

# Qwirkle™

Promiješaj, Složi, Zbroji i Pobjedi!

od 2 do 4 igrača  
od 6+ godina.

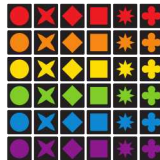


# Qwirkle™

Kako igrati

Broj igrača: 2-4    Vrijeme igre: 30-60 min.

Pribor igre:  
108 pločica,  
po tri od 36  
desno prikazanih pločica.



## CILJ IGRE

Postavljanje pločica u križaljku kako bi skupili što više bodova.

## POSTAVKA IGRE

Trebat će vam papir i olovka za bilježenje bodova. Postavite sve pločice licem nadolje. One predstavljaju kup za povlačenje. Svaki igrač povlači 6 pločica i postavlja ih van pogleda ostalih igrača. To je vaša ruka.

## POČETAK IGRE

Igrači kažu najveći broj pločica koji imaju u nekoj boji ili obliku (ne uključujte iste pločice u ovaj zbroj). Igrač koji ima najviše pločica u nekoj boji ili obliku počinje igru. Ako su igrači izjednačeni u ovom broju, najstariji igrač od izjednačenih započinje igru. Igra se dalje nastavlja u smjeru kazaljke na satu.

## TIJEK IGRE

Kada ste na redu, činite jednu od tri stvari:

1. Dodajte jednu pločicu u križaljku i povucite jednu pločicu kako bi ih imali 6
2. Dodajte dvije ili više pločica u križaljku. Sve odigrane pločice moraju imati ili istu boju ili isti oblik. Pločice moraju biti dijelom jedne, iste linije, koje se ne smiju dodirivati.

- Povucite pločice iz kupa kako bi ih imali 6 u ruci.
3. Zamijenite neke ili sve pločice sa drugima iz kupa za povlačenje.

## DODAVANJE U KRIŽALJKU

Igrači u svojim potezima dodaju pločice u križaljku koju su stvorili u prvom potezu. Sve pločice uvijek se moraju vezati na križaljku.

Postoji šest boja i šest oblika. Igrači tvore linije od oblika ili boja. Dvije ili više pločica koje se dodiruju tvore liniju ili iste boje ili istog oblika. Pločica koja se dodaje na liniju mora dijeliti istu boju ili isti oblik kao pločice koje već jesu u liniji. Ponekad postoje mjesta u križaljci gdje se ne može dodati niti jedna pločica.

Linije istog oblika mogu imati samo pločice u šest različitih boja. Na primjer, linija kvadrata može imati samo jedan plavi kvadrat.

Linije iste boje mogu imati samo pločice u šest različitih oblika. Na primjer, linija žute boje može imati samo jedan žuti krug.

## ZAMJENA PLOČICA

Kada ste na redu možete po želji zamijeniti neke ili sve pločice **umjesto** da ih dodajete u križaljku. Stavite sa strane pločice koje želite zamijeniti, te tada povucite nove pločice. Konačno, umiješajte pločice koje se stavili sa strane natrag u kup za povlačenje. Ako i dalje ne možete postaviti niti jednu pločicu u križaljku, morate opet zamijeniti neke ili sve pločice.

## BODOVANJE

Kada stvorite liniju, osvajate po jedan bod za svaku pločicu u liniji. Također, kada dodajete na postojeću liniju, zbrajate i svaku pločicu iz te linije, uključujući pločice koje se već nalaze u toj liniji. Jedna pločica može donijeti po dva boda ako pripada dvjema linijama. Pogledajte *Primjere igre* za potpuno objašnjenje.

Dobivate i dodatnih šest bodova bonusa svaki kada kada završite jednu liniju od 6 pločica. Tih šest pločica moraju biti ili šest pločica iste boje i različitih oblika, ili šest pločica istog oblika i različitih boja. Linija od 6 pločica naziva se **Qwirkle**. Linije sa više od šest pločica nisu dozvoljene.

Igrač koji završi igru dobiva šest bodova bonusa.

## KRAJ IGRE

Kada više nema pločica za izvlačenje, igra se nastavlja kao i do sada, ali igrači ne povlače pločice na kraju poteza. Prvi igrač koji iskoristi sve svoje pločice završava igru i dobiva šest bodova bonusa. Igrač s najviše bodova pobjeđuje.

## STRATEŠKE PREPORUKE

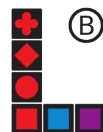
Brojite pločice. Na primjer, ako čekate na žuti krug, budite sigurni da postoji bar jedan neodigrani žuti krug. Pokušajte dodavati pločice na više od jedne linije u jednom potezu. Pokušajte ne stvarati retke ili stupce dugačke pet pločica, jer time dajete veću šansu suparničkom igraču da pokupi više bodova.

## PRIMJERI IGRE

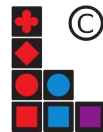
**Suzana** počinje igru igrajući tri crvene pločice, svaku s drugačijim oblikom. Suzana osvaja 3 boda.



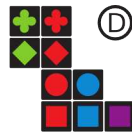
**Kristijan** igra tri kvadratne pločice dodajući ih na crvenu liniju koju je stvorila Suzana, te stvara i liniju kvadrata. Crveni kvadrat donosi Kristijanu dva boda jer je odigran na dvije linije odjednom. Kristijan osvaja 7 bodova.



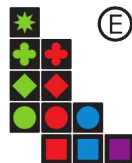
**Sandra** igra jedan plavi krug. Time stvara dvije nove linije: liniju kruga i plavu liniju. Ona osvaja 4 boda.



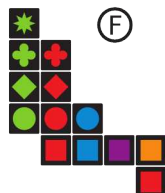
**Robert** igra dvije zelene pločice i stvara tri nove linije: liniju dijamanta, liniju trefa i zelenu liniju. Robert osvaja 6 bodova.



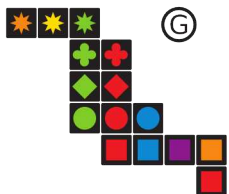
**Suzana** igra dvije zelene pločice. Obje dodaje na istu zelenu liniju, ali se one međusobno ne dodiruju. dodavanjem na postojeću zelenu liniju i postojeću liniju kruga Suzana osvaja 7 bodova.



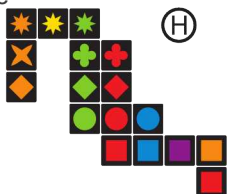
**Kristijan** igra dvije pločice kvadrata. Dodaje ih na postojeću liniju kvadrata i započinje novu liniju kvadrata. Kristijan ne bi mogao odigrati obje pločice kvadrata u postojećoj liniji kvadrata jer bi tada imali dvije crvene pločice kvadrata u toj liniji. Kristijan osvaja 6 bodova.



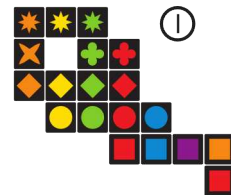
**Sandra** igra dvije pločice zvijezde. Tako ona stvara liniju zvijezda. Time osvaja 3 boda.



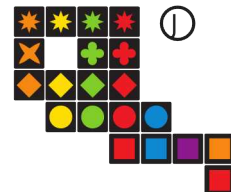
**Robert** igra dvije narančaste pločice i stvara narančastu liniju. Robert je nije dodao na liniju dijamanta jer njegov narančasti dijamant ne dodiruje postojeća dva. Robert osvaja 3 boda



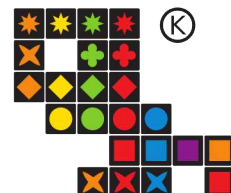
**Suzana** igra dvije žute pločice, stvara žutu liniju i dodaje ih na liniju dijamanta i liniju kruga. Suzana tako osvaja 10 bodova.



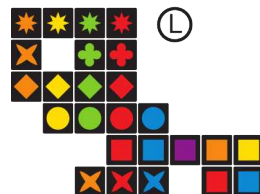
**Kristijan** igra jednu pločicu zvijezde. Dodaje ju na liniju zvijezdi i na crvenu liniju. Kristijan osvaja 9 bodova.



**Sandra** igra tri unakrsne pločice. Ona stvara liniju ukrštenih pločica i dodaje ih na crvenu i plavu liniju. Time ona igra i šesti crveni lik, stvara Qwirkle i osvaja šest bodova bonusa. Sandra osvaja 18 bodova.



**Robert** igra dvije pločice kvadrata. Dodaje ih na jednu liniju kvadrata i započinje dvije nove linije kvadrata. Robert osvaja 9 bodova.



PRIJEVOD I OBRADA:

**IGRANJE.ORG**