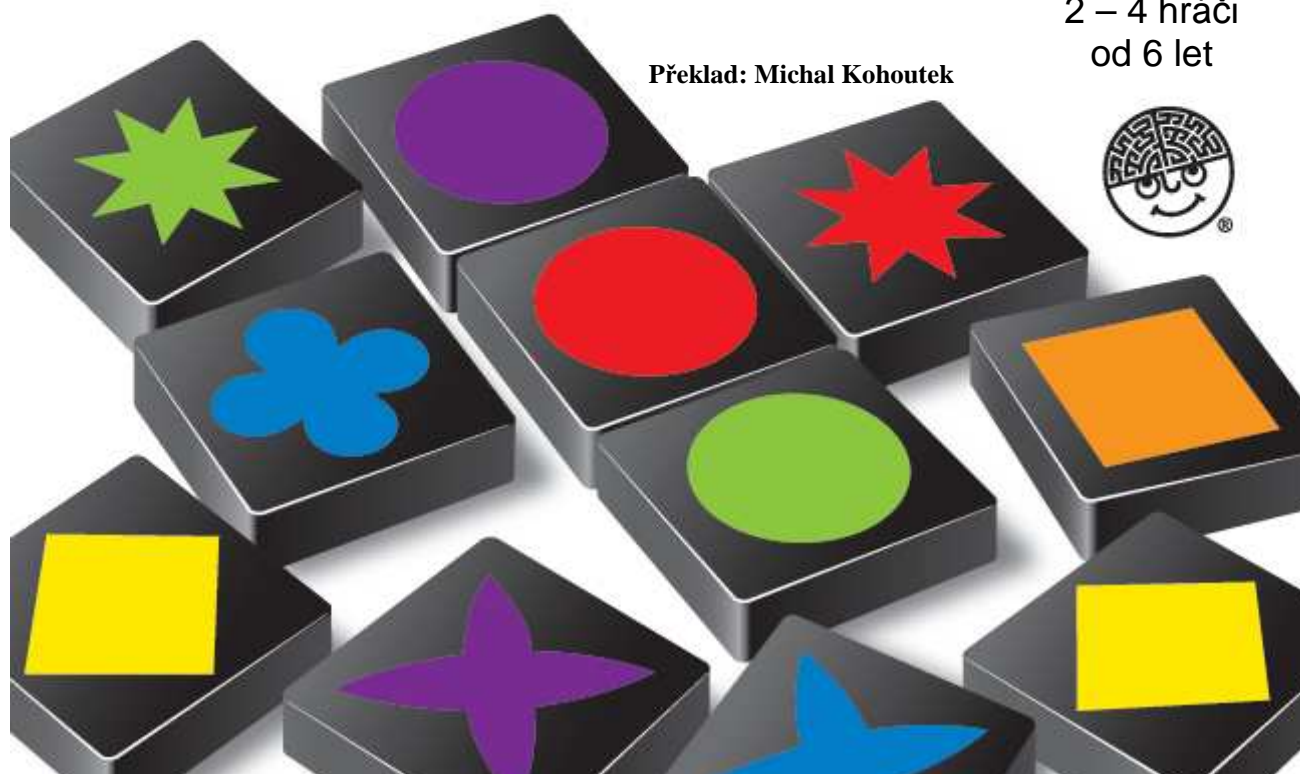


Qwirkle™

Zamíchej, přiřad', boduj, vyhraji!

2 – 4 hráči
od 6 let

Překlad: Michal Kohoutek



Úvod

Počet hráčů: 2-4 Herní doba: 30-60 minut

Obsah hry

- 108 kostiček, 3 od každé ze 36 vyobrazených vpravo.
- 1 pytlík
- 1 pravidla



Cíl

Strategická tvorba a rozšiřování linií barev a tvarů pro započítání největšího počtu bodů.

Příprava

K zaznamenávání bodů budete potřebovat papír a tužku. Vložte všechny kostičky do pytlíku. Každý hráč si vylosuje šest kostiček a položí je před sebe tak, aby ostatní hráči neviděli barevné tvary. Toto je vaše „ruka“.

Začátek hry

Hráči ohlásí nejvyšší počet kostiček, které sdílí jednu vlastnost, tedy buď tvar, nebo barvu (nezapočítávejte duplikáty). Hráč, který má nejvíce kostiček jedné vlastnosti, zahraje tyto kostičky jako začátek hry. Pokud panuje shoda, nejstarší hráč z nerozhodnutých zahájí hru. Hra pokračuje kolem stolu po směru hodinových ručiček.

Průběh hry

Ve svém tahu můžete udělat jednu ze tří věcí:

1. Přidat jednu kostičku do mřížky a jednu si dobrat, abyste jich měli v ruce šest.
2. Přidat do mřížky dvě či více kostiček. Všechny zahrané kostičky musí sdílet jednu vlastnost, buď tvar nebo barvu. Kostičky musí být zahrány do jedné řady, ačkoli se nemusí dotýkat jedna druhé.
3. Vyměnit některé z vašich kostiček za jiné.

Přidání do mřížky

Hráči ve svých tazích přidávají kostičky do mřížky vytvořené v prvním tahu. Všechny kostičky musí být připojeny k mřížce.

Dvě a více kostiček, které se dotýkají, tvoří řadu. Řada je složena buď z jedné barvy, nebo jednoho tvaru. Kostičky přidané do řady, musí sdílet stejnou vlastnost, jako kostičky tvořící řadu. Často se v mřížce vyskytuje místo, kam nelze připojit žádnou kostičku.

Řada tvořená tvary může obsahovat pouze jednu kostičku od každé ze šesti barev. Například řada čtverců může obsahovat pouze jeden modrý čtverec.

Řada tvořená barvami může obsahovat pouze jednu kostičku od každého ze šesti tvarů. Například žlutá řada může obsahovat pouze jeden žlutý kruh.

Výměna kostiček

Ve svém tahu si můžete vybrat výměnu některých nebo všech kostiček *namísto* přidání do mřížky. Odložte stranou kostičky, které chcete vyměnit a pak doberte nové. Nakonec zamíchejte vyměněné kostičky zpět do pytlíku. Pokud nejste schopni ve svém tahu přidat kostičky do mřížky, musíte některé nebo všechny vyměnit.

BODOVÁNÍ

Když vytvoříte řadu, získáte jeden bod za každou kostičku v řadě. Stejně tak když přidáte kostičku do existující řady, získáte jeden bod za každou kostičku v oné řadě, a to včetně kostiček, které ji už tvořily. Jedna kostička může přinést dva body, pokud je součástí dvou různých řad. Viz *Příklady hry*.

Dalších šest bodů získáte, pokud dokončíte řadu šesti kostiček – ta se nazývá qwirkle. Qwirkle přináší nejméně dvanáct bodů – šest za kostičky a šest za bonus. Těchto šest kostiček musí být buď stejné barvy a každá jiného tvaru NEBO stejného tvaru, každá v jiné barvě.

Řady více než šesti kostiček nejsou dovoleny. Kdokoli ukončí hru, získá bonus šesti bodů.

KONEC HRY

Pokud již nejsou k vytažení žádné kostičky, hra pokračuje jako před tím, ale hráči si na konci svého tahu ruku nedoplňují. Hráč, jenž spotřebuje všechny své kostičky, ukončí hru a získá bonus šest bodů. Hráč s nejvyšším počtem bodů vítězí.

STRATEGICKÉ RADY

Obvykle získáte více bodů, pokud přidáte kostičky k více řadám najednou. Vyhněte se tvoření řad o pěti kostičkách, protože váš soupeř může dokončit qwirkle. Počítejte kostičky. Pokud potřebujete k dokončení qwirklu červený kruh, podívejte se na mřížku a ujistěte se, že nejméně jeden červený kruh dosud nebyl zahrán.

PŘÍKLADY HRY

Anna začíná hru, protože má nejvíce kostiček sdílejících jednu vlastnost. Zahraje tři červené kostičky, každou s jiným tvarem. Anna získá 3 body.

Kryštof zahraje tři čtverce, přidá je k řadě červených a rovněž vytvoří řadu čtverců. Získá 4 body za červené a 3 body za čtverce. Celkem získá Kryštof 7 bodů.

Soňa zahraje jeden modrý kruh. Vytvoří tak dvě řady: řadu kruhů a modrou řadu. Každá z nich má dvě kostičky a hodnotu 2 bodů. Soňa získá 4 body.

David zahraje dvě zelené kostičky a vytvoří tři nové řady: čtyřlístky (2 body), kosočtverec (2 body) a zelenou řadu (2 body). David získá 6 bodů.

Anna zahraje dvě zelené kostičky. Obě přidá do stejné zelené řady, ale vzájemně se nedotýkají. Anna získá 4 body za zelenou řadu a 3 body za kruhy. Celkem Anna získá 7 bodů.

Kryštof zahrává dva čtverce. Přidá jeden do existující řady (4 body) a navíc vytvoří další řadu (2 body). Kryštof nemohl zahrát oba čtverce do existující řady, protože pak by v této řadě byly dva červené čtverce. Kryštof získá 6 bodů.

Soňa zahrává dvě hvězdy. Vytvoří řadu hvězd. Soňa získá 3 body.

David umístí dvě oranžové kostičky. Vytvoří oranžovou řadu. David nepřidal kostičku do řady kosočtverců, protože jeho oranžový kosočtverec se nedotýká ostatních dvou. David získá 3 body.

Anna zahraje dvě žluté kostičky. Vytvoří žlutou řadu (2 body) a přidá kostičky jak do řady kosočtverců (4 body), tak i do řady kruhů (4 body). Anna získá 10 bodů.

Kryštof zahraje jednu červenou hvězdu. Přidá ji k řadě hvězd (4 body) a k řadě červených (5 bodů). Kryštof získá 9 bodů.

Soňa umístí tři křížky. Vytvoří řadu křížků (3 body) a rovněž přidá k červené (6 bodů) i k modré řadě (3 body). Zahrála šestý červený tvar, dokončila qwirkle a získá bonus 6 bodů. Celkem Soňa získá 18 bodů.

David zahraje dva čtverce. Přidá jeden k jedné řadě čtverců (5 bodů) a vytvoří nové dvě řady čtverců (2 body každá). David získá 9 bodů.

