

# Quantum®

Po **Qwixx** i **Qwinto** nadchodzi trzeci figiel!



Gracze: 2-4 osób

Wiek: powyżej 8 lat

Czas trwania: ok. 15 minut

## Kostki

2

1

2

3

4

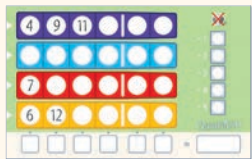
5

6

Istnieje **jedna** całkiem normalna biała kostka (z liczbami od 1 – 6) jak również sześć specjalnych **kostek kolorowych**. Każda kostka kolorowa posiada liczby od 1 do maksymalnie 6 w czterech kolorach czerwonym, żółtym, niebieskim i fioletowym. Liczby na kostkach kolorowych nie są jednakże zawsze ułożone od 1 do 6, są one różne rozmieszczone.

## Zapisywanie liczb

W czasie gry każdy gracz zapisuje na swojej kartce liczby w czterech poziomych kolorowych rzędkach. W każdym kolorowym rzędku należy zapisywać liczby zasadniczo **z lewej strony na prawo** – przy czym przerwy nie są dozwolone. Liczby w każdym rzędku kolorowym muszą być z lewej strony na prawo zawsze **rosnące**, jednakże **tylko do grubej linii** – odtąd muszą one być zawsze **malejące**. Każdy gracz może całkowicie dowolnie decydować, kiedy on wpisze liczby do którego rzędka kolorowego. Można więc na przykład wpisać najpierw liczbę do żółtego rzędka, następnie liczbę do rzędka fioletowego, następnie znowu liczbę do rzędka żółtego, następnie znowu liczbę do rzędka żółtego, a potem jeszcze liczbę do rzędu czerwonego, itd.



Tim zapisał już 6 liczb na swojej kartce. W każdym kolorowym rzędku znalazły się liczby z lewej na prawo zawsze coraz wyższe.

W przypadku, gdy gracz wypełnił całkowicie pionową kolumnę, otrzymuje on natychmiast **drugą najniższą wartość** w tej kolumnie jako punkty na jego dobro i odnotowuje ją bezpośrednio pod spodem w białym polu. **Należy pamiętać!** Jeśli w

pionowej kolumnie znajdzie się zarazem kilka liczb o najniższej wartości, to kolejna wyższa wartość zostanie odnotowana jako punkty.



W fioletowym i w czerwonym rzędku Tim przekroczył już grubą linię. Za grubą linią liczby muszą być w kolejności malejącej. Tim wypełnił już całkowicie obydwie pionowe kolumny. W pierwszej kolumnie druga najniższa wartość jest 4, daje to więc 4 punkty. W drugiej kolumnie druga najniższa wartość jest 10, daje to więc 10 punktów.

**Rzadki przypadek szczególny:** Jeśli gracz wpisze w pionowej kolumnie **cztery razy tę samą wartość**, to zapisuje się mu tę wartość jako punkty. Jeśli przykładowo gracz w pierwszej kolumnie wpisał cztery razy liczbę 6, to otrzymuje on za tą kolumnę 6 punktów.

## Przebieg gry

Każdy gracz otrzymuje kartkę i ołówek. Następnie odbywa się losowanie, kto zaczyna grę najpierw jako gracz aktywny. Gracz aktywny wykonuje swoje działanie w trzech krokach w sposób następujący, najpierw działanie A, potem B, a na koniec C.

**A)** Gracz aktywny bierze **wszystkie siedem kostek** i wyrzuca je w 1 próbie. Jeśli jest zadowolony z wyniku, rezygnuje po prostu z drugiej próby. Jeśli nie jest zadowolony z wyniku, może dokonać drugiego rzutu – w tym celu może on rzucić wszystkimi siedmioma kostkami lub również mniejszą ilością kostek według własnego wyboru.

**Wskazówka:** Dozwolone jest, aby gracz aktywny przed swoim drugim rzutem wziął do ręki poszczególne kostki i zobaczył, jakie liczby w których kolorach się na nich znajdują. **Przykład:** po swym pierwszym rzucie Sarah pozostawia cztery kostki i rzuca ponownie trzema.

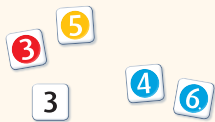
**B)** Gracz aktywny sortuje kostki według kolorów i odkłada nieco na bok osobno kostkę białą. Następnie gracz aktywny może (ale nie musi) wyszukać sobie **jeden** kolor i zapisać sumę kostki tego koloru do odpowiedniego kolorowego rzędka (pozostali gracze nie mogą nic zapisywać). **Ogromnie ważne:** Wynik **białej kostki** można dodawać zasadniczo do **każdego** z czterech kolorów.



się na fioletową 6 i wpisuje ją w swym fioletowym kolorowym rzędku.

Sarah jest graczem aktywnym. Po drugiej próbie ma następujące możliwości i może wybrać jedną z nich. Do czerwonego mogłaby zapisać 6. Do żółtego mogłaby wpisać 8. Do fioletowego mogłaby wpisać 6. Do niebieskiego mogłaby wpisać 13. Sarah decyduje

**C)** Dla lepszej przejrzystości gracz aktywny odkłada kolorowe kostki zapisanego koloru nieco na bok. Teraz **każdy** gracz (zarówno ten aktywny jak również ci nieaktywni) może (lecz nie musi) wpisać u siebie **jedną** dowolną z **pozostałych trzech kolorów**. Również tutaj można dodać białą kostkę do każdej sumy kolorystycznej. Dozwolone jest, iż kilku graczy wybierze ten sam kolor i wpisze u siebie w odpowiedni rząderek kolorowy. **Należy pamiętać:** Jeśli gracz aktywny w działaniu B nie wpisał żadnej liczby (patrz również „Uwaga błędny rzut”) to **każdy** gracz ma do wyboru w czasie działania C **wszystkie cztery kolory**.



Sarah użyła w czasie działania B kostkę fioletową i odłożyła ją na bok. Każdy gracz ma do wyboru jeszcze trzy kolory: czerwony, żółty i niebieski. Sarah zapisała u siebie żółtą 8. Tim i Emma wpisują obydwie u siebie czerwoną szóstkę. Linus wpisuje u siebie niebieską 13.

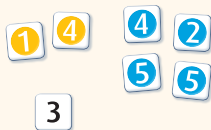
**Uwaga, błędny rzut:** Jeśli **gracz aktywny** nie wpisał u siebie liczby ani podczas działania B ani też podczas działania C, musi on na swojej kartce zaznaczyć krzyżykiem błędny wyrzut. Gracze nieaktywni nie muszą nigdy zaznaczać krzyżykiem błędnego wyrzutu. Pierwszy błędny wyrzut liczy się jako -1, drugi błędny wyrzut jako -2, trzeci błędny wyrzut jako -3, itd.

Teraz następnym graczem w kolejności zgodnie z ruchem wskazówek zegara staje się nowym graczem aktywnym i wykonuje swoją grę jak to już opisano (najpierw A, następnie B, a potem C). Według tego schematu gra toczy się dalej.

## Co się stanie, jeśli kolor nie zostanie wyrzucony?

Jeśli gracz aktywny zakończy rzucanie (maksymalnie 2 próby) i jeden kolor (lub kilka)

nie występuje, to wtedy za wynik dla nieistniejącego koloru liczy się biała kostka.



Linus jest graczem aktywnym. Po swoim drugim rzucie nie rzucił żadnego czerwonego i żadnego fioletowego koloru. W działaniu B może zapisać jedną z następujących liczb: w czerwonym 3, w żółtym 8, w fioletowym 3, a w niebieskim 19. Linus decyduje się na fioletową 3 i zapisuje ją na swojej kartce. Podczas działania C wszyscy gracze mają wtedy do dyspozycji pozostałe kolory czerwony (3), żółty (8) i niebieski (19).

**Wskazówka techniczna dotycząca gry:** Najwyższy wynik, jaki teoretycznie można uzyskać w każdym kolorze, wynosi (z dodaniem już białej kostki) 33 punkty - jednakże występuje to **nadzwyczaj rzadko**. Dlatego też żaden z graczy nie powinien pozwalać na zbyt duży wzrost liczby w pierwszych trzech kolumnach. Celowe uzyskanie wyniku w jednym kolorze powyżej 15 lub nawet 20 punktów nie jest takie łatwe.

## Koniec gry i ocena

Gra kończy się, gdy jeden z graczy wypełni **w całości wszystkie cztery rzędkie kolorowe** swojej kartki. Jeśli uda się to osiągnąć już w działaniu B, działanie C nie będzie już wykonywane. Oprócz tego gra kończy się **po** działaniu C, jeśli gracz aktywny zaznaczy krzyżykiem na swej kartce swój **piąty rzut błędny**. Następnie każdy gracz dodaje punkty w swoich całkowicie wypełnionych pionowych kolumnach (za niewypełnione kolumny nie ma żadnych punktów). Od tego odejmuje się punkty minusowe za rzuty błędne. Ten, kto w sumie ma najwięcej punktów, jest zwycięzcą.



Emma wypełniła wszystkie 4 kolorowe rzędkie (=koniec gry). W swych sześciu całkowicie wypełnionych kolumnach uzyskała 57 punktów (6+8+12+16+11+4). Za swe trzy rzuty błędne otrzymała w sumie 6 punktów minusowych (-1,-2,-3). Wynik całkowity Emmy wynosi tym samym 51 punktów.