



# Qwirkle

Diseñado por Susan McKinley Ross

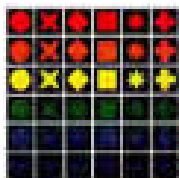
2-4 Jugadores / 30-60 minutos

Reglas a la JcK por Ketty Galleguillos (jugandoconketty@gmail.com / [www.jck.cl](http://www.jck.cl))

Crear y expandir las líneas del tablero colocando las fichas de manera estratégica para obtener la mayor cantidad de puntos y evitar ayudar a los contrincantes.

## PREPARACION

- Coloca todas las fichas dentro de la bolsa
- Cada jugador recibe:
  - 6 fichas



## TURNO

Elegir una opción:

Fase 1: Añadir fichas a la mesa o cambiar fichas  
Fase 2: Robar fichas de la bolsa hasta tener 6

Nota: Cada ficha tiene 3 copias.

## JUGADOR INICIAL/PRIMER TURNO

- Quien tenga el mayor número de fichas que compartan una característica, contando sólo una vez las fichas idénticas, será el jugador inicial.
- Dicho jugador debe comenzar el juego colocando dichas fichas al centro de la mesa.

## OPCION 1: AÑADIR FICHAS AL TABLERO

- Las fichas deben ser jugadas de manera que se enlacen con el tablero existente.
- Todas las fichas que se jueguen deben compartir una característica (color o figura).
- Todas las fichas jugadas deben ser colocadas en la misma línea, aunque pueden no tocarse entre ellas.
- Una línea de la misma figura sólo puede tener 1 ficha de cada uno de los 6 colores.
- Una línea del mismo color sólo puede tener 1 ficha de cada una de las 6 figuras

## PUNTUACION

Cada ficha de una línea a la que has aportado: 1 punto\*  
Bono por completar una fila de 6 fichas (Qwirkle): 6 puntos  
Ser quien termina el juego: 6 puntos

### Aclaraciones:

- Obtienes 1 punto por cada ficha que haya en la línea, ya sea que la hayas colocado tú o que ya estuviesen ahí.
- Una ficha puede obtener 2 puntos si forma parte de 2 líneas diferentes.

## OPCION 2: CAMBIAR FICHAS

- En vez de añadir fichas al tablero puedes cambiar de 1-6 fichas.
- Debes escoger todas las fichas que cambiarás y dejarlas a un costado.
- Saca la misma cantidad de la bolsa.
- Devuelve las apartadas a la bolsa.
- Deberás usar esta opción si no puedes añadir fichas al tablero durante un turno.





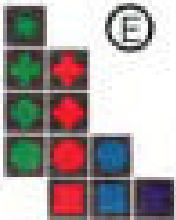
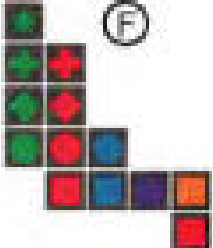
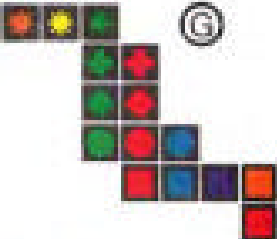
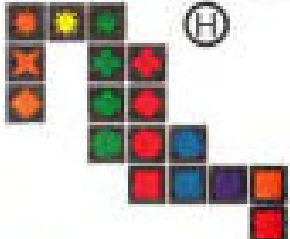
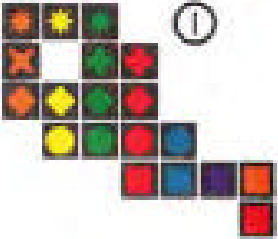
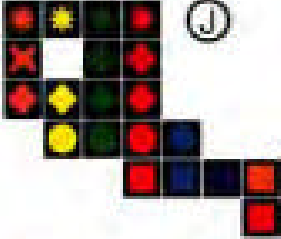
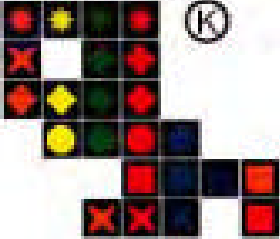
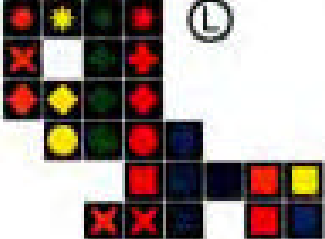
## FASE 2: ROBAR FICHAS DE LA BOLSA

- Rellenar la mano hasta tener 6 fichas.

## FIN DEL JUEGO

- La partida continúa aunque se agoten las fichas de la bolsa.
- El juego finaliza cuando un jugador se quede sin fichas en la mano. Dicho jugador obtiene un bono de 6 puntos.
- El jugador con más puntos será el ganador.

EJEMPLO DE UNA PARTIDA

 <p>(A)</p> <p>3 puntos</p>	 <p>(B)</p> <p>4+3=7 puntos</p>	 <p>(C)</p> <p>2+2=4 puntos</p>	 <p>(D)</p> <p>2+2+2=6 puntos</p>
 <p>(E)</p> <p>4+3=7 puntos</p>	 <p>(F)</p> <p>4+2=6 puntos</p>	 <p>(G)</p> <p>3 puntos</p>	 <p>(H)</p> <p>3 puntos</p>
 <p>(I)</p> <p>2+4+4=10 puntos</p>	 <p>(J)</p> <p>4+6=9 puntos</p>	 <p>(K)</p> <p>3+6+3+bono=18 puntos</p>	 <p>(L)</p> <p>5+2+2=9 puntos</p>