

Qwixx

Yeni zarlar, daha fazla eğlence!



Steffen Benndorf
Reinhard Staube



Oyuncu: 2-5

Yaş: 8 ve üzeri

Süre: yakl. 20 dakika

Oyuncular, oyuncu kartlarındaki dört renkli satırda bulunan sayıların üzerini çizmeye çalışırlar. Renkli bir satırda ne kadar çok sayının üzerini çizerseniz o kadar çok puan kazanırsınız. Oyunun sonunda en çok puana sahip olan oyuncu kazanır.

Uyarı: Orijinal Qwixx oyununa aşınaysanız yalnızca sarı vurgulu kuralları okumanız yeterli olacaktır. Çünkü diğer tüm kurallar orijinal oyundaki kurallarla aynı! Qwixx'i yeni öğreniyorsanız **tüm kuralları** okumanız daha iyi olur.

Sayıların üzerini çizmek

Oyun sırasında, dört renkli satırın her birindeki sayıların üzerini **soldan sağa** ilerleyerek çizmeniz gerekir. En soldan başlamak zorunda değilsiniz: sayıları atlayabilirsiniz (bir seferde birkaç tane de atlanabilir). Atladığınız sayıların üzerini daha sonra çizemezsiniz.

İpucu: Atladığınız sayıları yatay bir çizgi ile işaretleyin, böylece daha sonra onların üzerini yanlışlıkla çizemezsiniz.

Dört renkli satır, orijinal oyundakinden daha uzundur. Sayılar 2'den 16'ya ve 16'dan 2'ye doğru gider. Her renkli satır, **son iki sayıdan birini** kullanarak kilitleyebilirsiniz. Her oyun kartında ayrıca **iki uğurlu sayı** bulunur.

Points	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	13x	14x	15x
Total															

Kırmızı satırda, önce 5'in sonra da 7'nin üzerini çizdiniz. Dolayısıyla, artık 2, 3, 4 ve 6'nın üzerini çizemezsiniz.

Sarı satırda, sadece 14, 15 ve 16'nın üzerini çizebilirsiniz.

Yeşil satırda, 11'in sağına doğru ilerlemeniz gerekiyor.

Mavi satırda, 14'ün sağına doğru ilerlemeniz gerekiyor.

Not: Bu oyun kartındaki uğurlu sayılar 5 ve 8'dir.

Oynanış Şekli

Her oyuncu, (farklı uğurlu sayıların olduğu) bir oyun kartı ve bir kalem alır. İlk aktif oyuncunun kim olacağı rastgele belirlenir. Aktif oyuncu, **altı zarın hepsini** atar. Sonra, **aşağıdaki sırayla** şu eylemleri gerçekleştirir.



1.) Aktif oyuncu, **iki beyaz zarda** gelen sayıların toplamını sesli ve anlaşılır bir şekilde söyler. Şimdi, **tüm oyuncular** bu sayının üzerini **istedikleri** bir renkli satırda çizebilirler (ama bu zorunlu değil!).

Aktif oyuncu Mahir. Beyaz zarlar 5 ve 1 geldi. Mahir, toplamın "altı" olduğunu herkese söylüyor. Emel, oyun kartında sarı 6'nın üzerini çiziyor. Mahir, kırmızı 6'nın üzerini çiziyor. Leyla ve Levent, hiçbir 6'nın üzerini çizmek istemiyor.

1. eylem sırasında, iki beyaz zarın toplamı, oyun kartınızdaki **uğurlu sayılardan birine** eşit olursa, bu sayının üzerini çizmek yerine, o sırada en boş renkli satırınızdaki bir sonraki çizilmemiş sayının üzerini çizebilirsiniz. Aynı miktarda çizilmemiş sayının bulunduğu birkaç satır varsa istediğinizi seçebilirsiniz.

Örnek: Leyla'nın uğurlu sayıları 6 ve 11. Mahir'in attığı 6 yerine, yeşil 16'nın üzerini çiziyor.

Not: Uğurlu sayıları tüm oyun boyunca kullanabilirsiniz. 1. eylem sırasında uğurlu sayılarınız her geldiğinde bunları kullanabilirsiniz.



2) Aktif oyuncu (ama diğerleri değil!) şimdi, **beyaz zarlardan birini istediği bir renkli zarla** birleştirebilir (ama zorunlu değil) ve iki zarın toplamı ile çıkan sayının üzerini ilgili satırda çizebilir.

Mahir, beyaz 5 ile mavi 8'i birleştiriyor ve mavi 13'ün üzerini çiziyor.

Çok önemli: 1. ve 2. eylemlerin ardından aktif oyuncu bir sayının üzerini çezecek bir sonuca ulaşamazsa, "başarısız zar" alanlarından birinin üzerini çizmelidir. Aktif olmayan oyuncular, bir sayının üzerini çizemiyorsa, başarısız zar alanının üzerini çizmek zorunda değiller.

Şimdi, sıradaki kişi yeni aktif oyuncu olur. Altı zarın hepsini atar. Sonra, sırayla her iki eylemi gerçekleştirir. Oyun bu şekilde devam eder ve oyuncular sırayla zar atarlar.

Bir satırı kilitlemek

Bir renkli satırın **en sağdaki sayılarından birinin** (kırmızı 15/16, sarı 15/16, yeşil 2/3, mavi 2/3) üzerini çizebilmeniz için önce o renkli satırda **en az altı sayının** üzerini çizmiş olmanız gerekir.

Bir satırın en sağdaki sayılardan birinin üzerini çizdiğiniz anda, o satırın sağdaki kilit sembolü bulunan alanın üzerini de hemen çizmeniz gerekir. Oyunun sonunda toplam puanınızı hesaparken bu alan da sayılacak! Bu renkli satır artık **tüm oyuncular için** kilitlenir. Bu aşamadan sonra bu renkteki sayıların üzeri çizilemez. Kilitlenen satırla aynı renkteki zar artık kullanılmaz: bu zarı oyundan çıkarın.



Emel yeşil 3'ün ve kilit sembolünün **hemen** üzerini çiziyor. Yeşil zar oyundan çıkarıldı.

Not: Bir oyuncu en sağdaki sayılardan birinin üzerini çizdiğinde bunu sesli ve anlaşılır bir şekilde söyleyerek bu renkli satırın artık kilitli olduğunu diğer oyunculara duyurmalıdır. Bir oyuncu 1. eylem sırasında bir satırı kilitlerse, diğer oyuncular da onunla aynı anda atılan zar toplamının ve o satırdaki kilit sembolünün üzerini çizebilirler.

Ancak, bir oyuncu bir renkli satırı kilitlediğinde o satırda **üzeri çizilmiş altıdan az sayınız** varsa, en sağdaki sayılardan **hiçbirinin üzerini çizemezsiniz**.

Oyunun Sonu ve Puanlama

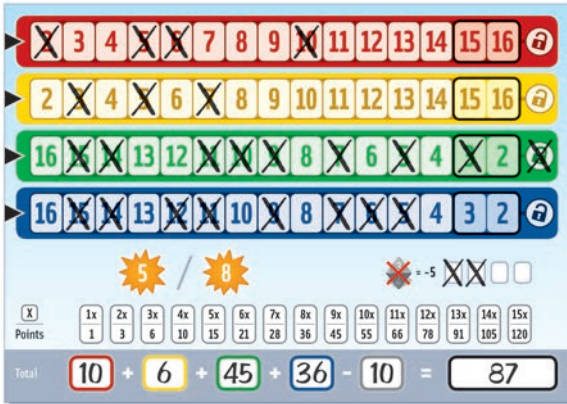
Oyunculardan biri dördüncü "başarısız zar" alanının üzerini çizdiğinde oyun **anında** sona erer. Ayrıca, ikinci bir satır kilitlendiğinde (bunu kimin yaptığı fark etmez) ve ikinci bir renkli zar oyundan çıkarıldığında da oyun **anında** sona erer.

Bir satırı, uğurlu sayılarınızdan birini kullanarak da kilitleyebilirsiniz. Bu durumun yaşanma ihtimali düşük olsa da mümkündür ve oyunun tüm kurallarına uyulduğu sürece buna izin verilir.

İpucu: 1. eylem sonucunda ikinci ve üçüncü satırlar aynı anda kilitlenebilir.

Örnek: Yeşil satır kilitli durumda. Emel beyaz zarlarla iki 8 atıyor ve "on altı" diyor. Mahir, kırmızı 16'nın üzerine çiziyor ve kırmızı satırı kilitliyor. Aynı anda, Levent de sarı 16'nın üzerine çiziyor ve sarı satırı kilitliyor.

Puanlama: Dört renkli satırın altında, bir satırda üzerini çizdiğiniz sayı miktarına göre kaç puan alacağınızı gösteren bir tablo göreceksiniz. İşaretlenen her başarısız zar için ceza olarak beş puan düşürülür. Oyuncular bu aşamada, dört renkli satırdan aldıkları puanları toplayıp başarısız zar puanlarını çıkararak aldıkları puanı, oyun kartı üzerindeki ilgili alanlara yazarlar. En yüksek puana sahip oyuncu kazanır.



Emel 4 kırmızı sayının üzerini çizdiği için 10 puan alıyor. Ayrıca üç sarı sayısı (= 6 puan), 9 yeşil sayısı (= 45 puan) ve 8 mavi sayısı (= 36 puan) var. Emel, iki başarısız zarı olduğu için 10 puan kaybediyor. Emel'in son puanı 87 oldu.