

Qwixx®

Klasik kolay - tek kelimeyle harika!



Oyuncu: 2-5 kişi
Yaş: 8 yaşından itibaren
Süre: yaklaşık 15 dakika

Her oyuncu kendi kağıdı üzerinde, dört renk sırasında mümkün olduğu kadar fazla rakamı işaretlemeye çalışır. Bir renk sırasında ne kadar fazla işaretlenmiş rakam varsa, karşılığında o kadar fazla puan alınır. Oyunun sonunda en fazla puanı toplayan kazanır.

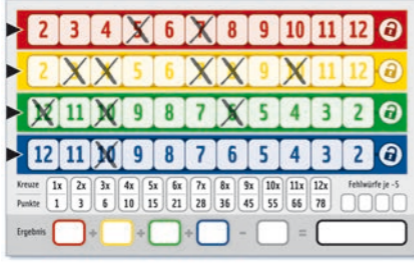
Rakamları işaretleme

Oyunun seyri esnasında her dört renk sırasındaki rakamlar esas itibarıyla **soldan sağa doğru** işaretlenmelidir. Sol tarafın en başından başlamamız gerekmiyor, rakam atlama imkanımız var (hatta bir kerede birden fazla rakam bile). Atlanılan rakamlar daha sonradan artık tekrar işaretlenemiyor.

Açıklama: İsteyen, daha sonradan yanlışlıkla işaretlenmemesi için atlanılan rakamların üzerini küçük yatay bir çizgi ile çizebilir.

Örnek:

Kırmızı sırada ilk önce 5 rakamı ve daha sonra 7 rakamı işaretlenmiştir. Kırmızı renkli 2, 3, 4 ve 6 rakamları artık daha sonradan bir daha işaretlenemez.



Sarı sırada artık sadece 11 ve 12 rakamının işaretlenmesi mümkündür.

Yeşil sırada ise, sağ tarafta 6 rakamından itibaren devam edilebilir.

Mavi sırada ise sağ tarafta 10 rakamından itibaren devam edilebilir.

dan itibaren devam edilebilir.

(**Kreuze** = Çarpılar; **Punkte** = Puanlar; **Fehlwürfe je-5** = Her biri için hatalı atış -5; **Ergebnis** = Sonuç)

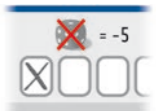
Oyunun Seyri

Herkese bir kağıt ve bir de kalem verilir. Kurayla hangi oyununun aktif oyuncu olarak ilk önce oynayacağı belirlenir. Aktif oyuncu, **her altı zar ile zar atar**. Şimdi aşağıda belirtilen her iki aksiyon **arka arkaya** yapılır. İlk önce 1. aksiyon ve **ardından da** 2. aksiyon.

1.) Aktif oyuncu, **iki beyaz** zarın puanlarının toplamını sayar ve bu rakamı yüksek ve anlaşılabilir bir sesle söyler. Şimdi **her oyuncu** (ama yapmak zorunda değil!) söylenen rakamı **istediği** bir renk sırasında işaretleyebilir. **Örneğin:** Max aktif bir oyuncu. İki beyaz zarın biri 4 diğeri ise 1 rakamını gösteriyor. Max yüksek ve anlaşılır bir sesle "beş" diyor. Emma kendi kağıdı üzerinde sarı renkli 5 rakamını işaretliyor. Laura ve Linus ise, işaretlemek istemiyorlar.

2.) Aktif oyuncu (diğerleri değil) şimdi mecbur olmamakla birlikte, tam olarak **beyaz bir zarı** tam olarak **istediği bir renkteki zar ile** kendi tercihine göre kombine edebilir ve seçmiş olduğu renk sırasının rakamını işaretleyebilir. **Örneğin:** Max, beyaz 4 rakamını mavi 6 rakamı ile kombine ediyor ve mavi sırada 10 rakamını işaretliyor.

Çok Önemli: Aktif oyuncu, **ne** 1. aksiyonda **ne** 2. aksiyonda herhangi bir rakamı işaretlemese, "**hatalı zar**" sütununa bir çarpı işareti koymak zorunda olur. Aktif olmayan oyuncular, herhangi bir rakamı işaretleyip işaretlemedikleri fark etmeksizin, hatalı zar sütununa çarpı koymazlar.



Şimdi saat yönündeki bir sonraki oyuncu yeni aktif oyuncu olur. Altı zarın hepsini alır ve zar atar. Ardından her iki aksiyon arka arkaya yerine getirilir. Tarif edilmiş olduğu şekilde oyuna devam edilir.

Bir sırayı kapatma

Herhangi bir oyuncu renk sırasındaki **en sağ taraftaki rakamı** işaretlemek istiyorsa (kırmızı 12, sarı 12, yeşil 2, mavi 2), söz konusu renk sırasında önceden **en azından beş çarpı işareti** koymuş olması gerekiyor. Nihayetinde en sağdaki rakamı işaretlemesi durumunda, **buna ek olarak** ayrıca hemen yanında yer alan kilidi de işaretler. Bu çarpı işareti nihai toplamın hesaplamasında sayılır! Artık söz konusu bu renk sırası **tüm oyuncular için** tamamlanmıştır ve takip eden turlarda bu renk artık işaretlenemez. Bu renge ait zar hemen oyundan çıkartılır ve artık buna gerek olmaz.



Örnek: Laura, yeşil sırasındaki 2 rakamını ve ayrıca kilidi çarpıyla işaretliyor. Bunun için artık yeşil zar oyundan çıkartılıyor.

Dikkat: Oyunculardan biri en sağdaki rakamı işaretlerse, bu renk sırası artık tamamlanacak olduğundan, bunu yüksek sesle ve anlaşılır bir şekilde söylemesi gerekir. Sıranın kapatılması 1. aksiyon esnasında gerçekleşirse, icabında, yani aynı anda başka oyuncular da bu sırayı tamamlayabilirler ve aynı şekilde kilidi, çarpıyla işaretleyebilirler. Herhangi bir oyuncu o ana kadar, o renk sırasında beşten daha az çarpı işaretine sahipse, söz konusu sıra bir başka oyuncu tarafından tamamlanıp kapatılıyor olsa dahi; en sağdaki sütunu kesinlikle işaretleyemez.

Oyun Sonu

Oyun, oyunculardan herhangi birinin dördüncü hatalı atışını işaretlemesi ile birlikte **hemen** biter. Ayrıca iki sıranın (hangi oyuncu tarafından olursa olsun) tamamlanması ve iki renk zarının oyundan çıkartılması ile de oyun **hemen** sona erer.

Açıklama: İkinci sırayla aynı anda üçüncü sıranın da tamamlanması durumları söz konusu olabilir (1. aksiyon esnasında).

Örnek: Yeşil sıra tamamlanmış durumda. Şimdi Emma, beyaz zar ile iki tane altı atıyor ve "on iki" diyor. Max kırmızı 12 rakamını işaretliyor ve ardından da kırmızı sırayı tamamlıyor. Aynı anda Linus sarı 12 rakamını işaretliyor ve sarı sırayı tamamlıyor.

Değerlendirme

Dört renk sırasının altında, bir sıra içerisinde kaç çarpı işareti için kaç puanın söz konusu olduğu belirtilmiştir. Her hatalı atış, beş eksi puana eşittir. Şimdi her oyuncu kendi dört renk sırasının puanlarını ve hatalı atışların eksi puanlarını, kağıdın alt kısmındaki ilgili alana yazar ve en yüksek toplam sonuca sahip olan oyuncu oyunun galibi olur.

Örnek: Laura, kırmızı sırada 4 çarpıya, böylelikle 10 puana, sarı sırada üç çarpıya (= 6 puan), yeşil sırada 7 çarpıya (= 28 puan) ve mavi sırada 8 çarpıya (= 36 puan) sahiptir. İki hatalı atışı için Laura'nın 10 eksi puanı var. Böylelikle toplam sonuç 70 puandır.

| | | | | | | | | | | | | | | | |
|----------|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|-----|-----------------|---|---|
| | X | X | 4 | 5 | X | 7 | X | 9 | 10 | 11 | 12 | Q | | | |
| | 2 | X | 4 | X | 6 | 7 | X | 9 | 10 | 11 | 12 | Q | | | |
| | 12 | X | X | 9 | 8 | 7 | 6 | X | X | X | X | X | | | |
| | X | 11 | X | X | X | X | 6 | X | X | X | 2 | Q | | | |
| Kreuz | 1x | 2x | 3x | 4x | 5x | 6x | 7x | 8x | 9x | 10x | 11x | 12x | Fehlwürfe je -5 | | |
| Punkte | 1 | 3 | 6 | 10 | 15 | 21 | 28 | 36 | 45 | 55 | 66 | 78 | X | X | Q |
| Ergebnis | 10 | + | 6 | + | 28 | + | 36 | - | 10 | = | 70 | | | | |

sırada üç çarpıya (= 6 puan), yeşil sırada 7 çarpıya (= 28 puan) ve mavi sırada 8 çarpıya (= 36 puan) sahiptir. İki hatalı atışı için Laura'nın 10 eksi puanı var. Böylelikle toplam sonuç 70 puandır.

Yazar: Steffen Benndorf "Qwixx" ile 4.yayınını yapmıştır. Eğlenceli zar oyunları konusunda özel bir yeteneğe sahip olduğu görülmektedir, zira önceden "zar ekspresi", "sevimsiz 15" ve "birader farklı kızma" türlerini temsil etmiştir.

Çizer: Oliver Freudenreich neredeyse tüm ve çok sayıda uluslararası yayınevi için oyunlar çizmiştir. Ayrıntılı bilgi için : www.freudenreich-grafik.de