

# Qwixx

Novos dados – para mais diversão!



Steffen Benndorf  
Reinhard Staupe



**Jogadores:** 2-5 Pessoas  
**Idade:** a partir dos 8 anos  
**Duração:** aprox. 20 minutos

Os jogadores tentam traçar o máximo de números nas quatro linhas coloridas das suas folhas. Quantas mais cruzez tiveres numa linha colorida, mais pontos obténs. Quem tiver mais pontos no final da partida é o vencedor.

**Aviso:** se já conheces o jogo Qwixx original, apenas precisas ler as regras assinaladas a amarelo. Todas as outras regras mantêm-se idênticas às originais! Se és novo no Qwixx, é melhor leres **todas as regras**.

## Traçando números

Durante o jogo, precisas traçar números, **da esquerda para a direita**, em cada uma das quatro linhas coloridas. Não tens de começar na ponta esquerda: é permitido saltar números (até vários de uma vez só). Os números que saltares não podem ser traçados mais tarde.

**Dica:** marca os números que saltaste com uma linha horizontal, para evitar que, por engano, os traces mais tarde.

As quatro linhas coloridas são mais longas do que na versão original. Vão de 2 a 16 e de 16 a 2. Podes fechar cada linha colorida usando **um dos dois últimos números**. Cada folha tem também **dois números da sorte**.

The screenshot shows the game board with four rows of numbers:

- Red row:** 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16. Numbers 5, 6, 7, and 8 are crossed out.
- Yellow row:** 2, 3, 4, 5, 6, 7, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16. Numbers 2, 3, 4, 8, 9, 10, 11, 12, and 13 are crossed out.
- Green row:** 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Numbers 15, 12, and 10 are crossed out.
- Blue row:** 16, 15, 14, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. Number 13 is crossed out.

At the bottom, a dice roll shows 5 and 8. There are also icons for a starburst (representing a bonus) and a minus sign with a starburst (representing a penalty).

**Na linha vermelha,** traçaste primeiro o 5 e depois o 7. Isto significa que já não podes traçar o 2, 3, 4 e 6.

**Na linha amarela** apenas podes traçar o 14, 15 e 16.

**Na linha verde,** precisas continuar para a direita do 11.

**Na linha azul,** precisas continuar para a direita do 14.

**Nota:** os números da sorte desta folha são 5 e 8.

## Como jogar

Cada jogador recebe uma folha (com números da sorte diferentes) e um marcador. Determina ao acaso quem será o primeiro jogador ativo. O jogador ativo lança **todos os seis dados**. Depois, efetua estas ações **pela seguinte ordem**.



1.) O jogador ativo soma o resultado **dos dois dados brancos** e anuncia-o em voz alta. Agora, **todos os jogadores** podem (mas não são obrigados!) traçar esse número numa linha colorida à **sua escolha**.

Max é o jogador ativo. Os dados brancos mostram 5 e 1. Max informa todos que a soma é “seis”. Emma traça o 6 amarelo na sua folha. Max traça o 6 vermelho. Laura e Linus não pretendem traçar qualquer 6.

Se durante a ação 1, a soma dos dados brancos é igual a **um dos números da sorte** da tua folha, em vez de traçares esse valor, podes traçar o número seguinte disponível na linha colorida em que tens menos cruces. Se várias linhas têm o menor número de cruces, podes escolher uma delas.

**Exemplo:** os números da sorte de Laura são 6 e 11. Em vez de traçar o 6, do lançamento de Max, **prefere traçar o 16 verde**.

**Nota:** os números da sorte estão disponíveis durante toda a partida. Podes usá-los de cada vez que o seu número sair na ação 1.



2.) O jogador ativo (mas não os outros!) pode agora (mas não é obrigado) combinar **um dos dados brancos** com **um dos dados coloridos à sua escolha**, e traçar a soma dos dois na coluna da cor correspondente.

Max combina o 5 branco e o 8 azul, e traça o 13 azul.

**Muito importante:** se nas ações 1 e 2 o jogador ativo não conseguiu traçar qualquer número, deve então traçar um dos seus espaços “lançamento falhado”. Os outros jogadores não traçam um espaço destes, mesmo que não tenham traçado qualquer número.

Agora, o próximo jogador na ordem de turno torna-se o jogador ativo e rola os seis dados. De seguida, efetuam ambas as ações, uma após a outra. O jogo continua assim, com os jogadores a efetuarem turnos de lançamento de dados.

## *Fechando uma linha*

Antes de poder traçar **um dos números mais a direita** numa linha colorida (vermelho 15/16, amarelo 15/16, verde 2/3, azul 2/3), tens de ter traçado **pelo menos seis números** nessa mesma linha.

Assim que traçares um dos números mais à direita de uma linha, tens também de traçar o espaço com a imagem de um cadeado, à direita dessa linha. Esta cruz vai contar para o total de pontos no final do jogo! Esta linha colorida está agora fechada **para todos os jogadores**. Já não é mais possível traçar números desta cor. O dado da cor respetiva não será mais utilizado: remove-o do jogo.



Emma traça o 3 verde e **imediatamente** traça o cadeado. O dado verde é removido do jogo.

**Nota:** se um jogador traça um dos números mais à direita, tem de o anunciar em voz alta, para que os outros jogadores saibam que essa linha colorida está agora fechada. Se um jogador bloqueia uma linha durante a ação 1, os outros jogadores podem ainda traçar o resultado da soma ao mesmo tempo, bem como o cadeado correspondente.

No entanto, se tens **menos do que seis cruces** numa linha colorida, quando outro jogador a fecha, **não podes traçar qualquer** dos números mais à direita.

## *Final do jogo e Pontuação*

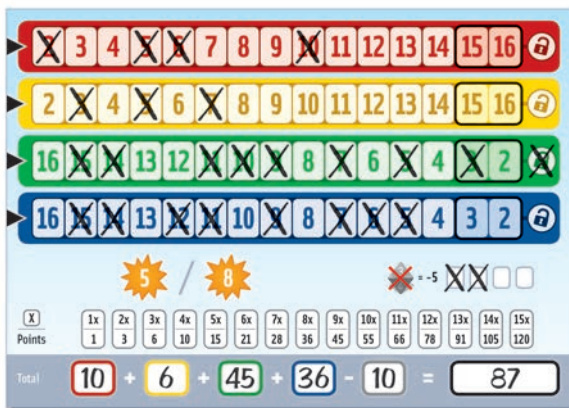
O jogo termina **imediatamente** quando um dos jogadores traça o seu quarto espaço “lançamento falhado”. O jogo também termina **imediatamente** quando é fechada uma segunda linha (não interessa quem o faz) e um segundo dado colorido é removido.

É raro, mas possível e válido, fechar uma linha usando um dos teus números da sorte, desde que todas as regras do jogo sejam seguidas.

**Dica:** é possível que, com a ação 1, sejam fechadas ao mesmo tempo a segunda e terceira linhas.

**Exemplo:** a linha verde já está fechada. Emma obtém dois 8 nos dados brancos e diz "dezasseis". Max traça o 16 vermelho e fecha a linha vermelha. Ao mesmo tempo, Linus traça o 16 amarelo e fecha a linha amarela.

**Pontuação:** abaixo de cada uma das quatro linhas coloridas encontra-se uma tabela que mostra quantos pontos marcas por um determinado número de cruces numa linha. Cada lançamento falhado vale cinco pontos de penalização. Os jogadores somam os pontos obtidos nas suas quatro linhas coloridas, subtraem os pontos de lançamentos falhados, e escrevem a pontuação no espaço correspondente da folha. O jogador com o total mais elevado é o vencedor.



Emma tem 4 cruces vermelhas, o que lhe dá 10 pontos. Tem também três amarelas (=6 pontos), 9 verdes (=45 pontos) e 8 azuis (=36 pontos). Tem dois lançamentos falhados, que lhe custam 10 pontos. A pontuação final de Emma é 87 pontos.