



Εάν γνωρίζετε ήδη το παιχνίδι Qwixx με τα ζάρια, πολλά πράγματα της έκδοσης της Μονομαχίας θα σας φανούν γνωστά. Και εδώ καταλαμβάνονται τα πεδία πάλι **από τα αριστερά προς τα δεξιά**: δεν δημιουργούνται όμως σταυροί, αλλά τοποθετούνται πούλια. Σε κάθε χρωματική σειρά **το πρώτο πρώτο πούλι** (δηλαδή το τέρμα δεξιά πούλι) έχει μια πολύ ιδιαίτερη σημασία – μπορεί να χτυπηθεί από τον αντίπαλο. Επιπλέον, σε κάθε χρωματική σειρά μπορεί στο πρώτο πούλι να ανεγερθεί από τον κάτοχο του μια στοιβα από αρκετά πούλια. Κάθε πούλι της στοιβάς μετράει για την βαθμολογία.

Υλικά: 1 επιφάνεια παιχνιδιού, 6 ζάρια, 22 πούλια σε μαύρο και γκρι

Τοποθέτηση των πούλιων

Σε κάθε χρωματική σειρά μπορεί κάθε παίχτης να τοποθετεί τα πούλια του βασικά **μόνον από τα αριστερά προς τα δεξιά** – καθοριστικός παράγοντας είναι πάντα τα πούλια **έκαστου παίχτη** (που βρίσκονται αυτήν την στιγμή στην χρωματική σειρά). Εδώ μπορεί ο παίχτης να αφήσει όσο μεγάλα κενά θέλει. **Προσοχή:** Εάν χτυπηθεί ένα πούλι, καθοριστικός παράγοντας είναι έκτοτε τα πούλια έκαστου παίχτη που υπάρχουν από αυτήν την στιγμή.

Σε κάθε πεδίο μπορεί να υπάρχει πάντα **μόνον ένα πούλι** – τα πούλια του αντιπάλου δεν μπορούν να χτυπηθούν. **Μοναδική εξαίρεση** αποτελεί σε καθεμιά από τις τέσσερις χρωματικές σειρές το πούλι που βρίσκεται εντός μιας σειράς **όσο πιο μπροστά γίνεται** (δηλαδή όσο πιο δεξιά). Αυτό το πούλι (και μόνον αυτό!) μπορεί να χτυπηθεί από τον αντίπαλο, εάν ρίξει τον αντίστοιχο αριθμό και αντ' αυτού τοποθετήσει ένα δικό του πούλι στο πεδίο. Το χτυπημένο πούλι **επιστρέφεται** στον εν λόγω παίχτη, ο οποίος μπορεί αργότερα να το τοποθετήσει και πάλι.

Σε καθεμιά από τις τέσσερις χρωματικές σειρές **ο εκάστοτε κάτοχος από το πρώτο πρώτο πούλι** μπορεί να στοιβάσει ένα άλλο πούλι πάνω του, εάν ρίξει και αξιοποιήσει τον αντίστοιχο αριθμό. Μπορεί να το κάνει αυτό, όσο δεν υπάρχει άλλο πούλι σε αυτήν την σειρά πιο μπροστά – οπότε η στοιβα μπορεί να γίνει όσο ψηλή θέλετε. Εάν μια στοιβα αποτελείται από **τουλάχιστον 2 πούλια**, δεν μπορεί πλέον να χτυπηθεί από τον αντίπαλο σε όλο το παιχνίδι. Ο αντίπαλος μπορεί μόνον με την προσπέραση να αποτρέψει τον ιδιοκτήτη μιας στοιβάς να τοποθετήσει περισσότερα πούλια πάνω της.



Παράδειγμα:

Στην κόκκινη σειρά έχει αυτήν την στιγμή ο Μαύρος το πρώτο πρώτο πούλι στο πεδίο 7.

- Ο παίχτης με τα γκρι πούλια πρέπει να προχωρήσει δεξιά από το 3, να τοποθετήσει δηλαδή ένα πούλι στο πεδίο 4, 6, 8 και ούτω καθεξής. Εάν επιλέξει το κόκκινο 7, μπορεί να χτυπήσει το μαύρο πούλι και αντ' αυτού να τοποθετήσει εκεί ένα δικό του γκρι πούλι.

Προσοχή: Το μαύρο πούλι στο πεδίο 5 δεν μπορεί πλέον να χτυπηθεί.

- Ο παίχτης με τα μαύρα πούλια μπορεί, εάν επιλέξει εκ νέου το κόκκινο 7, να στοιβάσει ένα επιπλέον μαύρο πούλι στο πρώτο πούλι. Μπορεί όμως αντ' αυτού να επιλέξει και έναν μεγαλύτερο αριθμό (κόκκινο 8, κόκκινο 9 κ.ο.κ.), εάν ρίξει έναν τέτοιο, και να τοποθετήσει ένα επιπλέον πούλι δεξιά από το 7.



Παράδειγμα:

Στην μπλε σειρά έχει αυτήν την στιγμή ο Γκρι το πρώτο πρώτο πούλι στο πεδίο 5.

Δεδομένου ότι έχει ήδη σχηματιστεί εδώ μια στοιβα, αυτή η στοιβα δεν μπορεί να χτυπηθεί από τον Μαύρο.

- Ο παίχτης με τα μαύρα πούλια πρέπει να προχωρήσει δεξιά από το 9, να τοποθετήσει δηλαδή ένα πούλι στο πεδίο 7, 6, 4 και ούτω καθεξής.
- Ο παίχτης με τα γκρι πούλια μπορεί, εάν επιλέξει εκ νέου το μπλε 5, να στοιβάσει ένα επιπλέον πούλι στο πρώτο πούλι, δηλαδή στην εκεί στοιβα. Εάν ρίξει ένα μπλε 4 ή ένα μπλε 3, μπορεί να τοποθετήσει ένα επιπλέον πούλι δεξιά από το 5.

Προσοχή: Ο Γκρι δεν μπορεί αυτήν την στιγμή να τοποθετήσει ένα πούλι στο πεδίο 2, καθώς το πεδίο τέρμα δεξιά μπορεί να καταληφθεί το νωρίτερο από το έκτο πούλι ενός παίχτη (βλ. «Ολοκλήρωση μιας σειράς»). Για τον Μαύρο αυτό θα ήταν εφικτό, καθώς έχει τοποθετήσει ήδη 5 πούλια.

Πορεία του παιχνιδιού

Κάθε παίχτης λαμβάνει 22 πούλια ενός χρώματος και τα απλώνει μπροστά του. Ορίζεται ποιός παίχτης θα ξεκινήσει ως ενεργός παίχτης. Ο ενεργός παίχτης ρίχνει **και τα έξι ζάρια** και στην συνέχεια εκτελεί **διαδοχικά** τις δύο ακόλουθες ενέργειες.

Σημείωση: Διαφορετικά απ' ό,τι στο αρχικό παιχνίδι Qwirkx, ο μη ενεργός παίχτης δεν μπορεί να αξιοποιήσει **καμμία** από τις δύο ενέργειες.

1.) Ο ενεργός παίχτης μετρά το άθροισμα **των δύο λευκών ζαριών** και το εκφωνεί δυνατά και καθαρά. Ο ενεργός παίχτης (και μόνον αυτός!) επιτρέπεται τώρα (αλλά δεν είναι απαραίτητο), βάσει του αριθμού που εκφώνησε, να τοποθετήσει ένα από τα πούλια του σε μια **οποιοδήποτε** χρωματική σειρά της επιλογής του σύμφωνα με τους κανόνες τοποθέτησης.

Ο Μαξ είναι ενεργός παίχτης. Τα δύο λευκά ζάρια δείχνουν 4 και 1. Ο Μαξ εκφωνεί δυνατά και καθαρά «πέντε» και τοποθετεί ένα από τα πούλια του στην κίτρινη χρωματική σειρά στο πεδίο 5.

2.) Ο ενεργός παίχτης (και μόνον αυτός!) επιτρέπεται τώρα (αλλά δεν είναι απαραίτητο) να συνδυάσει **ένα λευκό ζάρι με ένα οποιοδήποτε χρωματικό ζάρι** της επιλογής του και, βάσει του αθροίσματος, να τοποθετήσει ένα από τα πούλια του στην αντίστοιχη χρωματική σειρά σύμφωνα με τους κανόνες τοποθέτησης.

Ο Μαξ συνδυάζει το λευκό 4 με το μπλε 6 και τοποθετεί ένα από τα πούλια του στην μπλε σειρά στο πεδίο 10.

Προσοχή: Σε περίπτωση που ο ενεργός παίχτης τοποθέτησε κατά την ενέργεια 1 ένα πούλι, δεν μπορεί κατά την ενέργεια 2 να καταλάβει **το ίδιο πεδίο**. Εάν αξιοποιηθούν και η ενέργεια 1 και η ενέργεια 2 για να τοποθετηθούν πούλια, πρέπει να καταληφθούν **δύο διαφορετικά πεδία**.

Πολύ σημαντικό: Σε περίπτωση που ο ενεργός παίχτης δεν τοποθετήσει **ούτε** κατά την ενέργεια 1 **ούτε** κατά την ενέργεια 2 ένα πούλι σε μία χρωματική σειρά, τότε πρέπει να τοποθετήσει ένα από τα πούλια του στην στήλη **«αστοχία»**.

Τώρα γίνεται ο άλλος παίχτης νέος ενεργός παίχτης. Πάιρνει και τα έξι ζάρια, τα ρίχνει και εκτελεί στην συνέχεια διαδοχικά τις δύο ενέργειες. Με αυτόν τον τρόπο συνεχίζεται το παιχνίδι.

Ολοκλήρωση μιας σειράς

Εάν θέλει ένας παίχτης να καταλάβει με ένα πούλι **τον αριθμό τέρμα δεξιά** σε μια χρωματική σειρά (κόκκινο 12, κίτρινο 12, πράσινο 2, μπλε 2), τότε πρέπει προηγουμένως να έχει τοποθετήσει **τουλάχιστον πέντε πούλια** σε αυτήν την χρωματική σειρά – βασικά υπολογίζεται και κάθε μεμονωμένο πούλι εντός μιας στοιβας. Εάν καταλάβει τελικά ο παίχτης τον αριθμό τέρμα δεξιά, τότε τοποθετεί ένα **επιπλέον** πούλι του στο πεδίο ακριβώς δίπλα στην κλειδαριά – αυτό το πούλι προσμετράται αργότερα κατά τον τελικό υπολογισμό! Αυτή η χρωματική σειρά έχει τώρα ολοκληρωθεί και δεν μπορεί στους επόμενους γύρους να τοποθετηθεί κανένα άλλο πούλι σε αυτήν την σειρά. Το αντίστοιχο χρωματικό ζάρι απομακρύνεται **αμέσως** από το παιχνίδι και δεν χρησιμοποιείται άλλο.



Σημείωση: Εάν ένας παίχτης τοποθετήσει το τελευταίο του πούλι στο πεδίο τέρμα δεξιά, το παιχνίδι τελειώνει αμέσως (βλέπε «Τέλος του παιχνιδιού & Αξιολόγηση») και δεν μπορεί να τοποθετήσει κανένα πούλι στο πεδίο με την κλειδαριά.



Η Λάουρα τοποθετεί ένα από τα γκρι πούλια της στο πράσινο 2 και ένα επιπλέον πούλι στην κλειδαριά. Η πράσινη σειρά έχει τώρα ολοκληρωθεί και το πράσινο ζάρι απομακρύνεται από το παιχνίδι.

Τέλος του παιχνιδιού & Αξιολόγηση

Το παιχνίδι μπορεί να τελειώσει με τρεις διαφορετικούς τρόπους. Σε **κάθε** περίπτωση το παιχνίδι τελειώνει **αμέσως**. Εάν προκύψει ένας από τους τρόπους αυτούς κατά την ενέργεια 1 ενός παίχτη, δεν μπορεί αυτός να εκτελέσει πλέον την ενέργεια 2 – το παιχνίδι τελειώνει αμέσως.

- Ένας παίχτης τοποθετεί τώρα το τελευταίο του πούλι.
- Στην στήλη με τις αστοχίες βρίσκονται συνολικά τέσσερα πούλια (ασχέτως τίνος παίχτη).
- Ολοκληρώθηκαν συνολικά δύο χρωματικές σειρές (ασχέτως από ποιόν παίχτη).

Αξιολόγηση: Στην δεξιά πλευρά της επιφάνειας παιχνιδιού καθορίζεται πόσους πόντους παίρνει ένας παίχτης για τα πούλια του εντός μιας χρωματικής σειράς.

Προσοχή: Εάν κάποιος έχει περισσότερα από 12 πούλια σε μια χρωματική σειρά, αυτό είναι μεν επιτρεπτό, όμως αξιολογούνται το πολύ 12 πούλια ανά χρωματική σειρά. Κάθε αστοχία αντιστοιχεί σε πέντε πόντους μείον. Οι πόντοι για τις τέσσερις χρωματικές σειρές και οι πόντοι μείον για τις αστοχίες σημειώνονται σε ένα δελτίο για κάθε παίχτη και αθροίζονται. Ο παίχτης με το υψηλότερο συνολικό αποτέλεσμα είναι ο νικητής.