

Штеффен Бенндорф



Кількість гравців: 2-5

Вік: 8+

Тривалість гри: біля 15 хв.

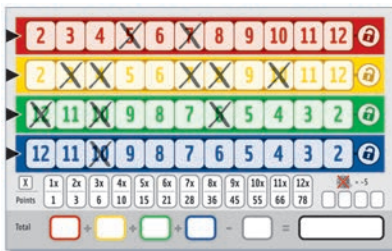


Кожен гравець намагається закреслити якомога більше чисел у кожному із чотирьох кольорових рядів на своєму аркуші. Чим більше хрестиків містить кожен ряд, тим більше балів буде нараховано. Той гравець, який наприкінці гри здобуває найбільшу кількість балів, виграє.

Закреслювання чисел

У процесі гри в кожному з чотирьох рядів необхідно закреслювати числа **зліва направо**. Необов'язково розпочинати гру з крайнього числа ліворуч – його можна пропустити (і навіть не одне). Але зауважте, що відтак вже не можна буде закреслити пропущені числа.

Підказка: за бажанням числа, що пропущені, можна перекреслити горизонтальною лінією, щоб у подальшому випадково не відмітити їх хрестиком.



Приклад: у червоному ряду спочатку було закреслене число 5, а пізніше 7.

Відповідно числа 2, 3, 4 і 6 у подальшому неможливо буде закреслити.
У жовтому ряду тепер можна закресли тільки числа 11 і 12.
У зеленому ряду доступні для закреслення числа знаходяться праворуч від 6.
У блакитному ряді – праворуч від 10.

Хід гри

Кожен гравець бере собі аркуш та олівець. Розіграйте, хто розпочне гру першим. Ведучий гравець підкидає **всі шість кубиків** і одразу виконує наступні дві дії **послідовно одна за одною**:



1.) підсумовує значення на **обох білих кубиках** та вимовляє отримане число голосно та чітко. Тепер усі гравці можуть (але не зобов'язані!) закреслити на своєму аркуші оголошене число у **будь-якому** на їх вибір кольоровому ряді.

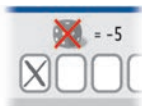
Приклад: Макс розпочинає гру. Значення на обох білих кубиках показують 4 та 1. Макс голосно та чітко називає число «п'ять». Емма закреслює 5 на своєму аркуші у жовтому ряді. Макс закреслює 5 у червоному ряді. Лаура та Лінус нічого не закреслюють під час цієї дії.



2.) ведучий гравець (і тільки він!) може (але не зобов'язаний!) одразу підсумувати значення будь-якого **білого кубика** зі значенням **кольорового кубика** на його вибір і закреслити отриману суму чисел у ряді, колір якого відповідає кольору обраного кубика.

Приклад: Макс комбінує білий кубик зі значенням 4 і блакитний за значенням 6 та закреслює число 10 у блакитному ряді.

Вкрай важливо: якщо ведучий гравець не виконав ані першу дію, ані другу, він повинен позначити хрестиком одне поле пропуску. Інші гравці нічого не повинні маркувати, незалежно від того, чи закреслювали вони щось.



Тепер наступний за годинниковою стрілкою гравець стає ведучим. Він бере всі 6 кубиків та підкидає їх. Після цього послідовно одна за одною виконуються дві описані вище дії. Таким чином, гра продовжується далі.

Закінчення ряду

Якщо гравець хоче закреслити **останнє** у ряді **число, яке знаходиться праворуч** (червона 12-ка, жовта 12-ка, зелена 2-ка, блакитна 2-ка), попередньо в цьому ж ряді він має закреслити **щонайменше 5 чисел**. Коли крайнє число праворуч закреслюється, **додатково** також закреслюється суміжне поле із зображенням замка – пізніше даний хрестик буде врахований у підрахунку результатів! Цей кольоровий ряд негайно завершується **для усіх гравців**. Числа кольору цього ряду більше не можуть бути закреслені у наступних раундах, а кубик відповідного кольору одразу видаляється з гри і в подальшому не використовується.



Приклад: Лаура закреслює зелену 2-ку і додатково замок. Зелений кубик видаляється з гри.

Зауважте: коли якийсь з гравців закреслює останнє число праворуч, він мусить заявити про це голосно та чітко, щоб інші зрозуміли, що цей ряд уже завершений. У випадку, якщо ряд завершується під час виконання першої дії, за необхідності інші гравці також можуть миттєво завершити ряд та закреслити замок. У той же час, якщо хтось має менше ніж 5 хрестиків у ряді, він не може

Приклад: в червоному ряду Лаура поставила 4 хрестики, отже отримує 10 балів, в жовтому – 3 хрестики (6 балів), в зеленому – 7 хрестиків (28 балів) і в блакитному – 8 хрестиків (36 балів). За два хрестики у полі пропуску Лаура втрачає 10 балів. Таким чином підсумковий результат Лаури становить 70 балів.

Про автора гри: Qwixx став четвертою грою Штеффена Бенндорфа. Автор має особливий хист до створення розважальних ігор з кубиками, серед яких також такі ігри як «Würfelexpress», «Fiese 15» und «Mensch ärgere dich nicht mal anders».

Про ілюстратора: Олівер Фройденрайх створив дизайн для ігор майже усіх видавництв Німеччини. Детальніше за посиланням: www.freudenreich-grafik.de.

