

Susan McKinley Ross

Qwirkle™

Erweiterung 2

Nur zusammen mit Qwirkle spielbar!



30 neue Spielsteine

6 Mini-Erweiterungen
in einer Box

Neue spielerische
Möglichkeiten



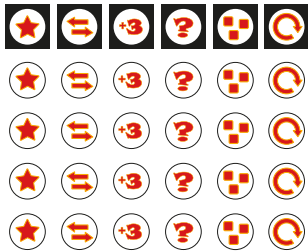
Qwirkle™

Erweiterung 2

Qwirkle Erweiterung 2 kann nur zusammen mit dem Grundspiel Qwirkle gespielt werden. Sollten sie Qwirkle noch nicht gespielt haben, lesen sie bitte zunächst die Regeln von Qwirkle und spielen einige Partien, bevor sie Qwirkle Erweiterung 2 spielen.

Spielmaterial

- 24 runde Aktionssteine
- 6 Sondersteine
- 1 Spielanleitung



Spielvorbereitung

Das Spiel wird wie üblich vorbereitet. Zusätzlich werden die 6 Sondersteine in den Beutel eingemischt. Die 24 Aktionssteine werden nach Symbolen sortiert in 6 Stapeln für alle Spieler gut erreichbar bereit gelegt.

Spielablauf

Für Qwirkle Erweiterung 2 gelten dieselben Regeln wie für Qwirkle mit folgenden Änderungen bzw. Ergänzungen:

Ein Sonderstein wird gezogen

Sobald ein Spieler einen der 6 Sondersteine aus dem Beutel zieht, zeigt er allen Spielern den Sonderstein und legt ihn danach zurück in die Schachtel. Anschließend zieht der Spieler einen Ersatzstein aus dem Beutel. Alle Spieler nehmen sich den entsprechend passenden Aktionsstein und legen diesen offen vor sich ab.

Sondersteine einsetzen

Beim Verwenden der Aktionssteine gelten folgende Grundregeln:

- Ein Spieler darf in seinem Zug immer nur 1 Aktionsstein einsetzen.
- Ein Spieler darf einen Aktionsstein immer nur zu Beginn seines Zuges einsetzen.

- Jeder Spieler kann einen Aktionsstein nur einmal im Spiel verwenden. Anschließend wird der Aktionsstein zurück in die Schachtel gelegt.

Es gibt die folgenden Aktionssteine:

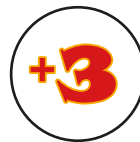
Alle Mitspieler nach einem Stein fragen



Der Spieler **fragt alle Mitspieler** der Reihe nach im Uhrzeigersinn nach einem **bestimmten Stein**.
Zum Beispiel: „Hast du den roten Kreis?“

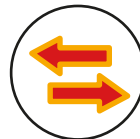
- Wenn ein Mitspieler den Stein besitzt, muss er diesen dem fragenden Spieler geben. Als Ersatz zieht dieser Mitspieler einen Stein aus dem Beutel.
- Sollte kein Mitspieler den Stein besitzen, darf der fragende Spieler einen Stein aus dem Beutel ziehen.

3 zusätzliche Steine ziehen



Der Spieler **zieht sofort 3 zusätzliche Steine** aus dem Beutel. Wenn ein Spieler dadurch **am Ende eines Zugs 6 oder mehr Steine** haben sollte, darf er **keine weiteren Steine** aus dem Beutel ziehen.

Bis zu 6 Steine austauschen



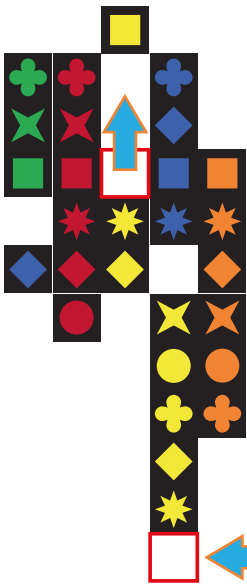
Der Spieler **tauscht 1 bis 6 Steine** aus. Dazu legt er alle Steine zur Seite, die er eintauschen möchte. Dann füllt er seine Steine aus dem Beutel wieder auf 6 auf. Die zur Seite gelegten Steine werden wieder in den Beutel gelegt.

Einen Stein vom Spielfeld nehmen



Der Spieler nimmt einen beliebigen Stein vom Spielfeld und stellt ihn vor sich ab. Dabei gelten die folgenden Regeln:

- Es ist nicht erlaubt, einen Stein aus einem Qwirkle (also aus einer Reihe mit 6 Steinen) zu nehmen.
- Durch das Entfernen eines Spielsteins dürfen keine Bereiche entstehen, die keinen Kontakt mehr zu den restlichen Steinen haben.
- Ein entfernter Stein darf im selben Zug nicht wieder an derselben Stelle eingesetzt werden.



Beispiel:

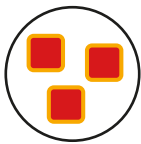
Julia verwendet den Aktionsstein und nimmt das gelbe Quadrat vom Spielfeld und stellt es vor sich ab.

Nun folgt Ihr Zug:

Zusammen mit einem grünen Quadrat legt sie die beiden Steine an die andere gelbe Reihe an und schafft einen Qwirkle sowie eine 2er-Reihe. Sie erhält 14 Punkte.

WICHTIG: Nach dem Auspielen einer dieser 4 vorher erklärten Aktionssteine macht der Spieler seinen üblichen Zug.

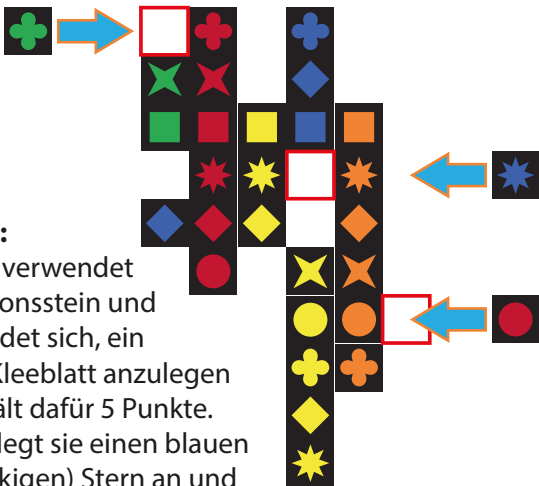
3 Steine getrennt anlegen



Der Spieler darf nun **3 eigene Steine an unterschiedlichen Stellen anlegen und werten**.

Beispielsweise kann ein Spieler einen blauen Kreis, einen gelben Stern und

ein grünes Viereck im selben Zug an 3 unterschiedlichen Stellen anlegen und dafür Punkte erzielen. Zwischen dem Anlegen der einzelnen Steine darf der Spieler keine weiteren Steine aus dem Beutel ziehen, sondern - wie üblich - erst am Ende des Zugs.



Beispiel:

Stefanie verwendet den Aktionsstein und entscheidet sich, ein grünes Kleeblatt anzulegen und erhält dafür 5 Punkte.

Danach legt sie einen blauen (achtzackigen) Stern an und erhält dafür 8 Punkte. Zuletzt legt sie einen roten Kreis an und erhält dafür 3 Punkte.

Die Steine dürfen aber auch, wie in einem normalen Spielzug, nebeneinander in dieselbe Reihe gelegt werden. Dann werden die Steine - den normalen Regeln entsprechend - gemeinsam gewertet.

Ein Doppelzug



Der Spieler erhält einen **weiteren Spielzug**. Der Spieler führt seinen normalen Spielzug durch und füllt anschließend seine Steine aus dem Beutel wieder auf 6 auf. Danach hat er einen weiteren Spielzug. In diesem Spielzug darf der Spieler aber keinen weiteren Aktionsstein ausspielen.

Spielende

Bei Spielende gibt es für nicht verwendete Aktionssteine keine Sonderpunkte.

Spielvarianten

1. Die Spieler können vor dem Spiel auch entscheiden, dass nicht alle Sondersteine und Aktionssteine verwendet werden sollen. Die entsprechenden Sonder- und Aktionssteine werden dann vor dem Spiel entfernt.

2. Es ist auch möglich, dass jeder Spieler zu Spielbeginn alle 6 unterschiedlichen Aktionssteine erhält und somit bereits ab dem ersten Spielzug eingesetzt werden können. Die Sondersteine werden dazu aus dem Beutel entfernt.

Kombination von Qwirkle Erweiterung 1 und Qwirkle Erweiterung 2

Qwirkle Erweiterung 1 und Qwirkle Erweiterung 2 sind kompatibel. Wenn beide Erweiterungen eingesetzt werden, dürfen die Sternscheiben dazu verwendet werden, Reihen so zu unterbrechen, dass Steine keinen Kontakt mehr zu den restlichen Steinen haben.

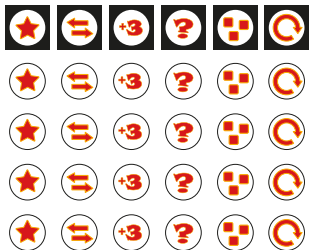
Qwirkle™

Extension 2

Qwirkle Extension 2 ne peut s'utiliser qu'avec le jeu de base Qwirkle. Si vous n'avez encore jamais joué à Qwirkle, lisez d'abord la règle de Qwirkle et faites quelques parties de Qwirkle avant de jouer à Qwirkle Extension 2.

Matériel

- 24 pièces d'action rondes
- 6 pièces spéciales
- 1 règle du jeu



Préparatifs

Les préparatifs sont les mêmes que d'habitude. Il faut en outre introduire les 6 pièces spéciales dans le sac en tissu. Triez les 24 pièces d'action selon leur symbole et formez ainsi 6 piles, qui doivent être accessibles pour tous les joueurs.

Déroulement de la partie

Les règles de Qwirkle Extension 2 sont les mêmes que celles de Qwirkle avec les modifications ou les ajouts suivants :

Lorsque quelqu'un pioche une pièce spéciale

Dès qu'un joueur sort du sac l'une des 6 pièces spéciales, il montre cette pièce spéciale à tous les autres joueurs, puis la remet dans la boîte du jeu. Ensuite, le joueur pioche une pièce de remplacement dans le sac. Tous les joueurs prennent la pièce d'action correspondante et la posent devant eux, face visible.

Utiliser les pièces d'action

Les règles suivantes doivent être respectées lors de l'utilisation des pièces d'action :

- Un joueur ne peut utiliser qu'1 seule pièce d'action au cours de son tour.
- Un joueur ne peut utiliser une pièce d'action qu'au début de son tour.

- Chaque joueur ne peut utiliser une pièce d'action qu'une seule fois au cours de la partie. Ensuite, la pièce d'action est remise dans la boîte du jeu.

Le jeu contient les pièces d'action suivantes :

Demander une pièce à tous les autres joueurs



Le joueur demande **une pièce précise à tous les autres joueurs**, un par un, dans le sens des aiguilles d'une montre. Par exemple : « As-tu le cercle rouge ? »

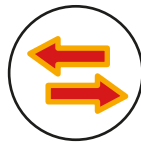
- Si un joueur possède la pièce recherchée, il doit la donner au joueur qui la demande. Puis il pioche une pièce dans le sac pour remplacer celle-ci.
- Si aucun joueur ne possède la pièce recherchée, le joueur qui la demande peut piocher une pièce dans le sac.

Piocher 3 pièces supplémentaires



Le joueur **sort immédiatement** du sac **3 pièces supplémentaires**. Si, après avoir pioché celles-ci, un joueur a **6 pièces ou plus à la fin d'un tour**, il n'a **plus le droit de sortir d'autres pièces** du sac.

Échanger jusqu'à 6 pièces



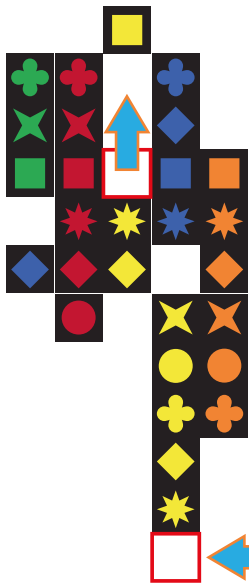
Le joueur **échange entre 1 et 6 pièces**. Pour ce faire, il met à l'écart toutes les pièces qu'il veut rendre et sort le même nombre de pièces du sac en tissu pour en avoir à nouveau 6. Ensuite, il remet dans le sac les pièces qu'il vient de mettre à l'écart.

Prendre une pièce déposée



Le joueur prend une pièce de son choix qui est posée sur la table et la place devant lui. Les règles suivantes doivent être respectées :

- Il n'est pas possible de prendre une pièce qui se trouve dans un Qwirkle (c'est-à-dire dans une rangée complète de 6 pièces).
- En enlevant une pièce, on ne doit pas créer de zones qui ne touchent plus le reste des pièces.
- La pièce enlevée ne peut pas être remise à la même place au cours du même tour.



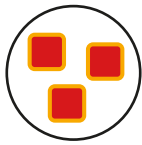
Exemple :

Julia utilise sa pièce d'action et prend le carré jaune posé sur la table, puis le pose devant elle. Ensuite, elle exécute son tour normal : elle pose le carré jaune ainsi qu'un carré vert au bout de l'autre rangée jaune et forme ainsi un Qwirkle et une rangée de 2 pièces. Elle obtient 14 points.



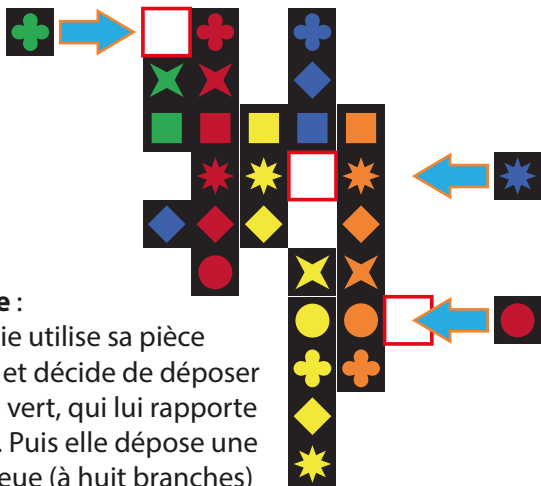
IMPORTANT : Après l'utilisation de l'une des 4 pièces d'action précédentes, le joueur exécute son tour comme d'habitude.

Déposer 3 pièces séparées



Le joueur peut **déposer 3 de ses pièces à différents endroits** et ces pièces lui **rapportent des points**. Par exemple, un joueur peut déposer, au cours du même tour, un cercle bleu,

une étoile jaune et un carré vert à trois endroits différents et recevoir des points pour ces pièces. Entre chacune des 3 pièces déposées, le joueur ne doit pas piocher d'autres pièces dans le sac, il doit le faire à la fin de son tour uniquement, comme d'habitude.



Exemple :

Stéphanie utilise sa pièce d'action et décide de déposer un trèfle vert, qui lui rapporte 5 points. Puis elle dépose une étoile bleue (à huit branches) et reçoit 8 points. Ensuite, elle dépose un cercle rouge et obtient 3 points.

8

Mais ces pièces peuvent aussi être déposées dans la même rangée, comme au cours d'un tour normal. Dans ce cas, au moment de déterminer les points, les pièces sont comptées ensemble, selon les règles normales.

Double tour



Le joueur joue **une deuxième fois**. Il exécute d'abord son tour normal et sort ensuite des pièces du sac pour en avoir à nouveau 6. Puis il rejoue. Au cours de ce deuxième tour, le joueur ne peut cependant pas utiliser une autre pièce d'action.

Fin de la partie

À la fin de la partie, les joueurs ne reçoivent pas de points spéciaux pour les pièces d'action non utilisées.

Variantes

1. Les joueurs peuvent décider avant le début de la partie de ne pas utiliser toutes les pièces spéciales et toutes les pièces d'action. Les pièces spéciales et les pièces d'action de leur choix sont écartées du jeu avant la partie.
2. Il est aussi possible que chaque joueur reçoive les 6 pièces d'action différentes au début de la partie et puisse ainsi les utiliser dès le premier tour. Dans ce cas, on enlève les pièces spéciales du sac.

Combinaison de Qwirkle Extension 1 et Qwirkle Extension 2

Qwirkle Extension 1 et Qwirkle Extension 2 sont compatibles. Lorsque les deux extensions sont combinées, il est possible d'utiliser les étoiles pour interrompre les rangées de telle sorte que certaines pièces ne touchent plus les autres pièces.

9

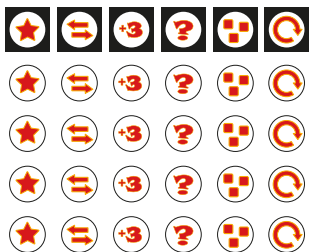
Qwirkle™

Espansione 2

L'espansione 2 di Qwirkle può essere giocata soltanto in combinazione con il gioco base. Se è la prima volta che giocate a Qwirkle, leggete prima il regolamento di Qwirkle e giocate poi alcune partite, prima di giocare l'espansione 2.

Contenuto

- 24 pedine Azione rotonde
- 6 pedine speciali
- 1 regolamento



Preparativi

I preparativi sono uguali al gioco base, con la novità che anche le 6 pedine speciali vanno messe nel sacchetto e mescolate insieme alle altre pedine regolari. Le 24 pedine Azione vanno ordinate per simboli in 6 cataste e messe in un posto ben raggiungibile per tutti.

Svolgimento del gioco

Per l'estensione 2 di Qwirkle valgono le stesse regole che per Qwirkle, ma con le seguenti variazioni e aggiunte:

Una pedina speciale è stata estratta

Non appena un giocatore estrae dal sacchetto una delle 6 pedine speciali, la mostra a tutti i concorrenti e la depone nella scatola. Poi il giocatore estrae una pedina sostitutiva dal sacchetto. Infine ognuno prende rispettivamente una pedina Azione corrispondente e la depone scoperta davanti a sé.

Come giocare le pedine Azione

Per l'impiego delle pedine Azione bisogna rispettare le seguenti regole base:

- Un giocatore può impiegare in un turno 1 sola pedina Azione.
- Un giocatore può impiegare la sua pedina Azione solo all'inizio del proprio turno.

- Ogni giocatore può impiegare una sua pedina Azione una sola volta in tutto il gioco. Dopo averla giocata, va rimessa nella scatola.

Esistono le seguenti pedine Azione:

Chiedere a tutti i concorrenti di una certa pedina



Il giocatore **interroga tutti i concorrenti** a turno e in senso orario, se hanno una **certa pedina**.
Per esempio: „Hai il cerchio rosso?“

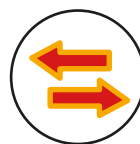
- Se un concorrente la possiede, la deve dare al giocatore che ha chiesto. In sostituzione, il concorrente estrae una pedina dal sacchetto.
- Se nessun concorrente possiede la pedina, il giocatore che ha chiesto può estrarre una pedina dal sacchetto.

Estrarre altre 3 pedine



Il giocatore **estrae immediatamente altre 3 pedine** dal sacchetto. Se per mezzo di ciò il giocatore dovesse avere **6 o più pedine alla fine del suo turno, non può estrarre altre pedine** dal sacchetto.

Scambiare fino a 6 pedine



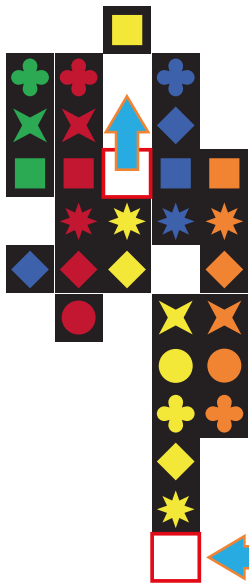
Il giocatore **scambia 1 a 6 pedine**. A tal fine, scarta tutte le pedine che vuole scambiare, poi completa la sua scorta di 6 pedine, estraendo la rispettiva quantità di pedine dal sacchetto. Le pedine scartate vanno rimesse nel sacchetto.

Pescare una pedina dal centro tavolo



Il giocatore pesca una pedina qualsiasi dal centro tavolo e la depone davanti a sé, rispettando comunque le seguenti regole:

- Non è permesso pescare una pedina da un Qwirkle (cioè da una sequenza completa di 6 pedine).
- Togliendo la pedina, non devono formarsi degli spazi vuoti che non permettano a una pedina il contatto con altre pedine.
- Una pedina pescata non può essere rimessa al suo vecchio posto nello stesso turno.

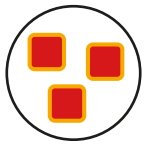


Esempio:

Julia gioca la pedina Azione e pesca il quadrato giallo dal centro tavolo e lo depone davanti a sé. Poi segue il suo turno: prende la pedina pescata e inoltre un quadrato verde dalla sua scorta e aggiunge entrambi all'altra sequenza gialla, riuscendo così a creare un Qwirkle e una sequenza di 2 pedine, per cui ottiene 14 punti.

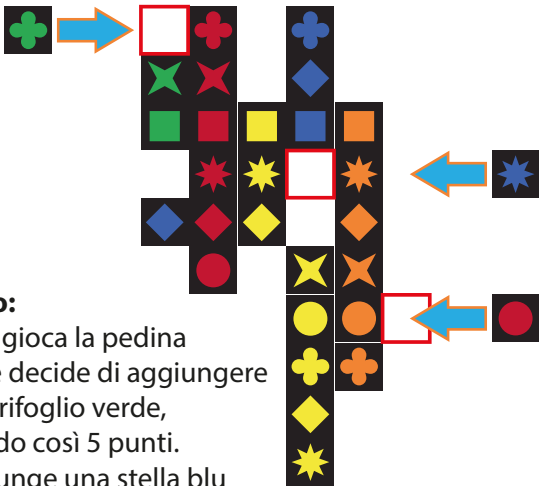
! IMPORTANTE: Dopo aver giocato una di queste 4 pedine Azione, il giocatore gioca il suo turno come il solito.

Aggiungere 3 pedine singolari



Il giocatore può dunque aggiungere **3 proprie pedine in luoghi diversi del centro tavolo** e poi **accreditarsi i punti**. Un giocatore può, per esempio, aggiungere un cerchio blu, una stella gialla e un quadrangolo verde nello stesso turno in

3 posti diversi e incassare subito i punti. Mentre depone le singole pedine, il giocatore non può estrarre altre pedine dal sacchetto, ma – come di solito – lo fa alla fine del suo turno.



Esempio:

Stefanie gioca la pedina Azione e decide di aggiungere un quadrifoglio verde, ottenendo così 5 punti. Poi aggiunge una stella blu (a otto punte) e ottiene 8 punti. Infine aggiunge un cerchio rosso e ottiene 3 punti.

Le pedine possono essere comunque anche aggiunte in fila alla stessa sequenza, proprio come in una mossa normale. In tal caso, le pedine vanno valutate insieme – proprio come previsto dal regolamento normale.

Il doppio turno



Il giocatore riceve **un altro turno**. Il giocatore esegue il suo turno regolare e poi completa la sua scorta di 6 pedine con le pedine del sacchetto. Poi gli spetta subito un secondo turno, nel quale però non può giocare una pedina Azione.

Fine del gioco

Alla fine del gioco non ricevete nessun punto supplementare per le pedine Azione non giocate.

Varianti del gioco

1. Prima di cominciare la partita, i giocatori possono decidere di non utilizzare tutte le pedine Azione e pedine speciali. Le rispettive pedine Azione e pedine speciali vanno dunque scartate prima di cominciare a giocare.
2. È anche possibile dare all'inizio della partita a ogni giocatore tutte le 6 pedine Azione differenti, in modo da poterle giocare già dal primo turno. Di conseguenza, bisogna scartare le pedine speciali dal sacchetto.

Combinazione delle espansioni 1 e 2 di Qwirkle

Le espansioni 1 e 2 di Qwirkle sono compatibili. Utilizzando entrambe le espansioni, le pedine stella possono essere impiegate per interrompere le sequenze di tal modo, che delle singole pedine non abbiano più nessun contatto con le altre pedine.

**Achtung: Diese
Spiele gefährden
die Langeweile!**



**Kartenspiele die
begeistern!**





Alle Mitspieler nach einem Stein fragen

Hat ein Mitspieler den Stein, so muss er diesen abgeben. Hat kein Mitspieler den Stein, darf der Spieler einen Stein aus dem Beutel ziehen.

Demander une pièce à tous les autres joueurs

Si un joueur a la pièce demandée, il doit la donner. Si aucun joueur ne possède la pièce, le demandeur peut piocher une pièce dans le sac.

Chiedere a tutti i concorrenti di una certa pedina

Se un concorrente ha la pedina richiesta, la deve consegnare. Se nessuno ha la pedina, il giocatore ne può estrarre una dal sacchetto.



3 zusätzliche Steine ziehen

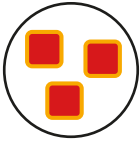
Der Spieler zieht **sofort 3 zusätzliche Steine** aus dem Beutel.

Piocher 3 pièces supplémentaires

Le joueur **sort immédiatement** du sac **3 pièces supplémentaires**.

Estrarre altre 3 pedine

Il giocatore estrae **immediatamente altre 3 pedine** dal sacchetto.



3 Steine getrennt anlegen

Der Spieler darf **3 eigene Steine an unterschiedlichen Stellen anlegen** und werten.

Déposer 3 pièces séparées

Le joueur peut déposer **3 de ses pièces à différents endroits** et ces pièces lui rapportent des points.

Aggiungere 3 pedine singolari

Il giocatore può aggiungere **3 proprie pedine in luoghi diversi** e incassare i punti.



Ein Doppelzug

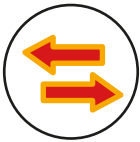
Der Spieler erhält **einen weiteren Spielzug**. Im weiteren Spielzug darf der Spieler keinen weiteren Aktionsstein ausspielen.

Double tour

Le joueur joue **une deuxième fois**. Au cours de son deuxième tour, le joueur ne peut pas utiliser une autre pièce d'action.

Il doppio turno

Il giocatore riceve **un altro turno** nel quale, però, non può giocare una pedina Azione.



Bis zu 6 Steine austauschen

Der Spieler **tauscht 1 bis 6 seiner Steine** aus.

Échanger jusqu'à 6 pièces

Le joueur **échange entre 1 et 6 de ses pièces**.

Scambiare fino a 6 pedine

Il giocatore **scambia 1 a 6 delle sue pedine**.



Einen Stein vom Spielfeld nehmen

Der Spieler **nimmt einen beliebigen Stein** vom Spielfeld und stellt ihn vor sich ab.

Prendre une pièce déposée

Le joueur **prend une pièce de son choix qui est posée sur la table** et la place devant lui.

Pescare una pedina dal centro tavolo

Il giocatore **pesca una pedina qualsiasi dal centro tavolo** e la depone davanti a sé.