

Steffen Benndorf

Qwixx

zabawna - szybka - prosta

Gracze: 2-5 osób
Wiek: powyżej 8 lat
Czas trwania: ok. 15 minut

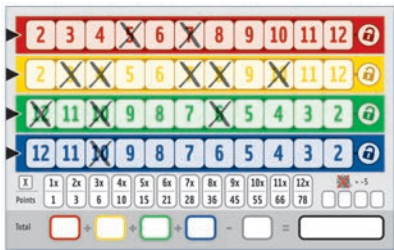


W Qwixx gracze starają się oznaczyć krzyżykiem na swoich kartach jak najwięcej liczb, w każdym z czterech rzędów. Gracz zdobywa tym więcej unktów, im więcej krzyżyków ma w jednym rzędzie. Gracz z największą liczbą punktów pod koniec gry zwycięża.

Skreślanie liczb

Podstawowa zasada gry głosi, że liczby muszą być skreślane od lewej do prawej strony w każdym z rzędów. Jednak gracz nie musi rozpoczynać od liczby po lewej stronie. Dozwolone jest pomijanie liczb (nawet kilku naraz). Warto jednak zaznaczyć, że pominięte liczby nie mogą być już później skreślone.

Uwaga: Pominięte liczby można oznaczyć poziomym skreśleniem (w odróżnieniu od krzyżyka), aby nie zostały później skreślone przez przypadek.



Przykład: W czerwonym rzędzie zostało skreślone najpierw pole 5, a następnie pole 7. W związku z tym czerwone pola 2, 3, 4 i 6 nie mogą już zostać skreślone. W żółtym rzędzie jedynie pola 11 oraz 12 mogą zostać skreślone. W zielonym rzędzie gracz musi kontynuować w prawo, od pola 6. W niebieskim rzędzie gracz rozpoczął skreślanie od pola 10.

Przebieg gry

Każdy z graczy otrzymuje kartę, oraz coś do pisania. Gracze losowo wybierają aktywnego gracza. Rzuca on **wszystkimi 6 kostkami**. Następnie wykonywane są dwie akcje: Najpierw pierwsza, a dopiero po niej druga.



1.) Aktywny gracz sumuje oczka z **dwóch białych kostek**, a następnie informuje o otrzymanym wyniku innych graczy. **Każdy z graczy może (ale nie musi!)** skreślić tę liczbę w rzędzie **dowolnego** koloru.

Przykład: Bartek jest aktywnym graczem. Na białych kostkach wypadły wyniki 4 i 1. Bartek mówi głośno „Pięć”.

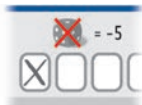
Dorota skreśla na swojej karcie żółte pole 5. Bartek skreśla czerwone pole 5. Joanna i Krzysztof decydują się nie skreślać żadnych pól.



2.) Aktywny gracz (i tylko on!) **może** następnie (**ale nie musi!**) dodać wynik z jednej z białych kostek oraz z **jednej** kolorowej kostki wybranej przez siebie, a następnie skreślić liczbę wskazaną przez sumę wyników, w rzędzie odpowiadającym kolorowi kostki.

Przykład: Bartek sumuje wynik 4 z białej kostki z wynikiem 6 z kostki niebieskiej, a następnie skreśla pole 10 z niebieskiego rzędu.

Uwaga: Jeżeli aktywny gracz nie skreśli **poła czy to w pierwszej czy w drugiej akcji**, musi skreślić jedno z pól w rzędzie „Nietrafione”. Pozostali gracze nie skreślają nietrafienia, niezależnie od tego czy skreślili pole czy też nie.



Następnie kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara zostaje aktywnym graczem. Rzuca on wszystkimi 6 kostkami i wykonuje dwie akcje opisane powyżej. W ten sposób przebiega całość rozgrywki.

Kończenie rzędu

Jeżeli gracz chciałby skreślić ostatnią liczbę **po prawej stronie rzędu** (czerwone pole 12, żółte pole 12, zielone pole 2, niebieskie pole 2) musi najpierw **skreślić przynajmniej 5 pól** w danym rzędzie. Jeżeli gracz skreśli skrajne pole w rzędzie powinien również skreślić pole po prawej z symbolem kłódki. To ostatnie skreślenie będzie się później liczyło w ostatecznej kalkulacji! W ten sposób rząd jest skończony i niedostępny **dla wszystkich graczy**, w dalszych rundach nie wolno już skreślać pól w tym kolorze. Kostka odpowiadająca kolorem zakończonemu rzędowi jest natychmiast usuwana z gry, nie będzie już używana w dalszej rozgrywce.



Przykład: Dorota skreśla zielone pole 2 i zaraz potem pole z kłódką. Zielona kostka jest usuwana z gry.

Uwaga: Skreślając ostatnie pole rzędu, gracz musi poinformować o tym wyraźnie innych graczy, aby wiedzieli oni, że ten rząd nie bierze już udziału w grze. Jeżeli zakończenie rzędu nastąpi w akcji 1, istnieje możliwość zakończenia tego samego rzędu również przez innych graczy i skreślenia przez nich pól z kłódkami. Jeżeli gracz nie skreślił do tej pory 5 pól w rzędzie danego koloru, nie może on skreślić pola po prawej stronie, nawet jeżeli rząd został zamknięty przez innego gracza.

Koniec gry

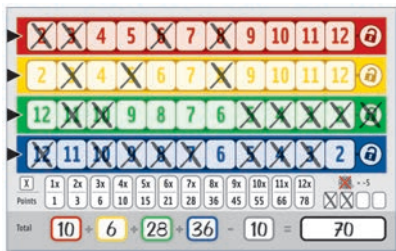
Gra kończy się **natychmiast**, kiedy któryś z graczy skreśli swoje czwarte nietrafienie. Kończy się również **natychmiast** kiedy dwa rzędy zostały zakończone (nieważne przez kogo), a kostki w dwóch kolorach zostały usunięte z gry.

Uwaga: Może się zdarzyć (podczas akcji 1), że trzeci rząd zostanie zamknięty jednocześnie z drugim.

Przykład: zielony rząd jest już zamknięty. Asia wyrzuca na białych kostkach dwa razy po 6 i deklaruje „dwanaście”. Bartek skreśla czerwone pole 12 i tym samym kończy czerwony rząd. W tym samym czasie Krzysk skreśla żółte pole 12 i kończy żółty rząd.

Punkcja

Na kartach, pod rządami kolorów znajduje się informacja na temat liczby punktów przyznawanej za określoną liczbę skreśleń w danym rzędzie. Każde nietrafienie skutkuje karą -5 punktów. Wszyscy gracze wpisują uzyskaną punktację za każdy z rzędów minus nietrafienia w pola na dole karty. Gracz z najwyższą liczbą punktów wygrywa.



Przykład: W czerwonym rzędzie Dorota skreśliła 4 pola (co daje jej 10 punktów), w żółtym rzędzie skreśliła 3 pola (6 punktów), w zielonym 7 (28 punktów), a w niebieskim 8 (36 punktów). Ma również dwa nietrafienia, za które otrzymuje -10 punktów. Oznacza to, że Dorota kończy grę z 70 punktami.

Autor: Qwirkx to czwarta gra Stefana Benndorfa. Wykazał on szczególny talent do projektowania ciekawych gier kościanych, takich jak: Wuerfelexpress, Fiese 15, oraz Mensch aergere dich nicht mal anders.

Ilustrator: Olivier Freudenreich ilustrował gry dla praktycznie wszystkich niemieckich domów wydawniczych, jak również dla wielu międzynarodowych. Więcej informacji można znaleźć na stronie www.freudenreich-grafik.de

Nürmberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv.de

