

Spielregeln Qwirkle

- 2-4 Spieler
- 12 Verschiedene Steine, Häufigkeit je Stein variabel
- Anzahl der Maximalen Steine auf der Hand variabel, aber größer 6

- Anfang
Alle Spielsteine werden gemischt, jeder Spieler zieht 6 Steine. Der Spieler mit den meisten Übereinstimmungen an Farben/Formen fängt an. Falls mehrere Spieler den gleichen Wert haben, fängt der jüngste Spieler an. Danach wird im Uhrzeigersinn gespielt.

- Spielgeschehen
Der aktuelle Spieler kann einen bis beliebig viele Spielsteine legen, falls es valide Züge sind. Falls dieser nicht kann, muss er mindestens einen Stein tauschen, indem er Steine am Ende des Stapels anhängt und neue Steine von Oben vom Stapel zieht.

- Anlegen
2 oder mehrere Steine bilden eine Reihe, wo alle Steine in der Reihe entweder die gleiche Form oder die gleiche Farbe aufweisen.
In einer Reihe von Formen(Farben) müssen alle Steine eine unterschiedliche Farbe(Form) aufweisen.
Anzahl der Formen = Anzahl der Farben = Maximale Brettgröße.
Es gibt keine losen Steine.
Angelegte Steine müssen obige Eigenschaften erfüllen und dürfen nur an eine Reihe angelegt werden, aber auch hinten und vorne bzw. auch .

- Punkte
Wer eine Reihe bildet oder ergänzt, kriegt diese aus sein Punktekonto addiert(Reihenlänge zählt). Alle in Verbindung mit dem gelegten Stein stehenden Reihen fließen in die Bewertung mit ein.
Falls eine ganze Reihe gelegt wird, erhält man die Reihenlänge * 2 an Punkten.

- Spielende
Wenn der Beutel leer ist, wird trotzdem weitergespielt, bis der letzte valide Spielzug gesetzt worden ist. Der Spieler, der das tut, erhält 6 zusätzliche Punkte und beendet somit das Spiel.