

# Twirkle

Ein strategisches Legespiel für 2 bis 4 Spieler ab 6 Jahre.

Spieldauer: 25 bis 50 Minuten

# TWIRKLE



## Das Spiel für Kreuzdenker

## Spielidee und Bezeichnungen

Ziel des Spieles ist es, eine möglichst hohe Punktzahl durch geschicktes Anlegen passender Karten zu erzielen. Es gibt je 3 Karten mit 6 verschiedenen Symbolen und 6 verschiedenen Farben, also insgesamt 108 Karten. Die Symbole tragen die Bezeichnungen: Wirbel, Stern, Pyramide, Kleeblatt, Rosette und Kristall. Es gibt sie jeweils 3 Mal in blau, gelb, grün, lila, rot und schwarz. Also z.B. 3 gelbe Sterne, 3 lila Kleeblätter, 3 rote Rosetten usw.

## Material

- 108 Karten
- 1 Kartenschale
- 4 Kartenbänke
- Eine kleine Schatzkiste mit Münzgeld

## Vorbereitung

Alle Karten werden mit der Rückseite nach oben in die Kartenschale gelegt. Jeder Spieler zieht 6 Karten und stellt sie – für die anderen Spieler nicht einsehbar – in seine Kartenbank.

## Spielbeginn

Der Spieler mit den meisten zusammen passenden Karten beginnt. Bei Gleichstand entscheidet der Würfel mit der höchsten Zahl.

Der Startspieler legt nun seine Startkarten sichtbar mit der Vorderseite nach oben auf die Tischmitte. Für jede ausgelegte Karte gibt es einen Punkt. Bevor es weitergeht, füllt er seine Kartenbank wieder auf 6 Karten auf.

## Spielablauf

Jetzt geht es im Uhrzeigersinn weiter und der nächste Spieler kann weitere Karten an einer passenden Stelle anlegen.

Findet er keine passende Anlegemöglichkeit oder möchte nicht anlegen, darf er 1 bis 6 seiner Karten mit Karten aus der Schale eintauschen. Dann darf er aber nicht auslegen und erhält auch keine Punkte.

Jeder Spieler nimmt sich selbst der Punktzahl entsprechende Münzen und legt diese auf den eigenen Haufen. Nun macht der Nachbar zur Linken weiter.

## Grundregeln fürs Anlegen

In **jeder Reihe** dürfen entweder nur Karten mit **gleichen Symbolen** aber **verschiedenen Farben** oder der **gleichen Farbe** aber **verschiedenen Symbolen** angelegt werden. Es dürfen sich also weder das Symbol noch die Farbe wiederholen. Damit kann eine Reihe höchstens 6 Karten lang werden.

Weitere Reihen müssen an den bereits ausliegenden anschließen. Alle Reihen sind also rechtwinklig oder parallel miteinander verbunden. Es dürfen keine „Inseln“ entstehen.

An den Kreuzungspunkten mehrerer Reihen müssen alle benachbarte Kanten gemäß obiger Regel zueinander passen.

Jeder Spieler darf in einem Spielzug nur eine bestehende Reihe in eine Richtung ergänzen. Allerdings auch an beiden Enden.

## Verschieben bereits ausliegender Karten

Zum Abschluss jedes Spielzuges darf ein Spieler bereits ausliegende Karten **einer** Reihe von **einem** Ende nacheinander an **ein** Ende einer **anderen** Reihe verschieben. Die zu verschiebende Karte darf zu diesem Zeitpunkt nur mit **einer** benachbarten Karte über eine gemeinsame Kante verbunden sein. Berührungen über Ecken sind allerdings erlaubt. Alle Karten müssen weiterhin immer **ein** zusammenhängendes Muster bilden. Es dürfen also keine „Inseln“ entstehen.

## Wertung eines Spielzuges

Es werden **alle Reihen** betrachtet, die durch das Anlegen weiterer Karten **ergänzt** wurden. Diese Reihen gehen mit allen dort bereits liegenden Karten **komplett** in die Wertung ein. Für jede Karte in einer Reihe gibt es 1 Punkt. Liegen Karten gleichzeitig in mehreren Reihen so zählen die Keuzungskarten also doppelt.

Wird eine Reihe durch die 6. Karte abgeschlossen, gibt es zur Belohnung die doppelte Punktzahl. Für diese als „**Twirkle**“ bezeichnete Reihe gibt es also 12 Punkte. Der Spieler nimmt sich in der Praxis 12 Cent in passenden Münzen aus der Schatzkiste oder einem Münzhaufen. Zwischendurch dürfen Münzen auch umgetauscht werden. Aber bitte ehrlich bleiben!

## Spielende

Sobald in der Schale keine Karten mehr zum Auffüllen der Kartenbänke vorhanden sind, geht das Spiel in die Endphase. Das Spiel ist beendet, wenn der erste Spieler keine Karten mehr hat. Als Bonus erhält der dafür **6 Extrapunkte**. Für jede verbleibende Karte der anderen Spieler gibt es einen **Minuspunkt**. Die entsprechenden Münzen gehen zurück.

**Sieger** wird der Spieler mit der höchsten Punktzahl, also Münzsumme. Bei Gleichstand gibt es mehrere Sieger.

## Strategisches Anlegen

Da jeder Karte im Spiel 3 mal vorhanden ist, lässt sich durch Beobachtung der bereits ausgelegten und der eigenen Karten im fortgeschrittenem Spielstadium erkennen, an welcher Stelle man anlegt oder ob man noch auf passende Karten der Mitspieler warten sollte.

Auch das Verschieben von Karten am Ende jedes Zuges sollte gut überlegt sein. Manchmal lohnt es sich noch zu warten. Manchmal kann es auch sinnvoll sein einzelne oder alle Karten zu tauschen, um bessere Anlegemöglichkeit zu bekommen.

**Twirkle** verlangt ein hohes Maß an Konzentration, entspannt aber auch zugleich, da sich das Gesamtbild des Spieles langsam aufbaut und nicht plötzlich stark verändert.