贏得遊戲。

遊戲準備
 將所有形色棋放進棉布收藏袋裡, 每一位玩家拿取一個牌架, 並從袋子裡抽取六個形色棋形成手上的棋組。然後選一位玩家作為計分員。

決定起始玩家
 看看手中的棋組, 找到形色棋最大的組合(不重複的一種顏色或是一種形狀), 告訴其他玩家自己最多有多少個棋子可以出。手上可以出最多棋子的玩家開始, 如果平手則由年長者開始, 以順時針的方向進行遊戲。