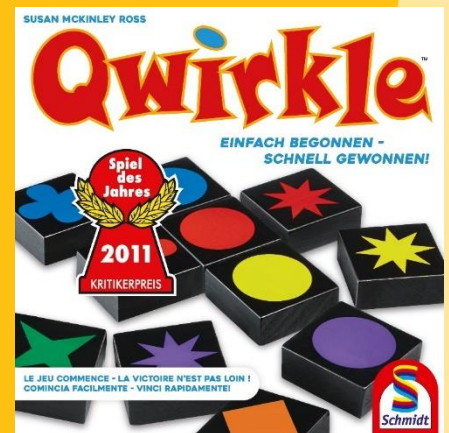


Spiel-Regeln in Leichter Sprache:

# Qwirkle™

Qwirkle™ spricht man Kwir-kel.



**Anzahl der Spieler:** 2 bis 4

**Dauer:** etwa eine Stunde

## Worum geht es bei Qwirkle™?

Qwirkle™ ist ein Lege-Spiel mit Farben und Formen.

Qwirkle™ ist ein Spiel für Menschen,

die gerne mit Geduld Aufgaben und Rätsel lösen.

Die Spieler müssen die Farben und Formen kennen

und bis 6 zählen können.



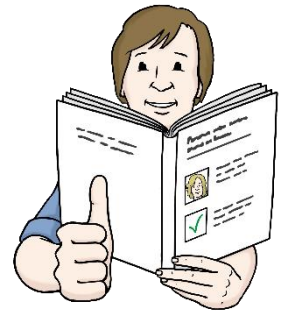
## Spiel-Regeln in Leichter Sprache

Diese Spiel-Regeln sind in Leichter Sprache.

Leichte Sprache hat viele Regeln.

Zum Beispiel:

- kurze Sätze schreiben,
- einfache Wörter nutzen,
- zusammen-gesetzte Wörter trennen.



Im Text steht die männliche Form,  
zum Beispiel Spieler.

Der Text ist dadurch einfacher zu lesen.

Gemeint sind Menschen mit jedem Geschlecht.

Spieler sagen beim Spielen meistens **du** zueinander.

In den Spiel-Regeln steht deshalb du.

## Spiel-Regeln lesen

Spiel-Regeln sind manchmal schwer zu lesen.

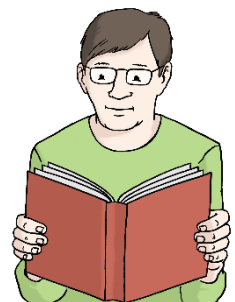
Bevor du die Spiel-Regeln liest:

- Nimm das Spiel-Material aus der Schachtel.  
Schau dir das Spiel-Material an.
- Lies die Spiel-Regeln vor dem Spielen.
- Vielleicht musst du die Spiel-Regeln 2 mal lesen.
- Du hast immer noch eine Frage?

Vielleicht hilft:

Das Spiel Schritt für Schritt spielen  
und dabei die Spiel-Regeln noch einmal lesen.

Oder du bittest Jemanden um Hilfe.



## Inhalt

In der Schachtel sind viele Spiel-Steine.  
Die Spiel-Steine sind in einem Beutel.  
Die Steine haben 6 verschiedene Farben  
und 6 verschiedene Formen.  
Es gibt jeden Stein 3 mal.



## Das Spiel vorbereiten

Setzt euch um einen großen Tisch.  
Legt alle Steine in den Beutel.  
Jeder Spieler zieht 6 Steine.  
Die anderen Spieler dürfen die Farben und Formen **nicht** sehen.  
Jeder Spieler **stellt** seine Steine vor sich auf.

## Tipp

Beim 1. Mal könnt ihr auch offen spielen.  
Das bedeutet: Ihr **legt** die Steine vor euch hin.  
Jeder kann die Farben und Formen von **allen** Spielern sehen.

## Ziel

Das Ziel bei Qwirkle™ ist:  
mit den Steinen Reihen legen.  
Die Steine von einer Reihe haben  
**entweder** alle die gleiche Farbe  
**oder** alle die gleiche Form.

Die Reihen hängen alle zusammen.  
So wie bei einem Kreuz-Wort-Rätsel.

Die Spieler bekommen Punkte  
für das Anlegen von Steinen.



## Tipp

Das Punkte zählen bei Qwirkle™ ist schwer.  
Ihr könnt auch **ohne** Punkte zählen spielen.

## Eine Reihe legen

Eine Reihe hat 2 bis 6 Steine

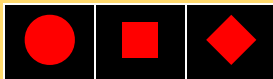
### Eine Reihe

#### mit der gleichen Farbe

Ein Spieler legt zum Beispiel  
3 Steine in eine Reihe.

Die Farbe von allen Steinen  
ist rot.

Die Formen sind alle  
unterschiedlich.



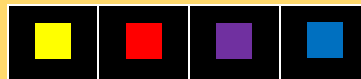
### Eine Reihe

#### mit der gleichen Form:

Ein Spieler legt zum Beispiel  
4 Steine in eine Reihe.

Die Form von allen Steinen  
ist Vier-Eck.

Die Farben sind alle  
unterschiedlich.



Es gibt nur 6 verschiedene Farben.

Und es gibt nur 6 verschiedene Formen.

Deshalb kann eine Reihe höchstens 6 Steine haben.

Manchmal gehen auch nur weniger Steine.

## **Spielen**

Wer die längste Reihe legen kann, fängt an.

Wenn 2 Spieler gleich lange Reihen legen können:

Der jüngere Spieler fängt an.

Der Spieler legt eine möglichst lange Reihe auf den Tisch.

Der Spieler bekommt für jeden Stein 1 Punkt.

Außer der Spieler kann 6 Steine legen.

Eine Reihe mit 6 Steinen heißt Qwirkle.

Dann bekommt der Spieler 12 Punkte.

Dann zieht der Spieler neue Steine aus dem Beutel,

bis er wieder 6 Steine hat.

Der nächste Spieler ist an der Reihe.

Der Spieler darf sich entscheiden:

- entweder Steine anlegen **oder**
- Steine tauschen.

## **Steine anlegen**

Der Spieler darf so viele Steine anlegen,  
wie er möchte.

Aber:

Der Spieler darf **nur eine** Reihe anlegen.

Beispiel:

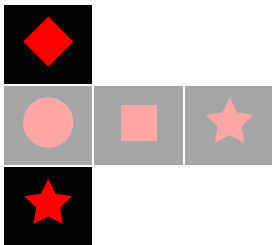
Diese Reihe liegt auf dem Tisch:



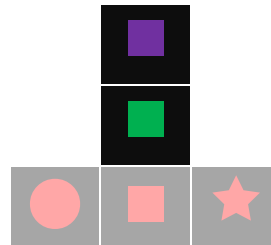
Der Spieler kann zum Beispiel so anlegen:



oder so:



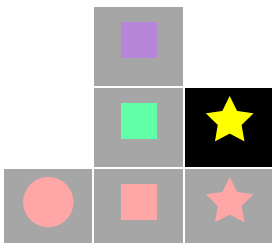
oder so:



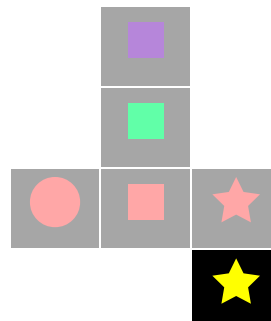
### Wichtig

Die Steine müssen immer zu allen Reihen passen.

Das geht zum Beispiel **nicht**:



Aber das geht:



## Punkte zählen

Schreibt die Punkte nach jedem Spiel-Zug auf.

So zählt ihr die Punkte:

Der Spieler legt eine Reihe an.

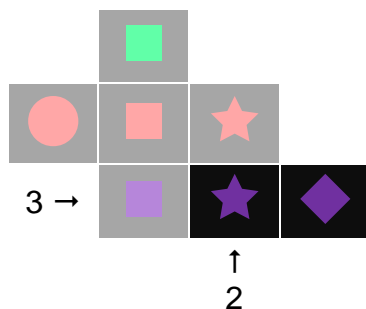
Jeder Stein **von der Reihe** zählt 1 Punkt.

Einige Steine lagen schon vorher in der Reihe.

Die Steine zählen auch 1 Punkt.

Manchmal liegt ein Stein an 2 Reihen gleichzeitig an.

Zum Beispiel so:



Dann zählen die Punkte von beiden Reihen.

Die Reihe mit den lila Steinen zählt 3 Punkte.

Die Reihe mit den Sternen zählt 2 Punkte.

Der Spieler bekommt 5 Punkte.

## Qwirkle

Ein Qwirkle ist eine Reihe mit 6 Steinen.

Wer ein Qwirkle legt,

bekommt 6 Extra-Punkte.

## **Steine tauschen**

Ein Spieler **kann** seine Steine **nicht** legen.

Oder ein Spieler **möchte** seine Steine **nicht** legen.

Der Spieler legt

einen oder mehrere Steine an die Seite.

Der Spieler zieht neue Steine aus dem Beutel,  
bis er wieder 6 Steine hat.

Der Spieler wirft die alten Steine in den Beutel.

Der Spieler darf die Steine **nicht** sofort legen.

Der nächste Spieler ist dran.

## **Spiel-Ende**

Der Beutel ist leer.

Die Spieler spielen weiter,

bis **keiner** mehr einen Stein legen kann.

## **Extra-Punkte für das Spiel-Ende**

Wer den letzten Stein legt,

bekommt 6 Extra-Punkte.

## **Gewinnen**

Wer die meisten Punkte hat gewinnt.



## Die Regeln von Qwirkle™ auf einer Seite

Wer die längste Reihe legen kann,  
fängt an.

Der nächste Spieler legt an die Reihe an.

Die Steine von einer Reihe haben

**entweder** alle die gleiche Farbe

**oder** alle die gleiche Form.

Die Steine müssen immer zu allen Reihen passen.



### Punkte zählen:

jeder Spiel-Stein in einer Reihe	1 Punkt
Qwirkle	6 Extra-Punkte
Wer den letzten Stein legt	6 Extra-Punkte

Die Spielregeln in Leichter Sprache wurden erstellt vom

## Büro für Leichte Sprache Wittekindshof

Langenhagen 38 b

32549 Bad Oeynhausen



Telefon: 0 57 34 61 12 79



E-Mail: [LS@wittekindshof.de](mailto:LS@wittekindshof.de)



Internet: [www.leichte-sprache-wittekindshof.de](http://www.leichte-sprache-wittekindshof.de)



Mit freundlicher Genehmigung der

Schmidt Spiele GmbH

Gefördert durch Spiel des Jahres e.V.



### Impressum

**Herausgeber** Büro für Leichte Sprache der Diakonischen Stiftung Wittekindshof |  
Langenhagen 38b | 32549 Bad Oeynhausen | [www.leichte-sprache-wittekindshof.de](http://www.leichte-sprache-wittekindshof.de)

**Redaktion** Kerstin Göhner, Annika Lange-Kniep

Die Spielregeln wurden geprüft

von Prüferinnen und Prüfern der Diakonischen Stiftung Wittekindshof

**Verantwortlich** Franziska Büschenfeld

**Stand** Juni 2021

**Europäisches Logo für Einfaches Lesen** © Inclusion Europe.

Weitere Informationen unter [www.leicht-lesbar.eu](http://www.leicht-lesbar.eu)

**Leichte Sprache Bilder im Vorwort** © Lebenshilfe für Menschen mit geistiger Behinderung

Bremen e.V., Illustrator Stefan Albers, Atelier Fleetinsel, 2013

**Bilder Qwirkle™ und Logo Schmidt Spiele** © Schmidt Spiele GmbH

**Logo Spiel des Jahres** © Spiel des Jahres e.V.

**Änderungen bedürfen der schriftlichen Genehmigung  
durch das Büro für Leichte Sprache Wittekindshof**