

## Extra spelregels Qwirkle

1. Je mag niet meer stenen ruilen dan dat er nog in de 'zak' zitten.
2. Als je met de stenen in je hand geen geldige zet kan doen en de zak is leeg (ruilen is niet meer mogelijk) dan moet je een beurt overslaan.
3. Als er met de nog niet gespeelde stenen, namelijk de stenen in de handen en in de zak, geen geldige zet meer mogelijk is, dan stopt het spel. Er worden geen extra zes punten uitgereikt voor de laatste zet.
4. Het spel kan gespeeld worden door 2 tot 4 spelers.

Regel 2 is nodig voor het geval dat aan het einde van het spel een speler één steen over heeft waar geen geldige zet meer mee mogelijk is (deze kan niet geruild worden, omdat de zak leeg is).

Regel 3 is nodig voor het geval dat beide spelers een onmogelijke steen overhouden. Deze regel wordt ook gebruikt in het (zeer theoretische) geval dat er een perfect vierkant ligt, waarna geen zetten meer mogelijk zijn.

Als het aantal stenen in de zak niet direct bekend is, kan dit worden uitgerekend met de formule

$$\min(0, 108 - \text{aantal stenen op het bord} - 6 \cdot \text{aantal spelers}).$$

Tenslotte ter verduidelijking:

- Bij de eerst zet, als het bord nog leeg is, mag er niet geruild worden.

Deze laatste regel volgt impliciet uit de eis dat de eerste zet de grootst mogelijke combinatie moet zijn.

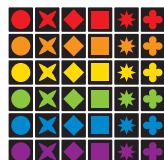


## Handleiding

Aantal spelers: 2-8

Speelduur: 30 - 60 min.

Inhoud:  
108 blokken,  
drie van elk van de 36  
blokken die hiernaast  
getoond worden.



## Doel van het spel:

Leg je blokjes zo neer, dat je de meeste punten scoort.

## Vorbereiding

Je hebt pen en papier nodig om de score bij te houden.  
Doe alle blokjes in de zak. Elke speler trekt zes blokjes en houdt ze bij zich zodat de anderen de gekleurde vormen niet kunnen zien.

## Begin van het spel

De spelers kijken goed naar de blokjes en maken de langst mogelijke rij met eenzelfde kenmerk: of dezelfde kleur, of dezelfde vorm (er mogen geen dubbele blokjes in een rij voorkomen). Degene die de langste rij heeft, legt die neer om het spel te starten.

Als er een gelijke stand is, start de oudste speler met de langste rij. Het spel draait verder met de klok mee.

## Spelen

Tijdens je speelbeurt kun je kiezen uit twee opties:

1. Aanleggen - Leg één of meer blokjes aan. Alle blokjes die je speelt, moeten één kenmerk delen; of de kleur, of de vorm. Je blokjes moeten onderdeel zijn van één rij, maar ze hoeven elkaar niet te raken. Pak daarna genoeg blokjes uit de zak om je voorraad weer op zes te brengen.
2. Ruilen - Ruil een aantal of al je blokjes met de blokjes in de zak.

## 1. Aanleggen

De spelers leggen om de beurt blokjes aan de rijen die op tafel liggen. Alle blokjes moeten met elkaar verbonden zijn.

Er zijn zes vormen en zes kleuren. De spelers maken rijen van vormen en kleuren. Twee of meer blokjes die elkaar raken vormen een rij van blokjes met dezelfde vorm, of dezelfde kleur. Blokjes die aan een rij worden aangelegd, moeten hetzelfde kenmerk hebben als de blokjes die al in de rij liggen.

Een rij van vormen kan maar één blokje van elke kleur bevatten. Bijvoorbeeld: een rij van vierkanten kan maar één blauw vierkant bevatten.

Een rij van kleuren kan maar één blokje van elke vorm bevatten. Bijvoorbeeld: een rij van gele blokken kan maar één gele cirkel bevatten.

## 2. Ruilen

In plaats van blokken aan te leggen, kun je er ook voor kiezen om blokken te ruilen.

Leg de blokken die je wilt inruilen apart, trek de vervangende blokken en doe de ongewenste blokken terug in de zak. Als je op enig moment in het spel niet kunt aanleggen, moet je blokken inruilen.

## Scoren

Als je een rij maakt, scoor je één punt voor elk blokje in de rij. Als je een blokje aanlegt aan een bestaande rij, mag je alle blokjes uit de rij optellen voor je score. Een blokje kan twee punten opleveren als hij onderdeel is van twee verschillende rijen. Lees Spelvoorbeelden voor een uitgebreide uitleg.

Je scoort een bonus van zes punten als je een rij van zes blokken compleet maakt. De zes blokken moeten zes blokken van dezelfde kleur zijn (met allemaal een andere vorm) OF zes blokken van dezelfde vorm (met allemaal een andere kleur). Een rij van zes blokken wordt een Qwirkle genoemd. Rijen van meer dan zes blokken zijn niet toegestaan.

De speler die het spel beëindigt, krijgt een bonus van zes punten.

## Einde van het spel

Als er geen blokjes meer in de zak zitten, gaat het spel gewoon door, maar de spelers trekken geen blokken meer aan het einde van hun beurt. De eerste speler die al zijn blokjes heeft gebruikt, maakt een einde aan het spel en krijgt een bonus van zes punten. De speler met de hoogste score wint.

## Tips

- Tel de blokken. Bijvoorbeeld: als je wacht op een gele cirkel, let er dan wel op dat er minimaal één gele cirkel over is die nog niet gespeeld is.
- Probeer aan meerdere rijen tegelijk aan te leggen.
- Probeer geen rijen te maken die vijf blokjes lang zijn, omdat dit een kans is voor de tegenstander om veel punten te scoren.

## Spelvoorbeelden

**Suzan** start het spel door drie rode blokken te spelen, elk met een verschillende vorm. Suzan scoort drie punten.



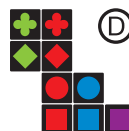
**Chris** speelt drie vierkanten, door aan de rij van Suzan aan te leggen en daarnaast een rij van vierkanten te maken. Het rode vierkant scoort twee punten voor Chris, omdat hij het in twee rijen tegelijkertijd speelde. Chris scoort zeven punten.



**Lisanne** speelt één blauwe cirkel. Hierdoor maakt ze twee nieuwe rijen: een cirkel rij en een blauwe rij. Lisanne scoort vier punten.



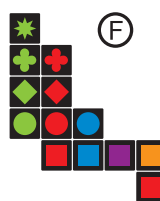
**Bob** speelt twee groene blokken en maakt drie nieuwe rijen: een diamant rij, een klaver rij en een groene rij. Bob scoort zes punten.



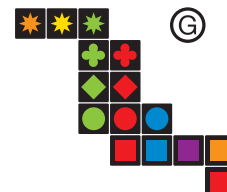
**Suzan** speelt twee groene blokken. Allebei de blokken worden aan de groene rij aangelegd, maar ze raken elkaar niet. Door aan te leggen aan de bestaande groene rij en de bestaande cirkel rij scoort Suzan zeven punten.



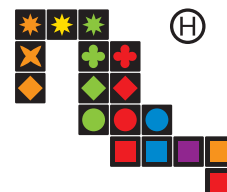
**Chris** speelt twee vierkant blokken. Hij voegt een blok toe aan de bestaande vierkant rij en start een nieuwe vierkant rij. Chris kon niet allebei de blokken aan de bestaande vierkant rij aanleggen, omdat er dan twee rode vierkanten in die rij zouden liggen. Chris scoort zes punten.



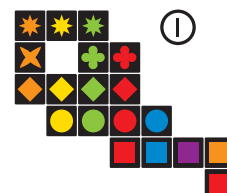
**Lisanne** speelt twee ster blokken. Ze maakt een ster rij. Lisanne scoort drie punten.



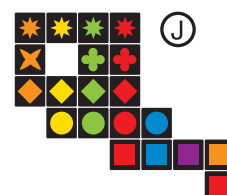
**Bob** speelt twee oranje blokken. Hij maakt een oranje rij. Bob heeft niet aangelegd aan de diamant rij, omdat zijn oranje diamant de andere twee diamanten niet raakt. Bob scoort drie punten.



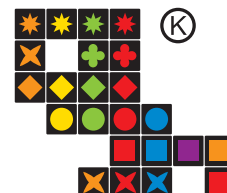
**Suzan** speelt twee gele blokken. Ze maakt een gele rij en legt een blokje aan de diamant rij en de cirkel rij. Suzan scoort tien punten.



**Chris** speelt een rode ster. Hij legt het blokje aan de ster rij en de rode rij. Chris scoort negen punten.



**Lisanne** speelt drie kruis blokjes en legt ze aan de rode rij en de blauwe rij. Ze speelde de zesde rode vorm en maakte daarmee een Qwirkle. Ze krijgt hiervoor zes bonuspunten. Lisanne scoort achttien punten.



**Bob** speelt twee vierkant blokken. Hij legt ze aan één vierkant rij en start twee nieuwe vierkant rijen. Bob scoort negen punten.

