



Qwirkle

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

Qwirkle ist ein Legespiel mit 108 bedruckten Steinen in 6 Farben und 6 Formen. Ihr legt die Steine zu Reihen aus, die entweder eine gemeinsame Farbe oder eine gemeinsame Form haben. Für jeden Stein in einer Reihe, die ihr bildet oder verlängert, gibt es Punkte.

Spielziel

Ihr bildet und verlängert Reihen aus Steinen gleicher Farbe oder gleicher Form. Wer am Ende die meisten Punkte notiert hat, gewinnt.

Vorbereitung

Alle 108 Steine wandern in den Beutel und werden durchgemischt. Jede Person zieht blind 6 Steine und stellt sie verdeckt vor sich auf. Papier und Stift fürs Punktenotieren liegen bereit.

So spielt ihr

- 1 Wer die meisten Steine mit gleicher Farbe oder gleicher Form hat, legt diese als erste Reihe in die Tischmitte.
- 2 Danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.
- 3 In deinem Zug legst du 1 oder mehr Steine an eine einzige ausliegende Reihe an. Danach ziehst du auf 6 Steine nach.
- 4 Alternativ tauschst du 1 bis 6 Steine gegen neue aus dem Beutel. Dann ist dein Zug beendet.
- 5 Notiere nach jedem Zug einen Punkt für jeden Stein in jeder Reihe, die du gebildet oder ergänzt hast.
- 6 Eine vollständige Reihe aus 6 Steinen ist ein Qwirkle und bringt 12 Punkte.

So gewinnt ihr

Ist der Beutel leer und legt jemand den letzten eigenen Stein, endet die Partie sofort und diese Person erhält 6 Bonuspunkte. Die höchste Punktzahl gewinnt.

Spielziel

Ziel ist es, möglichst viele Punkte durch geschickt gelegte Reihen zu sammeln. Eine Reihe besteht aus Steinen, die alle dieselbe Farbe oder alle dieselbe Form zeigen. Jeder Stein in einer Reihe, die du neu bildest oder verlängerst, bringt einen Punkt – auch die Steine, die bereits vorher dort lagen. Die meisten Punkte nach dem Spielende entscheiden über den Sieg.

Spielmaterial

108 Steine

1 Beutel

1 Spielanleitung

Spielaufbau

- Legt Papier und einen Stift bereit, um die Punkte mitzuschreiben.
- Gebt alle 108 Steine in den Beutel und mischt sie gründlich durch.
- Jede Person zieht blind 6 Steine aus dem Beutel.
- Stellt die eigenen Steine aufrecht vor euch hin, damit die anderen die Vorderseiten nicht sehen.
- Die Tischmitte bleibt frei, dort entsteht die Auslage.

Spielbeginn

Zuerst schaut jede Person ihre 6 Steine an und zählt, wie viele davon dieselbe Farbe oder dieselbe Form haben. Steine, die in Farbe und Form völlig gleich sind, zählen dabei nur einmal. Wer die meisten passenden Steine hat, legt genau diese Steine als Startreihe in die Tischmitte, zum Beispiel 3 rote Steine mit verschiedenen Formen. Bei Gleichstand beginnt unter diesen Personen die jüngste, danach geht es im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Zwei Möglichkeiten pro Zug

Wenn du am Zug bist, entscheidest du dich für genau eine von zwei Aktionen:

- 1 Du legst 1 oder mehr Steine an die Auslage an und füllst danach deinen Vorrat aus dem Beutel wieder auf 6 Steine auf.
- 2 Du tauschst 1 bis 6 deiner Steine gegen neue aus dem Beutel.

Regeln fürs Anlegen

- Ab 2 Steinen, die direkt hintereinander liegen, spricht man von einer Reihe.
- Eine Reihe enthält entweder nur Steine derselben Form oder nur Steine derselben Farbe.
- Haben alle Steine einer Reihe dieselbe Form, muss jede Farbe darin einmalig sein. In einer Reihe aus Quadraten liegt also höchstens ein blaues Quadrat.
- Haben alle Steine einer Reihe dieselbe Farbe, muss jede Form darin einmalig sein. In einer gelben Reihe liegt also höchstens ein gelber Kreis.
- Daraus folgt: Eine Reihe kann höchstens 6 Steine lang werden.
- Jeder Stein, den du ausspielst, muss mindestens einen schon liegenden Stein berühren.
- Alle Steine, die du in einem Zug ausspielst, müssen untereinander entweder die Farbe oder die Form teilen.
- Legst du an eine bestehende Reihe an, müssen die neuen Steine zur Eigenschaft dieser Reihe passen.

Mehrere Steine in einem Zug

Du darfst in einem Zug mehrere Steine an dieselbe Reihe legen, und sie müssen dabei nicht aneinandergrenzen. Du kannst also einen Stein vorne und gleichzeitig einen Stein hinten an derselben Reihe anlegen. Steine in verschiedene Reihen zu legen ist in einem Zug nicht erlaubt – du bedienst immer nur eine Reihe beziehungsweise einen Anlegepunkt.

Lücken trennen Reihen

Steht zwischen zwei Steinen oder Steingruppen eine Lücke, gehören sie zu verschiedenen Reihen. Ein Stein jenseits der Lücke zählt also nicht zur Reihe auf der anderen Seite und bringt für diese keine Punkte.

Steine tauschen

Statt anzulegen kannst du 1 bis 6 deiner Steine tauschen. Lege die abzugebenden Steine beiseite, zieh blind genauso viele neue aus dem Beutel und wirf erst danach die beiseitegelegten Steine zurück in den Beutel. Damit ist dein Zug beendet. In deinem nächsten Zug spielst du normal weiter. Kannst du keinen Stein anlegen, musst du tauschen.

Punkte zählen

Nach jedem beendeten Zug werden die Punkte ermittelt und notiert. Für jede Reihe, die du gebildet oder ergänzt hast, bekommst du einen Punkt pro Stein in dieser Reihe – die bereits vorher liegenden Steine eingeschlossen. Ein Stein kann 2 Punkte bringen, wenn er zu zwei Reihen gehört.

Qwirkle

Wer eine Reihe auf 6 Steine vervollständigt, erzielt einen Qwirkle und erhält für diese Reihe 6 Zusatzpunkte. Ein Qwirkle bringt damit immer 12 Punkte: 6 für die Steine und 6 als Bonus. Die 6 Steine zeigen entweder dieselbe Farbe in 6 verschiedenen Formen oder dieselbe Form in 6 verschiedenen Farben.

Beispiele aus der Anleitung

Antje legt einen gelben Kreis an und erhält 4 Punkte: 2 für die gelbe Reihe und 2 für die Reihe aus Kreisen. In einem größeren Beispiel kommt Antje auf 17 Punkte – 3 für die Rautenreihe, 2 für die Sternenreihe und 12 für den Qwirkle in der roten Reihe.

Der Spielzug

- 1 Entscheide dich, ob du Steine anlegst oder tauschst.
- 2 Beim Anlegen: Lege 1 oder mehr passende Steine an eine einzige ausliegende Reihe beziehungsweise an einen ausliegenden Stein an.
- 3 Zähle die Punkte für alle Reihen, die du gebildet oder verlängert hast, und notiere sie.
- 4 Fülle deinen Vorrat aus dem Beutel wieder auf 6 Steine auf, solange noch Steine im Beutel sind.
- 5 Beim Tauschen: Lege 1 bis 6 Steine beiseite, zieh ebenso viele neue und gib die beiseitegelegten Steine danach in den Beutel zurück. Dein Zug ist damit beendet.
- 6 Die nächste Person im Uhrzeigersinn ist am Zug.

Sonderregeln

- Kannst du in deinem Zug keinen Stein anlegen, bist du verpflichtet zu tauschen.
- In einem Zug darfst du nur an eine Reihe beziehungsweise einen Anlegepunkt legen, nicht an mehrere verschiedene Reihen.
- Steine, die du in einem Zug an dieselbe Reihe legst, müssen nicht benachbart sein – vorne und hinten anlegen ist erlaubt.
- Eine Lücke trennt Reihen voneinander; über die Lücke hinweg zählen Steine nicht zusammen.
- Beim Tauschen kommen die abgegebenen Steine erst nach dem Nachziehen zurück in den Beutel.
- Eine Reihe kann nie länger als 6 Steine werden, weil sich Farbe und Form nicht wiederholen dürfen.

Spielende und Gewinn

Sobald der Beutel leer ist, kann nach dem Anlegen nicht mehr nachgezogen werden. Alle legen weiter Steine an, bis die erste Person ihren letzten Stein abgelegt hat. In diesem Moment endet die Partie sofort, und diese Person bekommt 6 Bonuspunkte für das Beenden. Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt. Zu einem Gleichstand beim Endergebnis sagt die Quelle nichts.

Tipps

- Lege möglichst so an, dass deine Steine gleichzeitig zu mehreren Reihen passen – das bringt deutlich mehr Punkte.
- Sei vorsichtig mit Reihen aus 5 Steinen: Die nächste Person kann sie zum Qwirkle vervollständigen und 12 Punkte abräumen.
- Jeden Stein gibt es dreimal. Beobachte die Auslage, um zu wissen, welche Steine noch kommen können.
- Liegen zum Beispiel schon alle 3 roten Kreise, kannst du eine rote Reihe ohne Risiko auf 5 Steine bringen, wenn ihr genau der rote Kreis zum Qwirkle fehlt.
- Behalte im Kopf, ob der Stein, auf den du wartest, überhaupt noch im Beutel liegen kann.

Häufige Fragen

Darf ich in einem Zug Steine an zwei verschiedene Reihen legen?

Nein. In einem Zug legst du immer nur an eine bereits ausliegende Reihe beziehungsweise an einen ausliegenden Stein an.

Was passiert, wenn ich keinen einzigen Stein anlegen kann?

Dann musst du tauschen. Du legst 1 bis 6 Steine beiseite, ziehst ebenso viele neue und gibst die abgelegten danach in den Beutel zurück.

Zählen die Steine mit, die schon vorher in der Reihe lagen?

Ja. Du erhältst einen Punkt für jeden Stein der Reihe, die du gebildet oder ergänzt hast, einschließlich der bereits vorher liegenden Steine.

Wie viele Punkte bringt ein Qwirkle?

Immer 12 Punkte: 6 Punkte für die 6 Steine der Reihe und 6 Sonderpunkte für das Vervollständigen.

Dürfen in einer Reihe zwei gleiche Symbole vorkommen?

Nein. In einer Reihe gleicher Form muss jede Farbe einmalig sein, in einer Reihe gleicher Farbe jede Form. Deshalb sind höchstens 6 Steine pro Reihe möglich.

Müssen mehrere Steine, die ich in einem Zug lege, direkt nebeneinander liegen?

Nein. Du darfst innerhalb derselben Reihe einen Stein am Anfang und einen am Ende anlegen.

Gehören Steine, die durch eine Lücke getrennt sind, zur selben Reihe?

Nein. Eine Lücke trennt die Steine in verschiedene Reihen, und für die Reihe jenseits der Lücke bekommst du keine Punkte.

Wie geht es weiter, wenn der Beutel leer ist?

Dann könnt ihr nach dem Anlegen nicht mehr nachziehen. Es wird weitergespielt, bis die erste Person ihren letzten Stein ablegt; damit endet die Partie sofort und sie erhält 6 Bonuspunkte.

Kann ein einzelner Stein mehr als einen Punkt bringen?

Ja. Gehört ein Stein zu zwei Reihen, zählt er in beiden und bringt dadurch 2 Punkte.

Wer beginnt, wenn mehrere Spieler gleich viele passende Steine haben?

Dann startet unter diesen Spielern der jüngste.

Informationen zum Spiel

Autor	Susan McKinley Ross
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die offizielle Spielanleitung, zuletzt geprüft am 05.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/qwirkle/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/qwirkle/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026