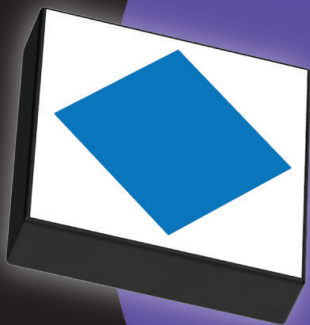


Qwirkle™



Flox™

FAMILY



7+



2-4



30 min



Schmidt

Qwirkle Flex

Qwick Start

Wenn ihr bereits mit Qwirkle vertraut seid, könnt ihr alle zusätzlichen Regeln für Qwirkle Flex auf dieser Seite finden. Die ausführlichen Regeln sind ab Seite 4 beschrieben.

Wir empfehlen, für eure ersten Partien nur die 36 Steine mit schwarzem und die 36 Steine mit weißem Hintergrund zu verwenden, auch wenn ihr Qwirkle schon kennt.

Sobald ihr Qwirkle Flex mit den weißen und schwarzen Steinen gemeistert habt, fügt auch die 36 Steine mit geteiltem Hintergrund hinzu.

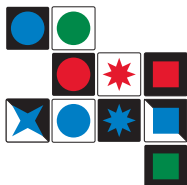
HINWEIS: Steine mit geteiltem Hintergrund sind einfach wie eine dritte Hintergrundfarbe zu betrachten. Sie erzielen Punkte wie die schwarzen oder weißen Hintergründe. Die Ausrichtung der geteilten Steine spielt keine Rolle. Das Spielfeld sieht aber ansprechender aus, wenn alle geteilten Steine gleich ausgerichtet liegen.



Die Ausrichtung ist für die Wertung egal.

Ihr spielt Qwirkle Flex genauso wie Qwirkle. Beachtet die folgenden Besonderheiten:

Ihr bildet vertikal und horizontal Reihen gleicher Farbe oder gleicher Form, um Punkte zu erzielen, genau wie bei Qwirkle. Zusätzlich erhaltet ihr nun auch Punkte dafür, wenn diagonal liegende Steine den gleichen Hintergrund haben.



Für das Anlegen von Steinen kann ihr Hintergrund vernachlässigt werden. Die Reihe muss aber entweder aus Steinen bestehen, die alle mit der gleichen Form bedruckt sind oder alle die gleiche Farbe haben, ohne Duplikate. Genau wie bei Qwirkle.



HORIZONTALE UND VERTIKALE REIHEN:

Du erzielst Punkte wie bei Qwirkle: 1 Punkt für jeden Stein in einer vertikalen Reihe, die du bildest oder erweiterst, und 1 Punkt für jeden Stein in einer horizontalen Reihe, die du bildest oder erweiterst. Wer es schafft, eine Reihe von 6 Steinen zu vervollständigen, bildet einen **Qwirkle** und erhält dafür 12 Punkte. Der Hintergrund spielt bei der Wertung von vertikalen und horizontalen Reihen keine Rolle.

DIAGONALE REIHEN:

Prüfe bei jedem Stein, den du anlegst, ob er zu einer diagonalen Reihe von Steinen mit demselben Hintergrund gehört.

Du erhältst 1 Punkt für jeden Stein in der diagonalen Reihe mit demselben Hintergrund, **unabhängig von den Formen und Farben der Steine**.

Bildest du eine diagonale Reihe aus 6 Steinen mit demselben Hintergrund, hast du einen **Qwirkle Flex** geschaffen und erhältst dafür 6 Bonuspunkte.

Achtung: Du kannst diagonale Reihen, die bereits 6 Steine mit demselben Hintergrund haben, **NICHT ERWEITERN**.

*Beispiel:
Die oberen beiden Steine wurden angelegt und bringen Punkte wie folgt:*



2 Punkte für die horizontale Reihe mit den neuen Kreisen.

2 Punkte für die erweiterte vertikale Reihe mit Kreisen.

2 Punkte für die diagonale Reihe mit weißem Hintergrund.

6 Punkte für die diagonale Reihe mit schwarzem Hintergrund plus 6 Bonuspunkte für den **Qwirkle Flex**.

Insgesamt: 18 Punkte.



www.mindware.com

© 2025 MindWare®

Autoren: Susan McKinley Ross & Reiner Knizia
Redaktion: Anatol Dündar
Übersetzung: Michael Csorba, Spielertexter
Layout: RobZoid Art / Jan Biehl

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls du Fragen zur Regel hast oder dein neues Spiel nicht vollständig sein sollte, wende dich bitte an uns. Wir helfen dir gerne weiter: kundenservice@schmidtspiele.de

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21, 12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

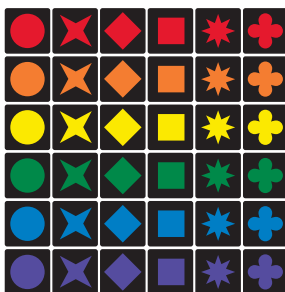
Qwirkle © Susan McKinley Ross, 2006. Alle Rechte vorbehalten. Flex © Dr. Reiner Knizia, 2025. Alle Rechte vorbehalten.

Qwirkle[™]

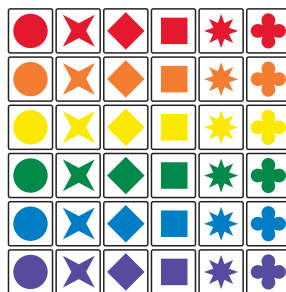
Flex[™]

INHALT

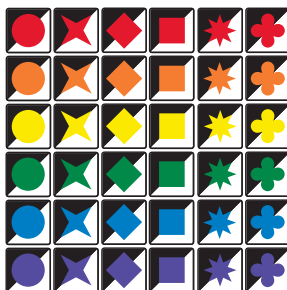
- 108 Steine aus Holz. Jeweils 36 mit 3 unterschiedlichen Hintergründen:



Schwarzer Hintergrund



Weißer Hintergrund



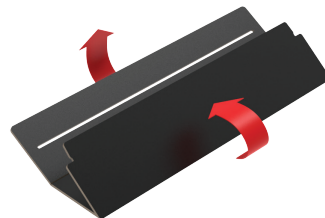
Geteilter Hintergrund

- 1 Beutel
- 4 Ablagebänkchen für die Steine (müssen zusammengebaut werden)

ZUSAMMENBAU ABLAGEBÄNKCHEN

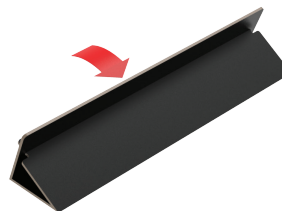
Baue sie einmal wie abgebildet zusammen und bewahre sie zusammengebaut im Karton auf, nachdem du den Kartoneinsatz entfernt und entsorgt hast.

1.



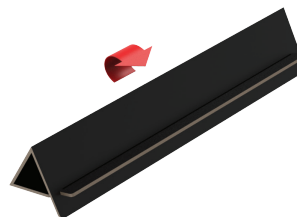
Falte die äußeren Seiten nach innen (Logo Richtung Tisch zeigend).

2.



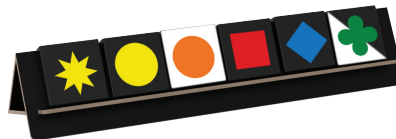
Schiebe die Lasche mit leichtem Druck durch den Schlitz, bis sie fest sitzt.

3.



Kippe das Ablagebänkchen, sodass das Logo von dir weg zeigt.

4.



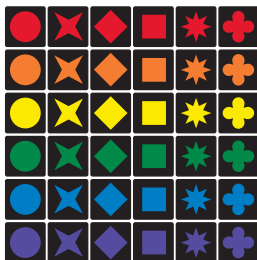
Fertig! So hast du deine Steine während des Spiels immer gut im Blick.

ZIEL DES SPIELS

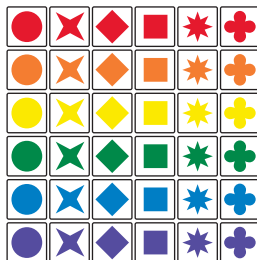
Lege Steine an, um Reihen gleicher Farbe oder gleicher Form zu bilden oder zu erweitern. Du erhältst Punkte für horizontale, vertikale und diagonale Reihen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt!

EINFÜHRUNG

Wir empfehlen, für eure ersten Partien nur die 36 Steine mit schwarzem und die 36 Steine mit weißem Hintergrund zu verwenden, auch wenn ihr Qwirkle schon kennt.



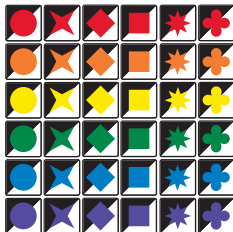
Schwarzer Hintergrund



Weißer Hintergrund

Sobald ihr Qwirkle Flex mit den weißen und schwarzen Steinen gemeistert habt, fügt auch die 36 Steine mit geteiltem Hintergrund hinzu.

HINWEIS: Steine mit geteiltem Hintergrund sind einfach wie eine dritte Hintergrundfarbe zu betrachten. Sie erzielen Punkte wie die schwarzen oder weißen Hintergründe. Die Ausrichtung der geteilten Steine spielt keine Rolle. Das Spielfeld sieht aber ansprechender aus, wenn alle geteilten Steine gleich ausgerichtet liegen.



Geteilter Hintergrund

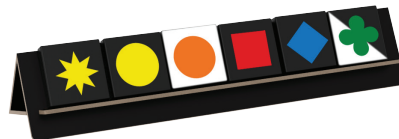


Die Ausrichtung ist für die Wertung egal.

VORBEREITUNG

Bestimmt, wer von euch die Punkte mitzählt. Ihr benötigt Papier und einen Stift. Alle erhalten 1 Ablagebänkchen.

Die Steine kommen in den Beutel und werden gut gemischt. Alle ziehen blind je 6 Spielsteine aus dem Beutel und stellen diese auf das Ablagebänkchen vor sich.



STARTPERSON BESTIMMEN

Prüft zunächst, wie viele eurer Steine die gleiche Farbe oder die gleiche Form aufweisen (in Farbe und Form identische Steine zählen dabei nur einfach). Ignoriert die Hintergründe. Teilt euch mit, wie viele Steinen ihr in eurem größten Set habt. Wer das größte Set hat, macht den ersten Zug und legt diese Steine in einer Reihe in der Tischmitte aus, um das Spiel zu beginnen. Haben zwei oder mehr von euch die größten Sets, startet von diesen die älteste Person. Anschließend wird im Uhrzeigersinn weitergespielt.



Beispielsets aus 3 Steinen

SPIELABLAUF

Wenn du am Zug bist, führe die folgenden Schritte in dieser Reihenfolge aus:

1. Wähle Steine aus deiner Bank aus.
2. Lege deine Steine an.
3. Erhalte Punkte.
4. Fülle deine Bank auf 6 auf.

Anstatt Steine anzulegen darfst du sie tauschen (siehe Abschnitt „Steine tauschen“).

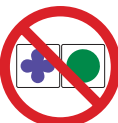
1. STEINE AUSWÄHLEN

Wähle 1 oder mehr Steine von deiner Bank aus. Du darfst mehrere Steine auswählen, falls diese entweder die gleiche Farbe oder die gleiche Form haben und nicht identisch sind.

 Du kannst einen einzelnen Stein auswählen

 ODER mehrere Steine mit der **gleichen Form**, die nicht identisch sind,

 ODER mehrere Steine mit der **gleichen Farbe**, die nicht identisch sind.

 Steine, die nur denselben Hintergrund haben, sind **NICHT** für das Anlegen wählbar.

2. STEINE ANLEGEN

Ein Stein, der ausgespielt wird, muss immer Kontakt zu mindestens einem bereits ausliegenden Stein haben. Er muss an einer Kante vollständig an den anderen Stein angrenzen. Ausgespielte Steine müssen außerdem so angelegt werden, dass sie alle Teil einer vertikalen oder horizontalen Reihe sind. Eine Reihe besteht aus 2 oder mehr Steinen, die sich berühren.



Für das Anlegen von Steinen ist ihr Hintergrund *nicht* wichtig. Die Reihe muss aber entweder aus Steinen mit der gleichen Form oder mit der gleichen Farbe bestehen, ohne Duplikate. Zum Beispiel darf eine Reihe von Diamanten nur einen gelben Diamanten enthalten.



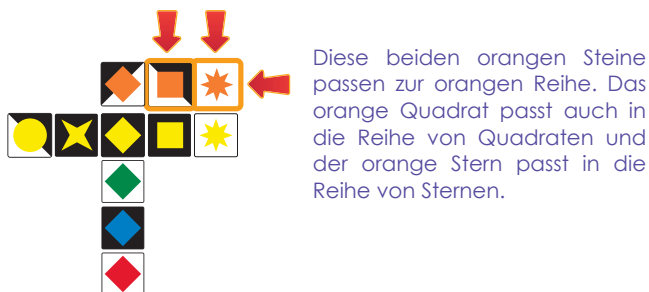
In einer Reihe können maximal 6 Steine liegen, da es nur 6 Formen und 6 Farben gibt. Eine Reihe, die einen diagonalen Qwirkle bildet, kann auch nicht länger als 6 Steine sein. (Ein Beispiel findest du im Abschnitt „Wertung“.) Ein diagonaler Qwirkle wird Qwirkle Flex genannt.



Legst du mehrere Steine an, müssen sie alle Teile derselben Reihe sein. Dabei müssen sie sich nicht gegenseitig berühren. Sie dürfen zum Beispiel an beiden Enden derselben Reihe angelegt werden.



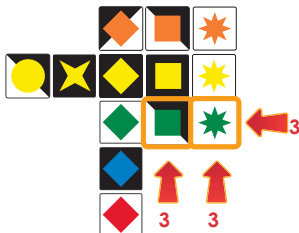
Steine können auch zu mehreren Reihen passen.



3. WERTUNG

Horizontale und vertikale Reihen:

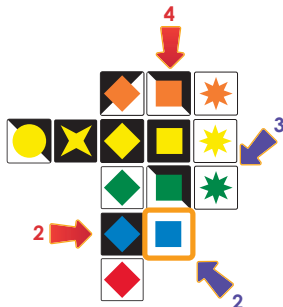
Du erzielst 1 Punkt für jeden Stein in einer vertikalen Reihe, die du bildest oder erweiterst, und 1 Punkt für jeden Stein in einer horizontalen Reihe, die du bildest oder erweiterst. Der Hintergrund spielt bei der Wertung von vertikalen und horizontalen Reihen keine Rolle.



Diese beiden angelegten grünen Steine bringen 3 Punkte für die grüne Reihe, 3 Punkte für die Reihe von Quadraten und 3 Punkte für die Reihe von Sternen, insgesamt also 9 Punkte.

Diagonale Reihen:

Prüfe bei jedem Stein, den du anlegst, ob er zu einer diagonalen Reihe von Steinen mit demselben Hintergrund gehört. Du erhältst 1 Punkt für jeden Stein in der diagonalen Reihe mit demselben Hintergrund, unabhängig von den aufgedruckten Formen und Farben.



Dieses angelegte blaue Quadrat bringt insgesamt 11 Punkte: 2 Punkte für die blaue Reihe (horizontal) und 4 Punkte für die Reihe von Quadraten (vertikal). Für die beiden diagonalen Reihen mit weißem Hintergrund kommen nun weitere Punkte hinzu: 2 und 3 Punkte.

Qwirkle Wertung:

Wer es schafft, eine Reihe von 6 Steinen zu vervollständigen, bildet einen Qwirkle. Ein Qwirkle bringt mindestens 12 Punkte: 6 Punkte für die vollständige Reihe plus 6 Bonuspunkte.

Alle 6 Formen in einer Farbe



Alle 6 Farben in der gleichen Form



Qwirkle Flex Wertung:

Bildest du eine durchgehende diagonale Reihe aus 6 Steinen mit demselben Hintergrund, hast du einen Qwirkle Flex gebildet und erhältst dafür 6 Bonuspunkte.



12



Achtung: Du kannst diagonale Reihen, die bereits 6 Steine mit demselben Hintergrund haben, **NICHT ERWEITERN**.

4. STEINE AUFFÜLLEN

Nachdem du Steine angelegt und gewertet hast, fülle deine Bank wieder auf 6 Steine auf. Ziehe die Steine blind aus dem Beutel.

STEINE TAUSCHEN

Anstatt Steine anzulegen darfst du sie tauschen. Dies zählt als dein Zug und du erhältst keine Punkte. Lege alle Steine, die du tauschen willst, beiseite und ziehe dann genauso viele blind aus dem Beutel. Du kannst nicht mehr Steine tauschen als im Beutel sind. Nachdem du gezogen hast, mische die beiseitegelegten Steine wieder in den Beutel. Nach dem Tausch ist dein Zug beendet. Kannst du keinen Stein anlegen, musst du welche tauschen.

ENDE DES SPIELS

Ist der Beutel leer, überspringt ihr das Nachziehen am Zugende und spielt weiter. Wer zuerst den letzten eigenen Stein angelegt hat, erhält 6 Bonuspunkte und beendet das Spiel. Wer nun die meisten Punkte hat, gewinnt! Endet das Spiel mit einem Gleichstand, teilen sich die daran Beteiligten den Sieg und vereinbaren, in Zukunft wieder zu spielen.

Qwirkle Flex

Qwick Start

Si vous savez déjà jouer à Qwirkle, cette page regroupe toutes les nouvelles règles de Qwirkle Flex. Si vous n'avez jamais joué à Qwirkle, rendez-vous à la page 9 pour les règles complètes.

Pour vos premières parties, nous vous recommandons de jouer uniquement avec les 36 tuiles noires et les 36 tuiles blanches. Ce conseil vaut même pour les joueurs de Qwirkle expérimentés.

Lorsque vous maîtrisez Qwirkle Flex avec les tuiles blanches et les tuiles noires, vous pourrez ajouter les 36 tuiles barrées.

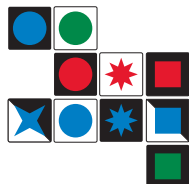
NOTE : Les tuiles barrées constituent une couleur de fond à part entière. Elles ne comptent en aucun cas comme des tuiles blanches ou noires. Bien qu'il soit plus joli d'orienter toutes les tuiles barrées dans le même sens, cela n'a pas d'importance pour le bon déroulement de la partie.



L'orientation n'a pas d'importance !

Qwirkle Flex reprend toutes les règles de Qwirkle, avec les ajouts suivants :

Les alignements verticaux et horizontaux de même couleur ou de même forme rapportent des points, exactement comme dans Qwirkle. Aligner des fonds identiques en diagonale permet de marquer encore plus de points.



Lorsque vous posez des tuiles, les couleurs de fond n'importent pas, mais les lignes formées doivent contenir une seule forme ou une seule couleur, sans doublon, exactement comme dans Qwirkle.

DÉCOMPTE HORIZONTAL ET VERTICAL :

Comme dans Qwirkle, vous recevez un point pour chaque tuile dans une ligne verticale ou horizontale que vous complétez. Lorsque vous terminez une ligne de six couleurs ou six formes différentes, vous réalisez un **Qwirkle** et recevez 12 points. La couleur de fond n'est pas prise en compte pour le décompte des lignes horizontales et verticales.

DÉCOMPTE ADDITIONNEL EN DIAGONALE :

Pour chaque tuile posée, vérifiez si elle complète une ligne diagonale de tuiles de même couleur de fond.

Vous recevez un point pour chaque tuile dans une ligne diagonale continue de même fond, **indépendamment de la forme et de la couleur des symboles sur les tuiles.**

Si vous formez une ligne diagonale de six tuiles de même fond, vous réalisez un **Qwirkle Flex** et marquez 6 points supplémentaires.

Attention : Il n'est **PAS AUTORISÉ** de former des lignes diagonales continues de plus de six pièces du même fond.

Qwirkle Flex

Le joueur pose deux cercles et reçoit les points suivants :

- 12 points pour la ligne de cercles horizontale.
- 2 points pour la ligne de cercles verticale.
- 2 points pour la ligne diagonale de fonds blancs.
- 6 points pour la ligne diagonale de fonds noirs, plus 6 points supplémentaires pour le Qwirkle Flex ainsi formé.

Total : 18 points.



www.mindware.com

© 2025 MindWare®

Auteurs : Susan McKinley Ross & Reiner Knizia
Rédaction : Anatol Dündar
Traduction : Matthieu Bonin, Spielertexter
Mise en page : RobZoid Art / Jan Bieh

Qwirkle © Susan McKinley Ross, 2006. Tous droits réservés. Flex © Dr. Reiner Knizia, 2025. Tous droits réservés.



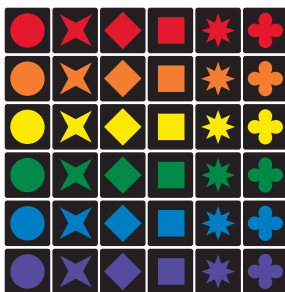
Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21, 12055 Berlin
www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

Qwirkle™

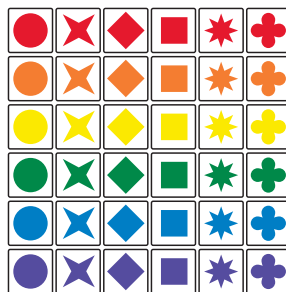
Flex™

CONTENU

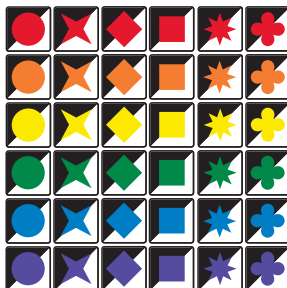
- 108 tuiles en bois. 36 tuiles de chaque couleur de fond, réparties comme ci-dessous :



Tuiles noires



Tuiles blanches



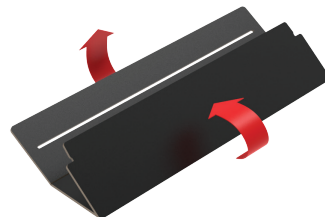
Tuiles barrées

- 1 sac en tissu
- 4 supports de tuiles (doivent être assemblés)

ASSEMBLAGE DES SUPPORTS

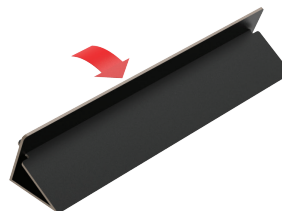
Avant votre première partie, assemblez les supports comme ci-dessous. Pour les ranger dans la boîte une fois montés, retirez et jetez le calage intérieur.

1.



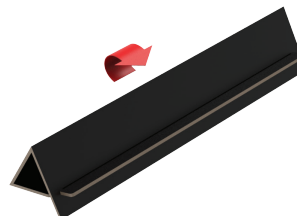
Posez le support de façon à cacher le logo, puis pliez-le vers l'intérieur.

2.



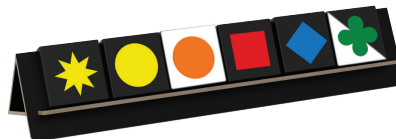
Insérez la languette dans l'encoche et poussez légèrement pour verrouiller l'ensemble.

3.



Redressez le support de façon à voir le logo.

4.



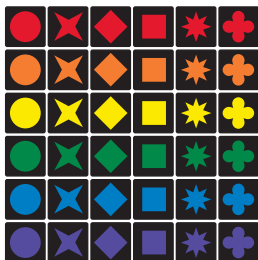
Pendant la partie, placez vos tuiles sur le support pour plus de confort.

BUT DU JEU

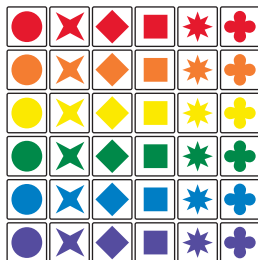
Formez des lignes horizontales et verticales de symboles de même couleur ou même forme. Marquez des points pour vos lignes horizontales, verticales... et diagonales ! Le joueur qui a le plus de points l'emporte.

PROGRESSION

Pour vos premières parties, nous vous recommandons de jouer uniquement avec les 36 tuiles noires et les 36 tuiles blanches, même pour les joueurs de Qwirkle expérimentés.



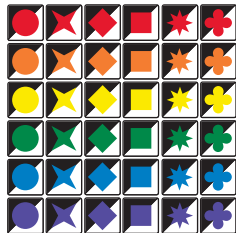
Tuiles noires



Tuiles blanches

Lorsque vous maîtrisez Qwirkle Flex avec les tuiles blanches et les tuiles noires, vous pourrez ajouter les 36 tuiles barrées.

NOTE : Les tuiles barrées constituent une couleur de fond à part entière. Elles ne comptent en aucun cas comme des tuiles blanches ou noires. Bien qu'il soit plus joli d'orienter toutes les tuiles barrées dans le même sens, cela n'a pas d'importance pour le bon déroulement de la partie.



Tuiles barrées

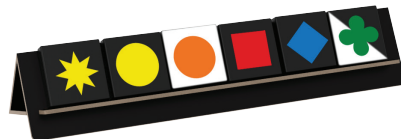


L'orientation n'a pas d'importance !

PRÉPARATION

Désignez quelqu'un pour noter les points. Cette personne se munit d'une feuille de papier et d'un crayon. Chaque joueur reçoit un support.

Mettez toutes les tuiles dans le sac. Chaque joueur pioche au hasard six tuiles dans le sac pour créer sa main. Placez vos tuiles sur votre support pour les voir et les trier facilement.



DÉBUT DE PARTIE

Consultez vos tuiles pour déterminer votre plus grande série de même couleur ou de même forme (les tuiles en double ne comptent qu'une seule fois). Annoncez tout haut le nombre de tuiles que vous avez dans cette série. Le joueur ayant la plus grande série joue les tuiles concernées pour commencer la partie. En cas d'égalité, la priorité va au joueur le plus âgé. On joue ensuite dans le sens des aiguilles d'une montre.



Exemples de lignes de 3 tuiles

DÉROULEMENT DE LA PARTIE

À son tour, un joueur effectue les actions suivantes, dans l'ordre :

1. Choisir des tuiles à jouer dans sa main.
2. Poser ses tuiles.
3. Compter ses points.
4. Piocher des tuiles jusqu'à en avoir six.

Vous pouvez échanger des tuiles plutôt que d'en jouer. Cette action est détaillée plus loin (voir Échanger des tuiles).

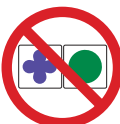
1. CHOISIR DES TUILES

Choisissez une ou plusieurs tuiles de votre main. Vous devez jouer des tuiles différentes, mais ayant une caractéristique en commun : elles doivent toutes avoir un symbole de la même couleur ou de la même forme.

 Vous pouvez jouer une tuile seule.

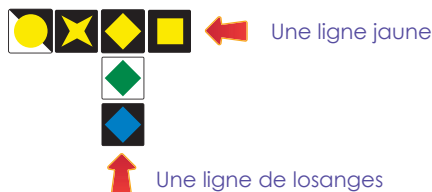
 OU vous pouvez jouer plusieurs tuiles avec des symboles de la même forme, sans doublon.

 OU vous pouvez jouer plusieurs tuiles avec des symboles de la même couleur, sans doublon.

 Vous **NE POUVEZ PAS** jouer une ou plusieurs tuiles dont seule la couleur de fond correspond.

2. POSER DES TUILES

Chaque tuile que vous jouez doit être adjacente à au moins une tuile déjà posée. Des tuiles sont adjacentes lorsqu'elles se touchent par un de leur côté, verticalement ou horizontalement. Les tuiles que vous jouez doivent toutes faire partie d'une même ligne verticale ou horizontale. Une ligne est une suite de deux tuiles adjacentes ou plus.



Lorsque vous posez des tuiles, les couleurs de fond *n'importent pas*, mais les lignes formées doivent contenir une seule forme ou une seule couleur, sans doublon. Une ligne de losanges ne peut par exemple contenir qu'un seul losange jaune.



Une ligne ne peut jamais contenir plus de six tuiles, puisqu'il n'y a que six formes et six couleurs dans le jeu. Une ligne formant un Qwirkle en diagonale ne peut pas non plus contenir plus de six tuiles (voir Décompte des points). Un Qwirkle en diagonale est appelé Qwirkle Flex.



Vous devez jouer toutes vos tuiles sur la même ligne, mais pas nécessairement adjacentes entre elles. Vous pouvez compléter la ligne des deux côtés.



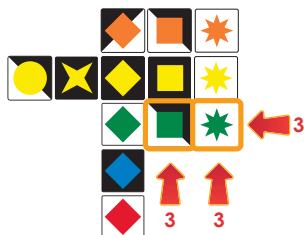
Il est possible qu'une tuile appartienne à deux lignes à la fois.



3. DÉCOMPTE DES POINTS

Décompte horizontal et vertical :

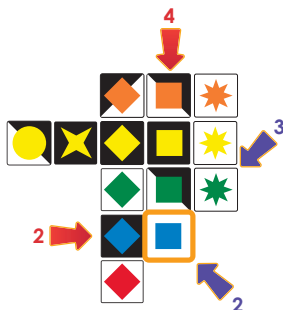
Vous recevez un point pour chaque tuile dans une ligne verticale ou horizontale que vous complétez. La couleur de fond n'est pas prise en compte pour le décompte des lignes horizontales et verticales.



En jouant ces 2 tuiles vertes, vous marquez 3 points pour la ligne verte, 3 points pour la ligne de carrés, et 3 points pour la ligne d'étoiles, soit un total de 9 points.

Décompte additionnel en diagonale :

Pour chaque tuile posée, vérifiez si elle complète une ligne diagonale de tuiles de même couleur de fond. Vous recevez un point pour chaque tuile dans une ligne diagonale continue de même fond, indépendamment de la forme et de la couleur des symboles sur les tuiles.



En jouant ce carré bleu, vous recevez 2 points pour la ligne horizontale bleue, 4 points pour la ligne verticale de carrés, et dans Qwirkle Flex, vous marquez également 2 points pour la ligne diagonale de fonds blancs et 3 points pour l'autre ligne diagonale de fonds blancs, soit un total de 11 points.

Décompte des Qwirkle :

Lorsque vous terminez une ligne de six couleurs ou six formes différentes, vous réalisez un Qwirkle ! Un Qwirkle rapporte 12 points : 6 points pour les tuiles de la ligne et 6 points supplémentaires pour le Qwirkle.

Les 6 formes
de la même couleur



Les 6 couleurs
de la même
forme



Qwirkle Flex :

Si vous formez une ligne diagonale de six tuiles de même fond, vous réalisez un Qwirkle Flex et marquez 6 points supplémentaires.



Attention : Il n'est **PAS AUTORISÉ** de former des lignes diagonales continues de plus de six pièces du même fond.

4. PIOCHER DES TUILES

Après avoir joué vos tuiles et compté vos points, piochez des tuiles jusqu'à en avoir à nouveau six en main.

ÉCHANGER DES TUILES

Au lieu de jouer des tuiles, vous pouvez choisir d'en échanger. Vous ne pouvez faire que cela à ce tour, et vous ne marquez donc aucun point. Écartez les tuiles que vous voulez remplacer, puis piochez-en de nouvelles jusqu'à en avoir six. Vous ne pouvez pas échanger plus de tuiles qu'il y en a dans le sac. Après avoir pioché, mélangez les tuiles écartées dans le sac. Votre tour prend fin immédiatement après l'échange. Si un joueur ne peut jouer aucune tuile de sa main, il est obligé d'en échanger.

FIN DE LA PARTIE

Quand le sac est vide, les joueurs continuent à jouer normalement mais ne piochent plus de tuiles à la fin de leur tour. Lorsqu'un joueur pose la dernière tuile de sa main, il met fin à la partie et reçoit 6 points supplémentaires. Le joueur qui a le plus de points l'emporte. En cas d'égalité, les joueurs se partagent la victoire jusqu'à la prochaine partie.

Qwirkle Flex

Qwick Start

Se già conosci le regole di Qwirkle, in questa pagina trovi le regole aggiuntive per giocare a Qwirkle Flex. Se non conosci le regole di Qwirkle, puoi trovare le regole complete da pagina 14.

Per le prime partite si consiglia ai giocatori di utilizzare solo le 36 tessere nere e le 36 tessere bianche. Lo si consiglia anche per i giocatori esperti di Qwirkle.

Dopo aver imparato a giocare a Qwirkle Flex con le tessere con sfondo bianco e nero, si potranno aggiungere le 36 tessere bicolore.

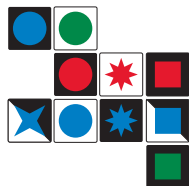
NOTA: Lo sfondo bicolore segue le stesse regole degli sfondi bianco e nero. Le tessere bicolore non si "allineano" in alcun modo specifico. Anche se visivamente è molto piacevole che le tessere siano allineate, non è necessario ai fini del gioco o del punteggio.



L'allineamento non conta.

Qwirkle Flex segue le stesse regole di Qwirkle con le seguenti modifiche:

Posiziona le tessere in sequenze verticali o orizzontali dello stesso colore o dello stesso simbolo, proprio come in Qwirkle. Ottieni punti aggiuntivi per la sequenza di sfondi uguali in diagonale.



Quando si posizionano le tessere, lo sfondo può essere di qualsiasi colore, ma la sequenza deve essere composta da simboli diversi di un unico colore, o viceversa, proprio come in Qwirkle.

PUNTEGGIO ORIZZONTALE E VERTICALE:

Ottieni punteggio proprio come in Qwirkle - un punto per ogni tessera che aggiungi a una sequenza verticale e un punto per ogni tessera che aggiungi a una sequenza orizzontale. Ogni volta che completi una sequenza con tutti e sei i colori o i simboli hai fatto **Qwirkle**, ottieni 12 punti. Lo sfondo non è rilevante quando si conteggiano le tessere in sequenze verticali e orizzontali.

PUNTEGGIO DIAGONALE AGGIUNTIVO:

Per ogni tessera che giochi, controlla se la tessera fa parte di una sequenza diagonale di tessere con lo stesso sfondo.

Ottieni un punto per ogni tessera nella sequenza diagonale con lo stesso sfondo **indipendentemente da simboli e colori sulle tessere**.

Se posizioni una sequenza diagonale di 6 tessere con lo stesso sfondo, ottieni un **Qwirkle Flex**, ottieni 6 punti bonus.

Attenzione: **NON È PERMESSO** creare sequenze diagonali con più di 6 tessere con lo stesso sfondo.

Il giocatore posiziona due tessere cerchio e ottiene il seguente punteggio:



2 punti per la sequenza orizzontale di cerchi.

2 punti per la sequenza verticale di cerchi.

2 punti per la sequenza diagonale di sfondi bianchi.

6 punti per la sequenza diagonale di sfondi neri più 6 punti bonus per la corrispondente sequenza diagonale Qwirkle Flex.

Totale: 18 punti.



www.mindware.com

© 2025 MindWare®

Autori: Susan McKinley Ross & Reiner Knizia
Editore: Anatol Dündar
Traduzione: Elisa Seri, Spieletexter
Layout: RobZoid Art / Jan Biehl

Hai comprato un prodotto di qualità. Se hai dubbi sulle regole o se il tuo nuovo gioco non è completo, contattaci. Saremo felici di aiutarti: kundenservice@schmidtspiele.de

Schmidt Spiele GmbH
Lahnstraße 21, 12055 Berlin

www.schmidtspiele.de
www.schmidtspiele-shop.de

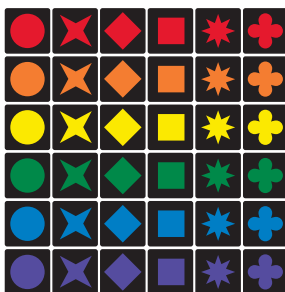
Qwirkle © Susan McKinley Ross, 2006. Tutti i diritti riservati. Flex © Dr. Reiner Knizia, 2025. Tutti i diritti riservati.

Qwirkle[™]

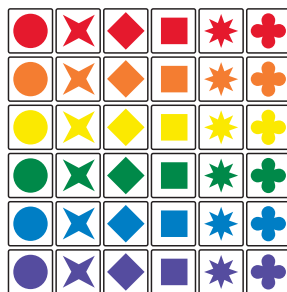
Flex[™]

CONTENUTO

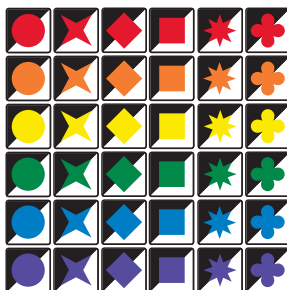
- 108 Tessere in legno, 36 di ogni sfondo diverso, come mostrato di seguito:



Tessere Nere



Tessere Bianche



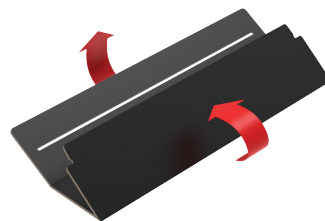
Tessere Bicolore

- 1 Sacchetto
- 4 Plance (da montare)

MONTARE LE PLANCE

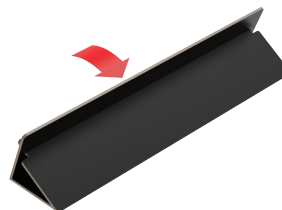
Montare come mostrato alla prima partita e conservarle montate nella scatola rimuovendo l'inserito.

1.



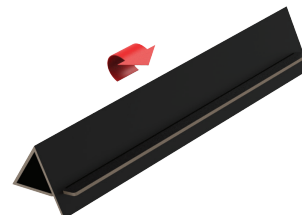
Inizia con il logo a faccia in giù, piega i lembi verso l'interno.

2.



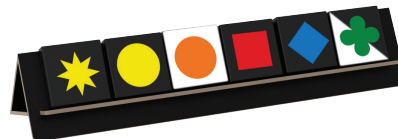
Inserire la linguetta nella fessura, spingere fino a fissarla.

3.



Girare la plancia in modo che il logo sia rivolto verso l'esterno.

4.



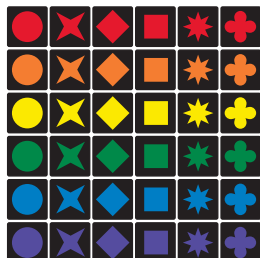
Mentre giochi posiziona le tessere sulla plancia per facilitarli visualizzazione e posizionamento.

PANORAMICA

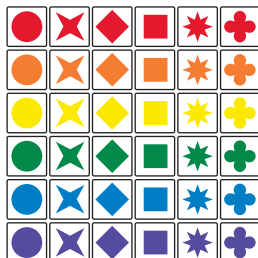
Posiziona le tessere per creare sequenze orizzontali e verticali dello stesso colore o stesso simbolo. Ottieni punti in orizzontale, in verticale... e in diagonale! Vince la partita il giocatore che ottiene più punti.

DIFFICOLTÀ DI GIOCO

Per le prime partite si consiglia ai giocatori di utilizzare solo le 36 tessere nere e le 36 tessere bianche. Lo si consiglia anche per i giocatori esperti di Qwirkle..



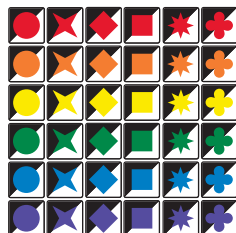
Tessere Nere



Tessere Bianche

Dopo aver imparato a giocare a Qwirkle Flex con le tessere con sfondo bianco e nero, si potranno aggiungere le 36 tessere bicolore.

NOTA: Lo sfondo bicolore segue le stesse regole degli sfondi bianco e nero. Le tessere bicolore non si "allineano" in alcun modo specifico. Anche se visivamente è molto piacevole che le tessere siano allineate, non è necessario ai fini del gioco o del punteggio.



Tessere Bicolore

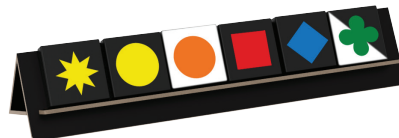


Valgono tutte lo stesso punteggio! L'allineamento non conta.

PREPARAZIONE

Procurati un segnapunti. Avrai bisogno di carta e penna per tenere traccia dei punteggi. Ogni giocatore riceve una plancia.

Metti le tessere nel sacchetto. Ogni giocatore pesca sei tessere dal sacchetto per creare una mano di tessere. Posiziona le tessere sulla plancia per visualizzarle e ordinarle facilmente.



SCEGLIERE IL PRIMO GIOCATORE

Ogni giocatore individua tra le proprie tessere il gruppo con più simboli differenti dello stesso colore oppure simboli uguali di colori differenti, ignorando il colore di sfondo. Comunica agli altri giocatori quante tessere hai nel tuo gruppo più numeroso. Il giocatore con il gruppo di tessere più numeroso inizia la partita. In caso di parità, il giocatore più anziano inizia la partita. Il gioco prosegue in senso orario.



Esempi di set da 3 tessere

SVOLGIMENTO DEL GIOCO

A ogni turno, segui i seguenti passaggi in ordine:

1. Scegli le tessere dalla tua mano da giocare.
2. Posiziona le tessere.
3. Assegna il punteggio.
4. Pesca dal sacchetto fino ad avere nuovamente sei tessere.

Puoi scegliere di scartare tessere invece di giocare tessere. Questa opzione è spiegata più avanti in Scartare Tessere.

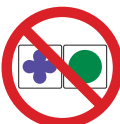
1. SCEGLIERE TESSERE

Scegli una o più tessere dalla tua mano. Puoi posizionare più tessere solo se tutte le tessere condividono una caratteristica: devono essere tutte dello stesso colore o con lo stesso simbolo, senza ripetizioni.

 Puoi scegliere di giocare una singola tessera.

 OPPURE puoi scegliere di giocare più tessere con lo stesso simbolo, senza colori duplicati.

 Oppure puoi scegliere di giocare più tessere dello stesso colore, senza simboli duplicati.

 **NON PUOI** giocare una tessera o più tessere se SOLO lo sfondo è lo stesso.

2. POSIZIONARE TESSERE

Quando vengono posizionate le tessere dalla tua mano devono risultare adiacenti almeno a una tessera che è già stata giocata. Le tessere sono considerate adiacenti verticalmente o orizzontalmente. Le tessere che giochi devono essere posizionate in modo che facciano tutte parte di una sequenza verticale o orizzontale. Una sequenza è composta da due o più tessere adiacenti.

 ← Una sequenza gialla.

 ↑ Una sequenza di rombi.

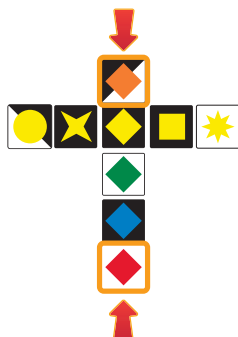
Quando si posizionano le tessere, lo sfondo può essere di qualsiasi colore, ma la sequenza deve essere composta da un unico simbolo o da un unico colore, senza ripetizioni. Ad esempio, una linea di rombi può avere solo un unico rombo giallo.

 **NON CONSENTITO.**
2 rombi gialli.

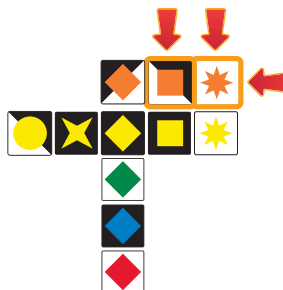
Una sequenza non può essere più lunga di sei tessere perché ci sono solo sei simboli e sei colori. Una sequenza che ottiene punti Qwirkle diagonale non può essere più lunga di sei tessere (vedi Punteggio per un esempio). Un Qwirkle in diagonale si chiama Qwirkle Flex.

 **NON CONSENTITO.**
7 tessere. 2 cerchi gialli.

Le tessere che giochi devono essere posizionate in modo che facciano tutte parte di una sequenza, senza toccarne un'altra. Per esempio, possono essere posizionate alle estremità di una sequenza.

 Puoi aggiungere i rombi arancione e rosso a entrambe le estremità di una riga.

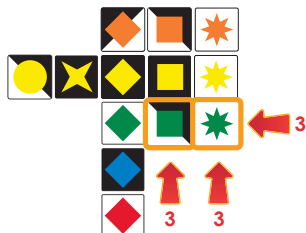
È possibile che le tessere possano far parte di due sequenze contemporaneamente.

 Se posizioni queste due tessere arancioni, fanno entrambe parte della stessa sequenza arancione. Il quadrato arancione fa parte anche di una sequenza di quadrati e la stella arancione fa parte di una sequenza di stelle.

3. PUNTEGGIO

Punteggio orizzontale e verticale:

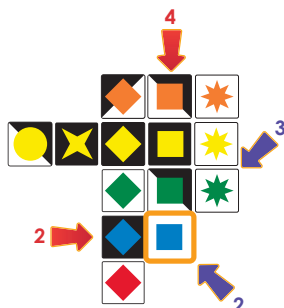
Ottieni punteggio proprio come in Qwirkle: un punto per ogni tessera che aggiungi a una sequenza verticale e un punto per ogni tessera che aggiungi a una sequenza orizzontale. Lo sfondo non è rilevante quando si ottengono punti per le tessere in sequenze verticali e orizzontali.



Se giochi queste 2 tessere verdi, ottieni 3 punti per la sequenza verde, 3 punti per la sequenza dei quadrati e 3 punti per la sequenza delle stelle, per un totale di 9 punti.

Punteggio diagonale aggiuntivo:

Per ogni tessera che posizioni, controlla se la tessera fa parte di una sequenza diagonale di tessere con lo stesso sfondo. Ottieni un punto per ogni tessera nella sequenza diagonale con lo stesso sfondo indipendentemente dai simboli e dai colori delle tessere.



Se giochi questa tessera quadrato blu, ottieni 2 punti per la sequenza blu orizzontale, 4 punti per la sequenza verticale di quadrati e in Qwirkle Flex ottieni 2 punti per la sequenza diagonale di sfondi bianchi e 3 punti per la sequenza diagonale di sfondi bianchi per un totale di 11 punti.

Punteggio Qwirkle:

Ogni volta che completi una sequenza con tutti e sei i colori o i simboli, hai fatto Qwirkle, ottieni 12 punti. Un Qwirkle ottiene almeno 12 punti: 6 punti per le tessere nella sequenza, più 6 punti bonus.

Tutti e 6 i simboli
nello stesso colore



Tutti e 6 i colori
per lo stesso simbolo



Qwirkle Flex:

Se posizioni una sequenza diagonale di 6 tessere con lo stesso sfondo, ottieni un Qwirkle Flex, ottieni 6 punti bonus.



Attenzione: **NON È PERMESSO** creare sequenze diagonali con più di 6 tessere con lo stesso sfondo.

4. PESCARE TESSERE

Dopo aver giocato e ottenuto punti, pesca tessere dal sacchetto fino ad avere nuovamente sei tessere.

SCARTARE TESSERE

Invece di posizionare le tessere, puoi scegliere di scartare tessere. Per fare questo utilizzi tutto il tuo turno e non ottieni punti. Metti da parte tutte le tessere che vuoi scartare, poi pesca fino ad avere sei tessere. Non puoi scartare più tessere di quelle che ci sono nel sacchetto. Dopo aver pescato, rimetti le tessere scartate nel sacchetto. Dopo lo scarto, il turno finisce.

Se non puoi giocare nessuna tessera, sei obbligato a scartarne almeno una.

FINE DEL GIOCO

Quando non ci sono più tessere nel sacchetto, il gioco continua normalmente, ma non peschi alla fine del tuo turno. Il primo giocatore che esaurisce le tessere ottiene 6 punti bonus e la partita termina. Vince la partita il giocatore con il punteggio più alto. In caso di parità la vittoria è condivisa e si potrà giocare una nuova partita.