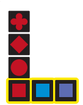
Pavyzdinis žaidimas

1. Ana pradeda žaidimą padėdama tris raudonas detales. Gauna 3 taškus.

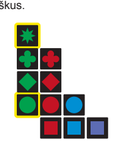
2. Krisas gauna 4 taškus už raudoną liniją ir 3 taškus už kvadratėlių liniją. Viso - 7 taškus.



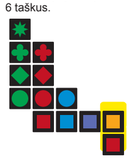
3. Selė gauna 2 taškus už apskritimų eilutę ir 2 taškus už mėlyną eilutę. Viso - 4 taškus.

4. Deivydas gauna 2 taškus už žalią eilutę, 2 taškus už keturlapių dobiliukų eilutę ir 2 taškus už deimantukų eilutę. Viso - 6 taškus.

5. Ana gauna 4 taškus už žalią eilutę ir 3 taškus už apskritimų eilutę. Viso - 7 taškus.

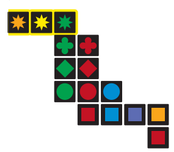


6. Krisas gauna 4 taškus už horizontalią keturkampių eilutę ir 2 taškus už vertikalią keturkampių eilutę. Viso - 6 taškus.

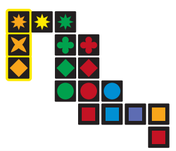


Pavyzdinis žaidimas - tęsinys

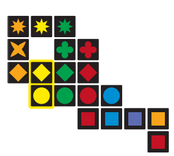
7. Selė gauna 3 taškus už žvaigždučių eilutę. Viso - 3 taškus.



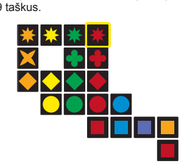
8. Deivydas gauna 3 taškus už oranžinę eilutę. Viso - 3 taškus.



9. Ana gauna 2 taškus už geltoną eilutę, 4 taškus už deimantukų eilutę ir 4 taškus už apskritimų eilutę. Viso - 10 taškų.

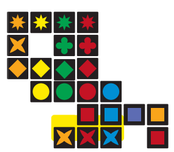


10. Krisas gauna 4 taškus už žvaigždučių eilutę ir 5 taškus už raudoną eilutę. Viso - 9 taškus.

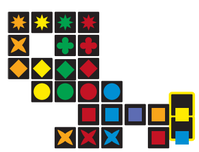


Pavyzdinis žaidimas - tęsinys

11. Selė gauna 6 taškus už raudoną eilutę ir papildomus 6 taškus už tai, jog sudarė raudoną Qwirkle eilutę (panaudojo visas figūras). Ji taip pat gauna 3 taškus už mėlyną eilutę ir 3 taškus už iksiukų eilutę. Viso - 18 taškų.



12. Deivydas gauna 5 taškus už horizontalią keturkampių eilutę, 2 taškus už vertikalią keturkampių eilutę ir 2 taškus už antrą horizontalią keturkampių eilutę. Viso - 9 taškus.



MindWare®
brainy toys for kids of all ages®

For other MindWare products visit
www.mindware.com

Hay instrucciones en español disponibles
en línea en la página www.mindware.com

Instructions en français disponibles à www.mindware.com

©2011 MindWare

Qwirkle™

Mix, Match, Score and Win!

2 - 4 žaidėjams • Nuo 6 metų

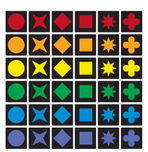
Taisyklės

MindWare®

Qwirkle™

Mix, Match, Score and Win!

Viduje:
- 108 detalės, po tris kiekvienos rūšies ir spalvos
- 1 užtraukiamas maišelis



Žaidimo laikas:
30 - 60 minučių

Žaidimo tikslas:
Sukurkite eilutes iš vienodos spalvos arba vienodas formas vaizduojančių detalių. Taškai skiriami už kiekvieną padėtą detalę. Žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų, laimi žaidimą.

Pasiruošimas:
Taškams skaičiuoti pasiruoškite pieštuką ir popieriaus lapą. Visas detales sudėkite į užtraukiamą maišelį.

Žaidimo pradžia:
Kiekvienas žaidėjas ištraukia šešias detales, skirtas atlikti ėjimą. Laikykite detales pastatytas vertikaliai tam, kad tik Jūs patys galėtumėte matyti, kas jose pavaizduota. Žaidėjai pasako didžiausią skaičių savo turimų tos pačios spalvos arba tų pačių formų detalių. Į skaičių neįtraukite vienodų detalių.

Žaidėjas su daugiausia atitinkamų detalių (neįtraukiant vienodų) žaidžia su tomis detalėmis ir pradeda žaidimą. Jei keli žaidėjai turi tiek pat atitinkamų detalių, vyresnis žaidėjas pradeda žaidimą. Žaidimas toliau tęsiamas pagal laikrodžio rodyklę.

Žaidimą pradedančio ėjimo pavyzdys.

Žaidimo eiga:
Savo ėjimo metu:
1. Padėkite vieną ar daugiau detalių.
2. Skaičiuokite savo taškus.
3. Paimkite naujų detalių iš maišelio tam, kad vėl turėtumėte šešias detales.

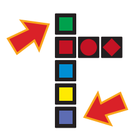
Jei negalite ar nenorite padėti detalių, galite vietoj jos išmesti. Tai laikoma visu Jūsų ėjimu ir už tai negaunate jokių taškų. Padėkite visas detales, kurias norite išmesti, į šoną, o tuomet ištraukite tokį patį kiekį naujų detalių, kuriomis pakeisite ankstesnes. Negalite išmesti daugiau detalių nei yra likę maišelyje. Po ištraukimo, sudėkite savo išmestas detales atgal į maišelį ir gerai išmaišykite.

Detalių dėjimas:
Savo ėjimo metu galite žaisti keliomis detalėmis, jei jos yra tos pačios spalvos arba vaizduoja tas pačia formas ir yra padedamos į tą pačią liniją. Negalite naudoti dviejų detalių, jei jos yra visiškai tokios pačios.

Nors viena detalė, kuria žaidžiate, turi liesti (šonas prie šono) detalę, kuri jau buvo padėta anksčiau, ir atitikti ją spalva arba vaizduojama forma. Bet kurios detalės, liečiančios viena kitą yra tos pačios eilutės dalis. Eilutes sudaro tos pačios formos arba tos pačios spalvos detalės, tačiau be identiškų detalių.

Mėlynas keturkampis ir geltonas keturkampis gali būti padėti pirmo ėjimo metu ir sukurti keturkampių eilutę.

Detalės, kuriomis žaidžiate, turi būti padedamos į tą pačią eilutę, tačiau jos neprivalo liestis viena su kita.



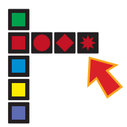
Galite padėti detalę abiejuose eilutės galuose vieno ėjimo metu.

Eilutėje negali būti identiškų detalių. Pavyzdžiui, keturkampių eilutė gali turėti tik vieną mėlyną keturkampį. Eilutė niekada negali būti ilgesnė nei šešios detalės.

Žaidimo eigoje susidaro tarpai, kur neįmanoma padėti jokių detalių.

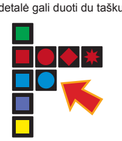
Norėdami pamatyti daugiau detalių dėjimo pavyzdžių, peržiūrėkite šiose instrukcijose esančio pavyzdinio žaidimo dalį.

Taškų skaičiavimas:
Už kiekvieną padėtą detalę eilutėje, kurią sukuriate arba papildote, skiriamas vienas taškas.



Padėję raudoną žvaigždutę, gaunate keturis taškus - po vieną tašką už kiekvieną detalę raudonoje eilutėje.

Viena detalė gali duoti du taškus, jei yra dviejų linijų dalis.



Padėję mėlyną apskritimą, gaunate keturis taškus - du už mėlyną eilutę ir du taškus už apskritimų eilutę.

Jei sudedate visą eilutę, sudarytą iš visų šešių spalvų arba formų, toks ėjimas vadinamas Qwirkle. Qwirkle duoda 12 taškų - šešis už detales eilutėje bei šešis papildomus (bonus) taškus.

Qwirkle eilutė, sudėta iš spalvų.

Qwirkle eilutė, sudėta iš formų.

Šeši bonus taškai taip pat skiriami žaidėjui, kuris pirmas sudeda visas savo turimas detales (kai jų nebelieka ir maišelyje).

Daugiau taškų skyrimo pavyzdžių galite rasti šiose instrukcijose esančioje pavyzdinio žaidimo dalyje.

Žaidimo pabaiga:
Kai maišelyje nebelieka detalių, skirtų ištraukti, žaidimas tęsiamas kaip ir anksčiau, tačiau žaidėjai nebegali papildyti savo turimų detalių. Pirmasis žaidėjas, kuris padeda visas savo detales, gauna šešis papildomus taškus ir užbaigia žaidimą. Tuomet visi žaidėjai suskaičiuoja savo taškus. Laimi žaidėjas, surinkęs daugiausiai taškų.

Strateginiai patarimai:
- Dėkite savo detales taip, kad jos būtų daugiau nei vienos eilutės dalis.
- Saugokite detales, kurios gali Jums padėti sudaryti Qwirkle.
- Venkite sukurti galimybes kitiems žaidėjams sudaryti Qwirkle.
- Prisiminkite, jog yra po tris kiekvieno tipo detales.