

Objetivo

Formar líneas de fichas del mismo color o forma para ganar puntos al conectar o completar patrones.

Componentes

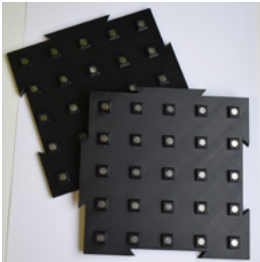
108 fichas: El juego incluye 108 fichas de madera (o plástico) con 6 formas diferentes: círculo, cuadrado, estrella, diamante, trébol y cruz, en 6 colores distintos: rojo, azul, verde, amarillo, morado y naranja. Cada combinación de forma y color aparece tres veces en el conjunto.

Bolsa de tela: Una bolsa para guardar las fichas, desde la cual los jugadores irán sacando las fichas al azar durante la partida.

Reglas del juego: Un manual que explica cómo jugar Qwirkle, detallando cómo puntuar, cómo colocar las fichas y las condiciones para ganar.

Normas del juego

- Colocación de fichas: Cada ficha colocada en una línea válida (por color o forma) suma 1 punto.
- Completar una línea: Si completas una línea de 6 fichas, ganas 6 puntos adicionales.
- Múltiples líneas: Si colocas una ficha que completa varias líneas (horizontal y vertical), sumas los puntos de todas las líneas afectadas.
- Fin de turno: Después de jugar, el jugador repone fichas para volver a tener 6 fichas, si hay disponibles.



1- Preparar el tablero: : Cada jugador toma 6 fichas al azar del suministro. Las fichas tienen 6 colores y 6 formas diferentes.



2- Asignar instrucciones: En cada turno, un jugador coloca una o más fichas en el tablero, formando líneas que compartan color o forma con las fichas adyacentes, sin repetir color o forma dentro de la misma línea.



3-Puntuación: Cada ficha colocada suma 1 punto. Completar una línea de 6 fichas otorga 6 puntos adicionales. Si una ficha completa varias líneas, se suman los puntos de todas las líneas afectadas



4- Reponer fichas: Después de su turno, el jugador toma nuevas fichas del suministro hasta volver a tener 6. Si no quedan fichas, continúa jugando con las que tiene

Gana el jugador con más puntos.