

Susan McKinley Ross

# Qwirkle™

## Erweiterung 1

Nur  
zusammen mit  
Qwirkle spielbar!

**3**  
neue  
Möglichkeiten  
Qwirkle  
zu spielen!

**4 doppelseitige  
Spielfeld-Tableaus**

**+ Zählleiste  
für den Punktestand**

**Neue spielerische  
Möglichkeiten**

**Qwirkle  
Connect**

**Qwirkle  
Select**

**Qwirkle**  
Einfach begonnen—schnell gewonnen!

  
**Schmidt**

# Qwirkle Select

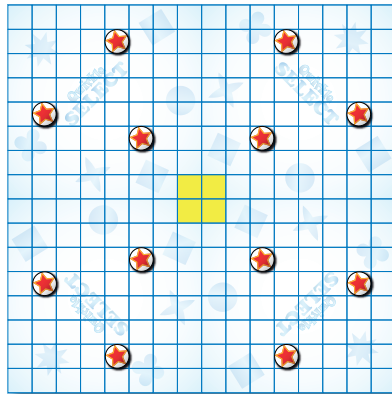
Mit Qwirkle Select können auch bereits gelegte Steine wieder auf die Hand genommen werden. Sollten sie Qwirkle noch nicht gespielt haben, lesen sie bitte zunächst die Regeln von Qwirkle und spielen einige Partien, bevor sie Qwirkle Select spielen.

## Benötigtes Spielmaterial

- 108 Qwirkle Steine (nicht enthalten)
- 1 Beutel (nicht enthalten)
- 4 Spielpläne Qwirkle Select
- 12 Sternscheiben
- 1 Zählleiste
- 4 Punktemarker
- 1 Spielanleitung

## Spielvorbereitung

Für Qwirkle Select wird die blaue Spielplanseite benötigt. Die Spielpläne werden so zusammengelegt, dass die gelb markierten Startfelder aneinander liegen (siehe Abbildung). Anschließend wird auf jedes Sternfeld eine Sternscheibe gelegt. Die Zählleiste und die Punktemarker für die Spieler werden zum Notieren der Punkte bereitgelegt.



## Spielablauf

Bei Qwirkle Select gelten dieselben Regeln wie bei Qwirkle mit folgenden Änderungen bzw. Ergänzungen:

- Der Startspieler muss mindestens einen Stein seiner Auslage auf einem der 4 gelben Startfelder platzieren.
- Die Steine dürfen nur auf dem Spielplan abgelegt werden. Die Anlegeregeln gelten aber weiterhin.

- Wird ein Stein auf ein Sternfeld gelegt, darf sich der Spieler die entsprechende Sternscheibe nehmen.
- Die Sternscheibe kann der Spieler dann **in einem späteren Zug** einsetzen, um einen bereits auf dem Brett liegenden Stein auf die Hand zu nehmen. Ein Spieler darf eine Sternscheibe immer **nur zu Beginn seines Zuges** einsetzen. Er nimmt dann einen beliebigen Stein vom Spielbrett und fügt ihn als 7. Stein zu seinen Steinen hinzu.

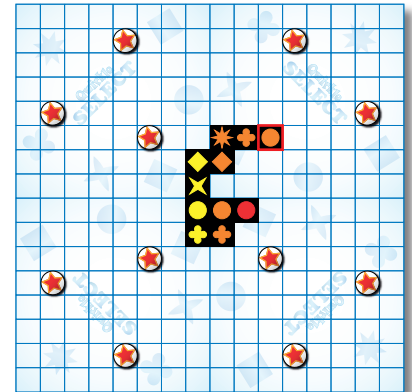
**Ausnahme: Steine, die sich in einem Qwirkle befinden, dürfen nicht genommen werden!**

Anschließend macht er einen ganz normalen Zug und füllt seine Steine wieder auf 6 auf. Die Sternscheibe wird nach ihrem Einsatz in die Schachtel gelegt.

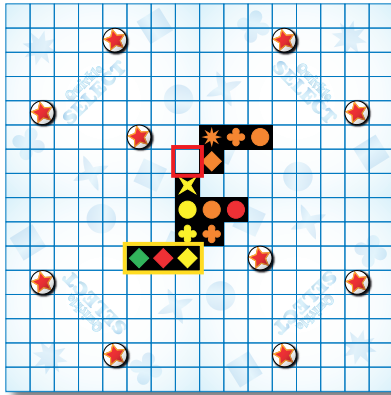
- Ein Spieler darf in seinem Zug **immer nur eine Sternscheibe** einsetzen.

### Beispiel:

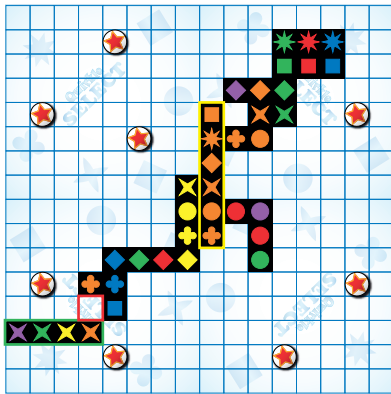
Steffi legt den orangenen Kreis (rot markiert) auf ein Sternfeld und nimmt sich die Sternscheibe.



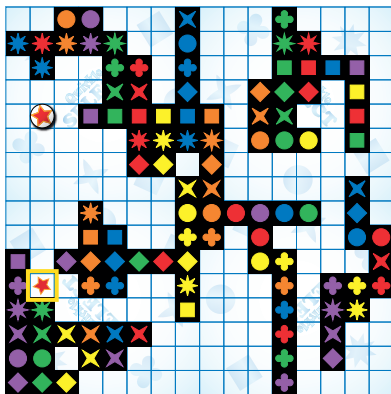
- Entfernte Steine dürfen im selben Zug nicht wieder an derselben Stelle eingesetzt werden.
- Hinweis: Durch das Entfernen von Steinen kann es vorkommen, dass Reihen unterbrochen werden und Steine dann keinen Kontakt mehr zu den restlichen Steinen haben. Dadurch können mehrere voneinander getrennte Bereiche entstehen. Dies hat keine Bedeutung für den weiteren Spielverlauf, denn die Spieler dürfen ihre Steine an jeden der abgetrennten Bereiche (entsprechend der üblichen Regeln) anlegen.
- Sollte durch das Entfernen eines Steines ein leeres Sternfeld entstehen, so erhält ein Spieler, der dieses Feld später mit einem Stein belegt, keine Sternscheibe.



Steffi setzt ihre Sternscheibe ein, um die gelbe Raute an sich zu nehmen (rot markiert). Anschließend legt sie die gelbe Raute mit zwei anderen Rauten an (gelb markiert) und erhält 7 Punkte. Zusätzlich erhält sie eine neue Sternscheibe, da sie die grüne Raute auf ein Sternfeld gelegt hat.

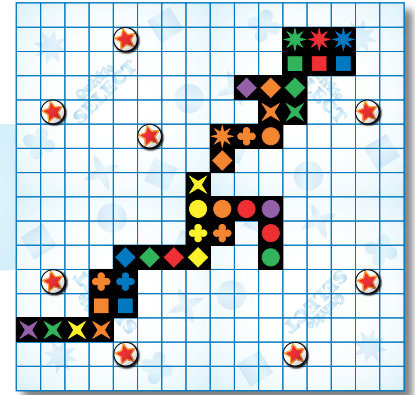


Antje gibt ihre Sternscheibe ab, um das orangene Quadrat (rot markiert) zu nehmen und anschließend zusammen mit einem orangenen Stern einen Qwirkle (gelb markiert) zu bilden. Durch das Entfernen des Quadrates sind die vier Sterne (grün markiert) von den anderen Steinen abgetrennt.

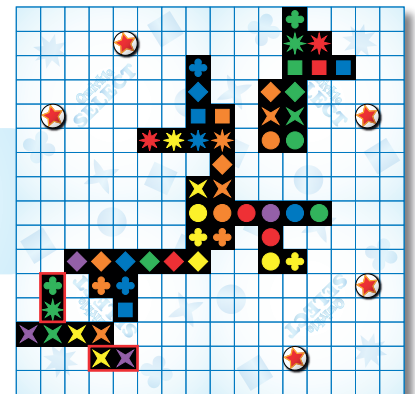


Sollte ein Spieler auf das leere Sternfeld (gelb markiert) einen Stein legen, erhält er keine Sternscheibe. Nur auf Sternfeldern, auf denen noch eine Sternscheibe liegt, können Spieler diese Scheiben bekommen.

An beiden voneinander getrennten Bereichen wurden im Verlaufe des Spiels Steine angelegt.



Obwohl die vier Sterne abgetrennt sind, ist es möglich, an sie Steine anzulegen (rot markiert).



# Qwirkle Connect

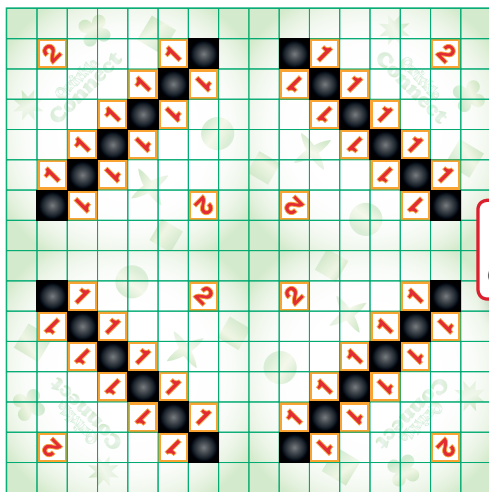
Mit Qwirkle Connect kann man durch geschicktes Verbinden Bonuspunkte erreichen. Sollten sie Qwirkle noch nicht gespielt haben, lesen sie bitte zunächst die Regeln von Qwirkle und spielen einige Partien, bevor sie Qwirkle Connect spielen.

## Benötigtes Spielmaterial

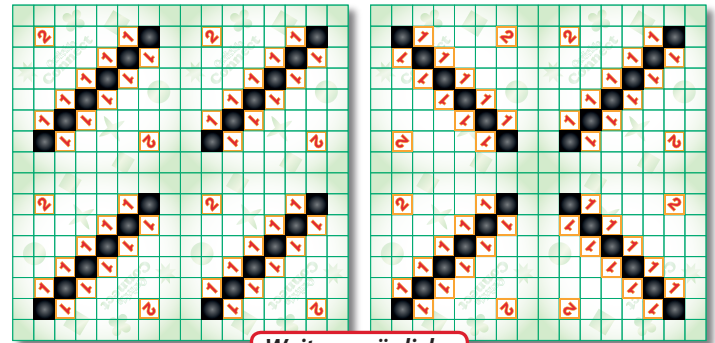
- 108 Qwirkle Steine (nicht enthalten)
- 1 Beutel (nicht enthalten)
- 4 Spielpläne Qwirkle Connect
- 1 Zählleiste
- 4 Punktemarker
- 1 Spielanleitung

## Spielvorbereitung

Für Qwirkle Connect wird die grüne Spielplanseite benötigt. Die Spielpläne werden als Quadrat zusammengelegt. Beim Zusammenlegen gibt es unterschiedliche Varianten (siehe Abbildungen).

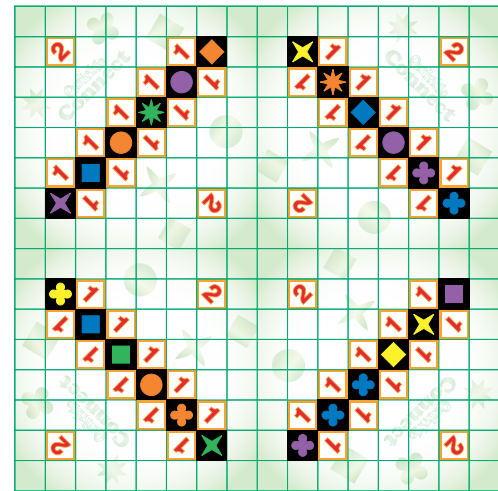


Spielplan für eine erste Partie Qwirkle Connect.



Weitere mögliche Spielpläne.

Anschließend wird auf jedes schwarze Feld des Spielplans ein zufällig aus dem Beutel gezogener Stein gelegt. Die Zählleiste und die Punktemarker für die Spieler werden zum Notieren der Punkte bereitgelegt.



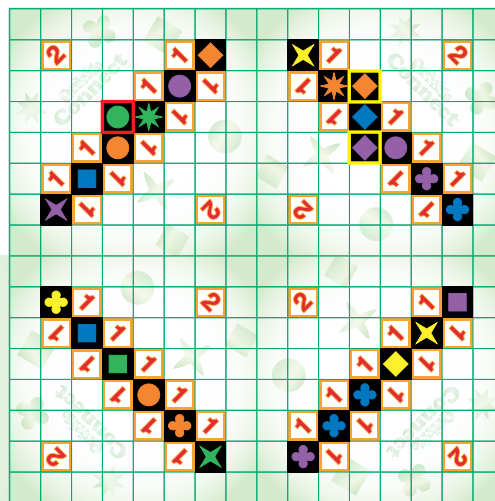
## Spielablauf

Bei Qwirkle Connect gelten dieselben Regeln wie bei Qwirkle mit folgenden Änderungen bzw. Ergänzungen:

- Der jüngste Spieler beginnt.
- Die Steine dürfen nur auf dem Spielbrett abgelegt werden. Die Anlegeregeln gelten aber weiterhin. Beim Start muss an einen der zufällig gezogenen Steine angrenzend gelegt werden.

- Die Zahlenfelder bringen Bonuspunkte. Immer wenn ein Spieler einen Stein auf ein Zahlenfeld legt, erhält er die entsprechenden Punkte zusätzlich zu den Punkten, die er durch das Bilden der Reihen erhält.
- Für jedes Zahlenfeld gibt es nur einmal die Bonuspunkte. Auch wenn der Stein, der dort abgelegt wird, zu zwei Reihen gehört und für zwei Reihen Punkte bringt.

**Beispiel:** Steffi legt den grünen Kreis (rot markiert) an und erhält 5 Punkte (2 Punkte für die grüne Reihe, 2 Punkte für die Kreisreihe und 1 Punkt für das belegte Zahlenfeld). Antje legt dann die beiden Rauten (gelb markiert) an und erhält 9 Punkte (3 Punkte für die Rautenreihe, 2 Punkte für die orangene Reihe, 2 Punkte für die lila Reihe und 2 Bonuspunkte für die beiden Zahlenfelder).



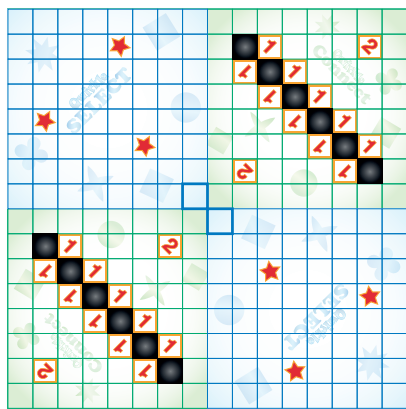
## Kombination von **Qwirkle Select** + **Qwirkle Connect**

### Benötigtes Spielmaterial

- 108 Qwirkle Steine (nicht enthalten)
- 1 Beutel (nicht enthalten)
- 4 Spielpläne
- 3 bis 9 Sternscheiben
- 1 Zählleiste
- 4 Punktemarker
- 1 Spielanleitung

### Spielvorbereitung

Die Spielpläne werden als Quadrat zusammengesetzt. Beim Zusammenlegen gibt es unterschiedliche Varianten (das Beispiel zeigt eine mögliche Variante).



Es bietet sich an, 2 Spielpläne von Qwirkle Select und 2 von Qwirkle Connect zusammen zu verwenden.

Auf jedes Sternfeld wird eine Sternscheibe gelegt. Auf jedes schwarze Feld des Spielplans wird ein zufällig aus dem Beutel gezogener Stein gelegt. Die Zählleiste und die Punktemarker für die Spieler werden zum Notieren der Punkte bereitgelegt.

### Spielablauf

Es gelten dieselben Regeln wie unter Qwirkle Select und Qwirkle Connect beschrieben mit folgenden Ergänzungen:

- Beim Start müssen die Steine an mindestens einen ausliegenden Stein angrenzend angelegt werden.
- Sofern ein Bonusfeld durch Entfernen mittels einer Sternscheibe frei geworden ist, erhält der Spieler, der dieses Feld neu mit einem Stein belegt, den Bonuspunkt erneut.



# Qwirkle Select

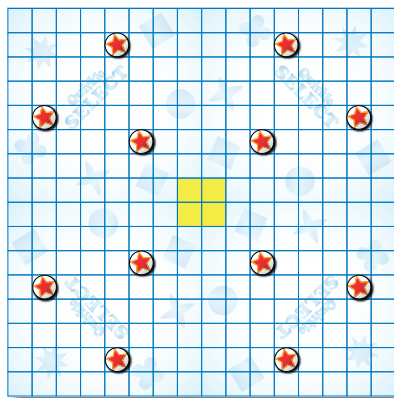
Avec Qwirkle Select, on peut reprendre en main des pièces déjà déposées. Si vous n'avez pas encore joué à Qwirkle, lisez d'abord la règle de Qwirkle et faites quelques parties de Qwirkle avant de jouer à Qwirkle Select.

## Matériel nécessaire

- 108 pièces Qwirkle (non incluses)
- 1 sac en tissu (non incluses)
- 4 plateaux de jeu Qwirkle Select à assembler
- 12 étoiles
- 1 compteur de points
- 4 marqueurs de points
- 1 règle du jeu

## Préparatifs

On utilise pour Qwirkle Select la partie bleue des plateaux de jeu. Assemblez les plateaux de manière à ce que les cases de départ jaunes soient réunies (voir illustration). Placez ensuite une étoile sur chaque case étoilée. Préparez le compteur de points et les marqueurs de points pour les joueurs, vous vous en servirez pour noter les points.



## Déroulement de la partie

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

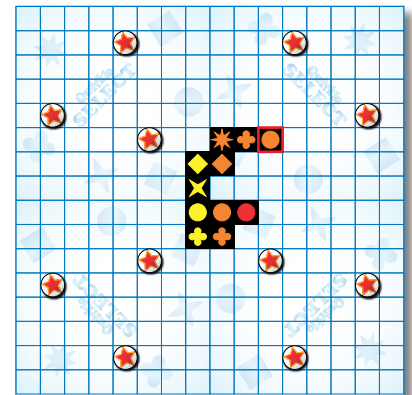
- C'est le joueur le plus jeune qui commence. Il doit placer au moins l'une de ses pièces sur l'une des 4 cases jaunes.

- Les pièces ne peuvent être déposées que sur le plateau de jeu. Mais les règles pour déposer des pièces sont les mêmes que d'habitude.
- Quand un joueur pose une pièce sur une case étoilée, il peut prendre l'étoile qui se trouvait sur cette case.
- Ce joueur peut utiliser l'étoile **au cours d'un tour suivant** pour prendre en main une pièce qui se trouve déjà sur le plateau. Un joueur ne peut utiliser une étoile **qu'au début de son tour**. Il prend alors une pièce de son choix sur le plateau et ajoute cette pièce aux 6 pièces qu'il a devant lui. **Exception : on ne peut pas reprendre les pièces qui se trouvent dans un Qwirkle !**

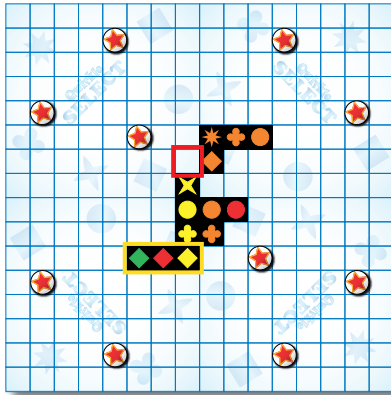
Ensuite, le joueur joue son tour normalement, puis complète ses pièces pour en avoir à nouveau 6. L'étoile est remise dans la boîte du jeu après son utilisation.

### Exemple :

*Stéphanie pose le cercle orange (entouré en rouge) sur une case étoilée et prend l'étoile.*

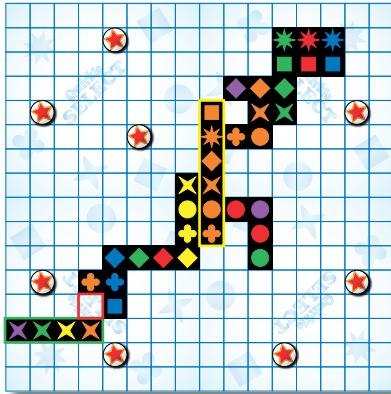
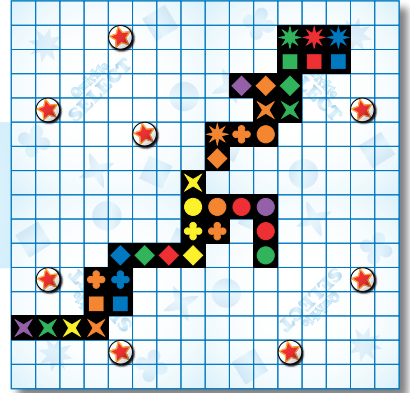


- Un joueur ne peut utiliser **qu'une seule étoile** lors de son tour.
- Une pièce reprise en main ne peut pas être reposée sur la même case au cours du même tour.
- Remarque : Il peut arriver, lorsque des pièces sont reprises en main, que des rangées soient interrompues et que certaines pièces du plateau ne touchent plus d'autre pièce. Différentes zones séparées les unes des autres apparaissent alors. Ceci n'a aucun impact sur la suite de la partie, car les joueurs pourront déposer des pièces au bout de chacune de ces zones (en respectant les règles).
- Lorsqu'une case étoilée se retrouve vide parce que la pièce qui s'y trouvait a été reprise, cette case ne rapporte pas d'étoile au joueur qui y dépose une nouvelle pièce.



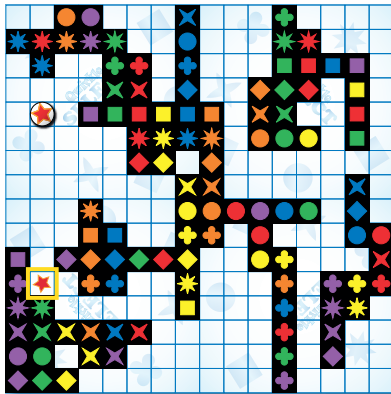
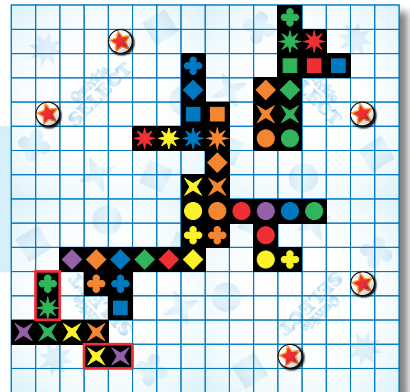
Stéphanie joue son étoile pour prendre le losange jaune (sur la case entourée en rouge). Puis elle pose le losange jaune ainsi que deux autres losanges (entourés en jaune) et reçoit 7 points. Elle reçoit en outre une nouvelle étoile, car elle a posé le losange vert sur une case étoilée.

Au bout des deux zones désormais séparées, d'autres pièces ont été déposées au cours de la partie.



Anne joue son étoile pour prendre le carré orange (sur la case entourée en rouge) et former un Qwirkle (entouré en jaune) en déposant le carré et une étoile orange à quatre branches. Une fois le carré enlevé de sa place initiale, les quatre étoiles entourées en vert sont séparées des autres pièces.

Bien que les quatre étoiles soient séparées, il est possible de continuer à poser des pièces (entourées en rouge) à côté de ces étoiles pour former de nouvelles rangées.



Si un joueur pose une pièce sur la case étoilée vide entourée en jaune, il ne reçoit pas d'étoile. Seules les cases où une étoile est encore présente peuvent rapporter une étoile aux joueurs.

# Qwirkle Connect

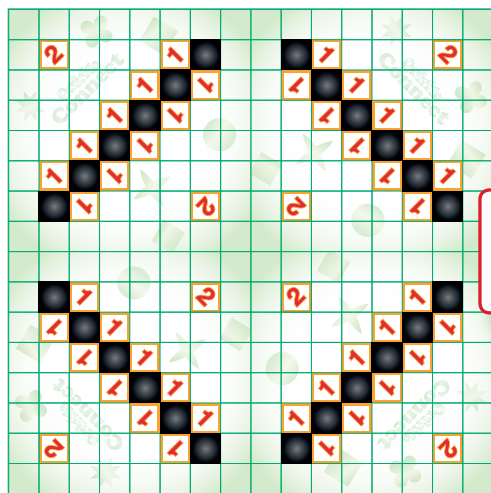
Avec Qwirkle Connect, on peut obtenir des points bonus en reliant habilement ses pièces à celles déjà présentes sur le plateau. Si vous n'avez pas encore joué à Qwirkle, lisez d'abord la règle de Qwirkle et faites quelques parties de Qwirkle avant de jouer à Qwirkle Connect.

## Matériel nécessaire

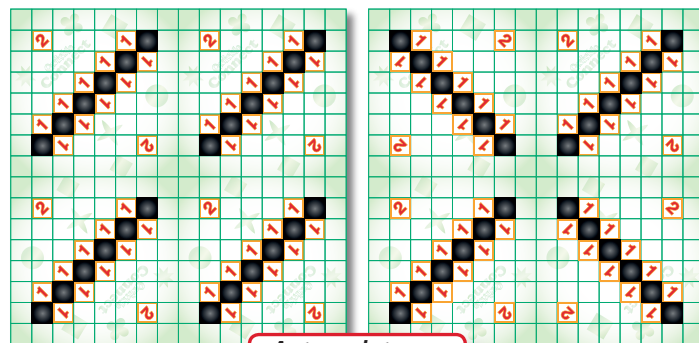
- 108 pièces Qwirkle (non incluses)
- 1 sac en tissu (non incluses)
- 4 plateaux de jeu Qwirkle Connect à assembler
- 1 compteur de points
- 4 marqueurs de points
- 1 règle du jeu

## Préparatifs

On utilise pour Qwirkle Connect la partie verte des plateaux de jeu. Assemblez les plateaux en carré. Il y a différentes manières possibles de les assembler (voir illustrations).

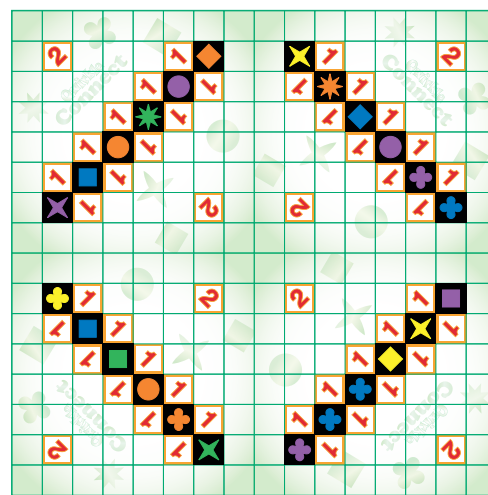


Plateau de jeu pour une première partie de Qwirkle Connect.



Autres plateaux de jeu possibles

Déposez ensuite sur chaque case noire du plateau une pièce que vous piochez au hasard dans le sac. Préparez le compteur de points et les marqueurs de points pour les joueurs, vous vous en servirez pour noter les points.



## Déroulement de la partie

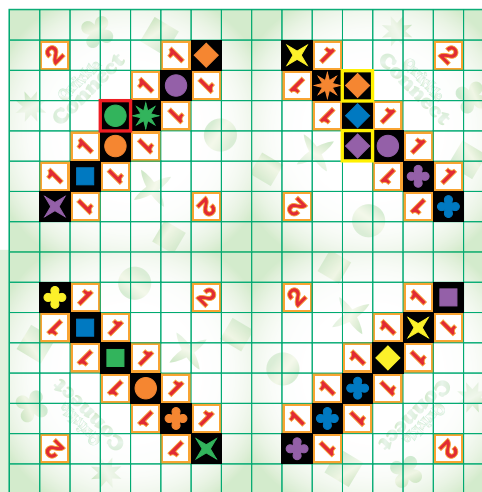
Les règles de Qwirkle Connect sont les mêmes que celles de Qwirkle avec les modifications ou les ajouts suivants :

- C'est le joueur le plus jeune qui commence.
- Les pièces ne peuvent être déposées que sur le plateau de jeu. Mais les règles pour déposer des pièces sont les mêmes que d'habitude. Au début de la partie, on doit déposer sa pièce de manière à ce qu'elle touche l'une des pièces sorties au hasard du sac en tissu.



- Les cases avec des chiffres rapportent des points bonus. A chaque fois qu'un joueur pose une pièce sur une case avec un chiffre, il obtient le nombre correspondant de points en plus des points reçus pour avoir formé des rangées.
- Les points bonus rapportés par chaque case avec un chiffre ne comptent qu'une fois, même si la pièce qui y est posée fait partie de deux rangées et rapporte des points pour ces deux rangées.

**Exemple :** Stéphanie pose le cercle vert (entouré en rouge) et reçoit 5 points : 2 points pour la rangée verte, 2 points pour la rangée de cercles et 1 point pour la case avec le chiffre 1. Anne pose ensuite les deux losanges entourés en jaune et reçoit 9 points : 3 points pour la rangée de losanges, 2 points pour la rangée orange, 2 points pour la rangée violette et 2 points bonus pour les deux cases avec des chiffres.



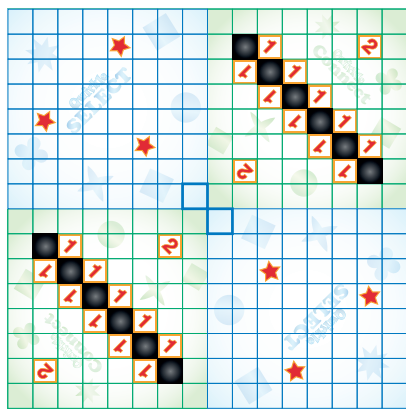
## Combinaison de **Qwirkle Select** + **Qwirkle Connect**

### Matériel nécessaire

- 108 pièces Qwirkle (non incluses)
- 1 sac en tissu (non incluses)
- 4 plateaux de jeu à assembler
- 3 à 9 étoiles
- 1 compteur de points
- 4 marqueurs de points
- 1 règle du jeu

### Préparatifs

Assemblez les plateaux de jeu en carré. Il y a différentes manières possibles de les assembler (l'exemple montre l'une des possibilités).



La plus adéquate est d'utiliser 2 plateaux de Qwirkle Select et 2 plateaux de Qwirkle Connect.

Placez une étoile sur chaque case étoilée. Déposez ensuite sur chaque case noire du plateau une pièce que vous piochez au hasard dans le sac. Préparez le compteur de points et les marqueurs de points pour les joueurs, vous vous en servirez pour noter les points.

### Déroulement de la partie

Les règles de Qwirkle Select et de Qwirkle Connect s'appliquent, avec les ajouts suivants :

- Au début de la partie, on doit déposer les pièces de manière à ce qu'elles touchent au moins l'une des pièces déjà présentes sur le plateau.
- Lorsqu'une case bonus se retrouve vide parce que la pièce qui s'y trouvait a été reprise grâce à une étoile, cette case rapporte à nouveau un bonus au joueur qui y dépose une nouvelle pièce.

# Qwirkle Select

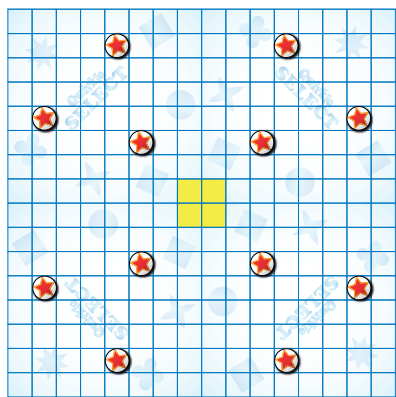
Con Qwirkle Select anche le pedine già deposte possono essere riprese in mano. Se non avete ancora giocato a Qwirkle, si prega di leggere in anticipo le regole di Qwirkle e di giocare alcune partite, prima di giocare a Qwirkle Select.

## Materiale necessario per il gioco

- 108 pedine Qwirkle (non incluse)
- 1 sacchetto (non incluse)
- 4 piani di gioco Qwirkle Select
- 12 dischi stelle
- 1 percorso segnapunti
- 4 segnapunti
- 1 regolamento

## Preparativi

Per QwirkleSelect bisogna usare il lato blu dei piani di gioco. I piani vanno collegati in tal modo da formare un unico tabellone, con le caselle di partenza gialle al centro (v. immagine). Poi bisogna porre su ogni casella stella un disco stella. Infine si prepara il percorso segnapunti con i segnapunti dei singoli giocatori per annotare i punti.



## Svolgimento del gioco

In Qwirkle Select valgono le stesse regole come in Qwirkle, ma con i seguenti cambiamenti e complementi:

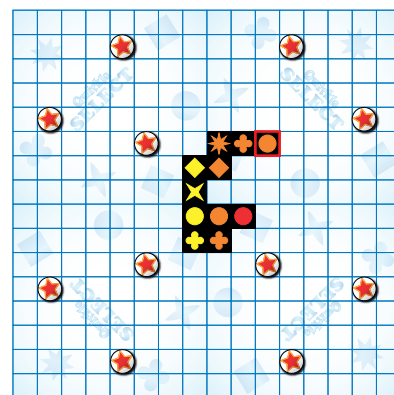
- Si comincia dal giocatore più giovane. Egli deve porre almeno una delle sue pedine su una delle 4 caselle di partenza gialle.

- Le pedine possono essere deposte soltanto sul tabellone. Valgono comunque le regole note su come aggiungere le pedine.
- Se un giocatore depone una pedina su una casella stella, egli può raccogliere il rispettivo disco stella.
- Il giocatore può dunque usare il disco stella **in una mossa futura**, per prendere in mano una pedina già deposta sul tabellone. Il giocatore può impiegare il disco stella **soltanto all'inizio della sua mossa**. Egli toglie dunque una qualsiasi pedina dal tabellone e la aggiunge come 7a pedina alle sue pedine di scorta davanti a sé. **Eccezione: le pedine che fanno parte di un Qwirkle non possono essere prese!**

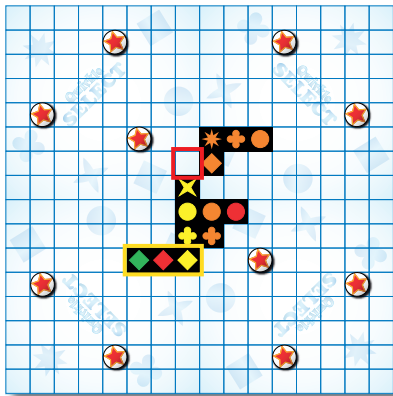
Infine esegue una mossa normale e completa nuovamente la sua scorta di pedine a 6. Il disco stella va rimesso nella scatola dopo essere stato impiegato.

### Esempio:

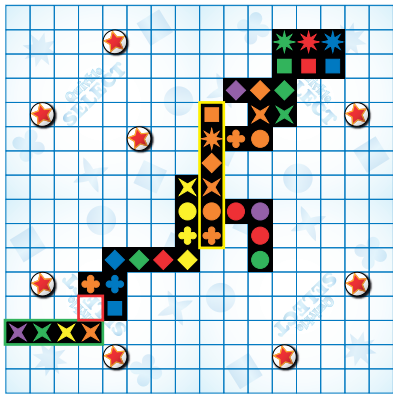
Steffi depone il cerchio arancione (col bordo rosso) su una casella stella e si prende la stella.



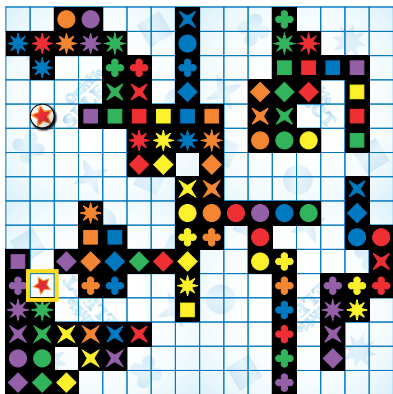
- Un giocatore può impiegare in ogni sua mossa **un solo disco stella**.
- Le pedine tolte non possono essere riposte sulla stessa casella nella stessa mossa.
- Avviso: togliendo delle pedine, può avvenire che delle sequenze siano interrotte e alcune pedine non abbiano più nessun contatto con le pedine restanti. Così facendo, si possono creare varie aree indipendenti le une dalle altre. Ciò non ha nessuna importanza per il decorso del gioco, perché i giocatori possono aggiungere le loro pedine a ognuna delle aree distaccate (sempre secondo le solite regole).
- Se, togliendo una pedina, si crea una casella stella vuota, allora il giocatore che più in avanti occupa tale casella con una pedina, non ottiene nessun disco stella.



*Steffi impiega il suo disco stella per prendersi il rombo giallo (col bordo rosso). Poi depone il rombo giallo assieme a due altri rombi (col bordo giallo) e ottiene 7 punti. Inoltre ottiene un nuovo disco stella per aver deposto il rombo verde su una casella stella.*

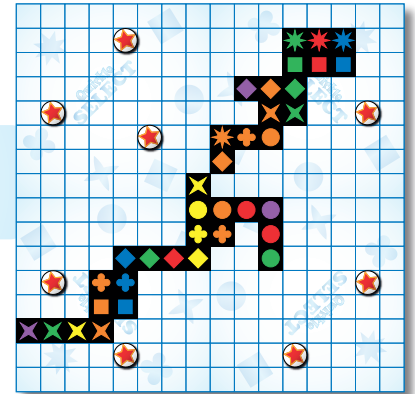


*Antje consegna il suo disco stella per prendersi il quadrato arancione (col bordo rosso) e creare poi con esso e la stella arancione un Qwirkle (col bordo giallo). Togliendo il quadrato, le quattro stelle (col bordo verde) sono distaccate dalle altre pedine.*

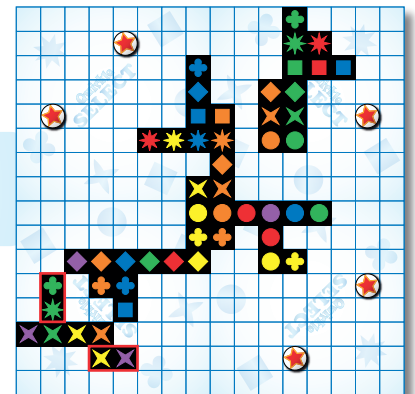


*Se un giocatore dovesse deporre una pedina sulla casella stella vuota (col bordo giallo), egli non ottiene nessun disco stella. Soltanto sulle caselle sulle quali vi è un disco stella, i giocatori possono ottenere tale disco.*

*Nel decorso del gioco sono state aggiunte delle pedine nelle aree distaccate.*



*Anche se le quattro stelle sono distaccate, è comunque possibile aggiungervi delle pedine (col bordo rosso).*



# Qwirkle Connect

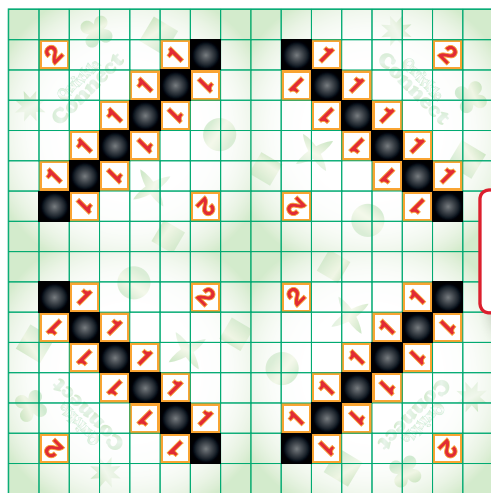
In Qwirkle Connect è possibile ottenere dei punti bonus collegando destramente differenti pedine. Se non avete ancora giocato a Qwirkle, si prega di leggere in anticipo le regole di Qwirkle e di giocare alcune partite, prima di giocare a Qwirkle Connect.

## Materiale necessario per il gioco

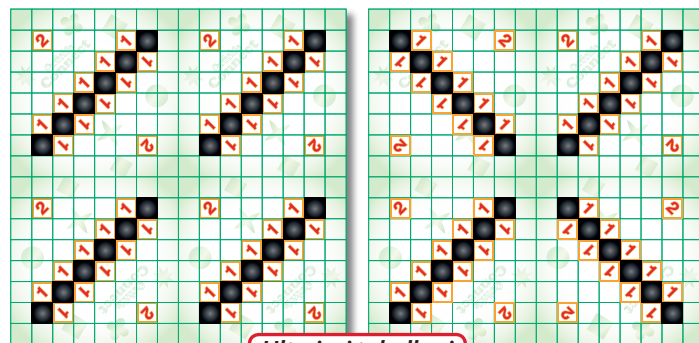
- 108 pedine Qwirkle (non incluse)
- 1 sacchetto (non incluse)
- 4 piani di gioco Qwirkle Connect
- 12 dischi stelle
- 1 percorso segnapunti
- 4 segnapunti
- 1 regolamento

## Preparativi

Per Qwirkle Connect bisogna usare il lato verde dei piani di gioco. I piani di gioco vanno collegati a forma di quadrato, formando un unico tabellone. È possibile creare diverse varianti di tabelloni (v. immagini).

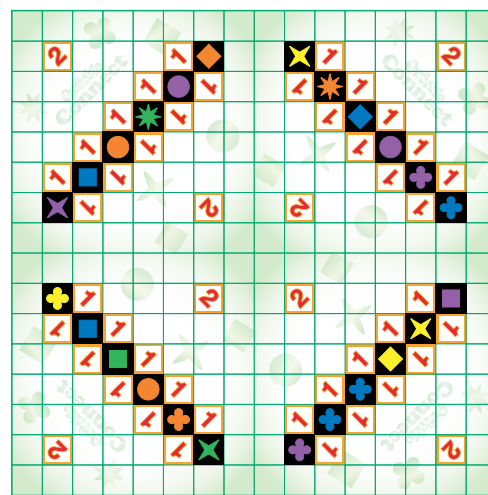


Il tabellone per una prima partita di Qwirkle Connect.



Ulteriori tabelloni possibili.

In seguito si pone su ogni casella nera del tabellone una pedina estratta a sorte dal sacchetto. Infine si prepara il percorso segnapunti con i segnapunti dei singoli giocatori per annotare i punti.



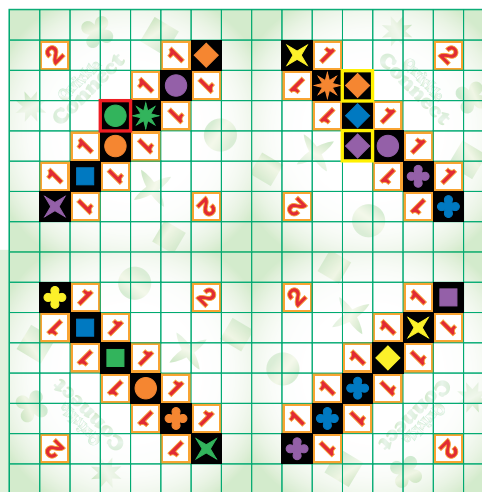
## Svolgimento del gioco

In Qwirkle Connect valgono le stesse regole come in Qwirkle, ma con i seguenti cambiamenti e complementi:

- Si comincia dal giocatore più giovane.
- Le pedine possono essere deposte soltanto sul tabellone. Valgono comunque le regole note su come aggiungere le pedine. Nella prima mossa del gioco, le pedine devono essere deposte accanto ad una delle pedine estratte a sorte.

- Le caselle con i numeri rendono dei punti bonus. Ogni volta che un giocatore depone una pedina su una casella con un numero, egli ottiene tali punti e in più i punti raggiunti con le sequenze da lui create.
- Per ogni casella con un numero si ottengono una sola volta i rispettivi punti bonus, anche se la pedina quivi deposta dovesse appartenere a due sequenze e rendere dunque i punti di due sequenze.

**Esempio:** Steffi depone il cerchio verde (col bordo rosso) e ottiene 5 punti (2 punti per la sequenza verde, 2 punti per la sequenza dei cerchi e 1 punto per la casella col numero occupata). Antje, a sua volta, depone i due rombi (col bordo giallo) e ottiene 9 punti (3 punti per la sequenza dei rombi, 2 punti per la sequenza arancione, 2 punti per la sequenza viola e 2 punti bonus per le due caselle con i numeri).



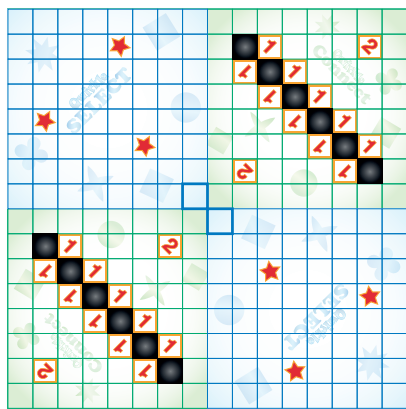
## Combinazione di **Qwirkle Select** + **Qwirkle Connect**

### Materiale necessario per il gioco

- 108 pedine Qwirkle (non incluse)
- 1 sacchetto (non incluse)
- 4 piani di gioco
- 3 a 9 dischi stelle
- 1 percorso segnapunti
- 4 segnapunti
- 1 regolamento

### Preparativi

I piani di gioco vanno collegati in modo da formare un tabellone quadrato. È possibile formare diverse varianti di tabelloni (l'esempio mostra una variante possibile).



Vi proponiamo di usare 2 piani di gioco di Qwirkle Select con 2 di Qwirkle Connect.

Su ogni casella stella va posto un disco stella. Su ogni casella nera va posta una pedina estratta a sorte dal sacchetto. Infine si prepara il percorso segnapunti con i segnapunti dei singoli giocatori per annotare i punteggi.

### Svolgimento del gioco

Valgono le stesse regole come descritte in Qwirkle Select e Qwirkle Connect con i seguenti complementi:

- Nella prima mossa del gioco, le pedine devono essere deposte accanto ad almeno una delle pedine estratte a sorte.
- Se una casella bonus è stata liberata grazie all'impiego di un disco stella, il giocatore, che con una sua pedina occupa nuovamente tale casella, ottiene nuovamente il punto bonus.



# DEN LETZTEN BEISSEN DIE HUNDE! DIE HUNDE!



Jetzt neu auf [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de):  
Videoerklärungen der DOG Spielregeln.

# DOG

Die Würfel-  
variante zum  
Spiel des  
Jahres 2011

# Qwirkle<sup>TM</sup> Cubes



Jetzt neu auf [www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de):  
Videoerklärungen der Qwirkle Cubes  
Spielregeln.



# Qwirkle<sup>TM</sup> Travel

Die kleine  
Reiseausgabe  
eines großen  
Spieles!

Mit 108 kleineren  
Holzsteinen



© Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstraße 21  
D-12055 Berlin  
[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)