

Qwinto®

O novo lançamento da Qwixx!

Uwe Rapp
Bernhard Lach



Jogadores: 2-6 pessoas

Idade: a partir dos 8 anos

Duração: aprox. 15 minutos

Cada jogador tenta registrar na sua folha tantos números quanto possível nas três linhas de cor. Conquista-se particularmente muitos pontos para uma linha de cor quando se consegue registrar números em **todos** os campos dessa linha de cor. Além disso, existem **pontos de bônus** lucrativos caso se consiga registrar números em **todos** os três campos de uma **coluna de 3** vertical.

Registrar números

Não é especificado por qual ordem se deve registrar os números nas linhas de cor. Pode-se, por exemplo, registrar primeiro um número na linha amarela à direita, depois um número na linha roxa no meio, depois à esquerda na linha roxa, depois completamente à direita na linha laranja, depois à esquerda na linha amarela e assim por diante. Ao registrar os números, deve-se respeitar apenas as seguintes duas coisas:

- 1) Dentro de uma linha de cor** (ou seja, no sentido vertical), os números devem crescer sempre da esquerda para a direita, não são permitidos números duplicados. Pode existir grandes lacunas aleatórias entre os números registados, que se podem preencher posteriormente (com os números adequados).
- 2) Dentro de uma coluna** (ou seja, no sentido vertical) não pode existir números duplicados – isto aplica-se tanto para as colunas de 2 como para as colunas de 3. De resto, a disposição dos números nas colunas é aleatória.

Nota: Em cada linha de cor existe um campo vazio. Não serão registados quaisquer números neste campo – fica simplesmente vazio e deve ser ignorado. Em cada uma das cinco colunas verticais de 3 existe um campo de bónus (tem forma de pentágono). Se uma coluna de 3 estiver completamente preenchida com números, recebe-se o número no campo de bónus como pontos de bónus.



O Tomás já registou alguns números. Em todas as linhas de cor, os números crescem sempre da esquerda para a direita. Dentro das colunas verticais (colunas de 2 e colunas de 3) não há números duplicados. Tudo correto!

Atenção: Na amarela, o Tomás ainda pode registar 1 número totalmente à esquerda. Na roxa, o Tomás não pode registar números entre o 6 e o 7. Isso é permitido, mas o campo tem de permanecer vazio até ao fim. O Tomás já preencheu completamente com números duas colunas de 3 e anotou em baixo os números dos dois campos de bónus.

Decorrer do jogo

Cada jogador recebe uma folha e um lápis. **Nota:** Os principiantes devem usar um lápis com borracha caso, por vezes, tenham de apagar um número registado incorretamente. Se for necessário, dois jogadores partilham um lápis. Jogadores experientes também podem usar outras canetas.

Sorteia-se quem age primeiro como jogador ativo. O jogador ativo desempenha a sua ação como de seguida:

O jogador ativo decide de forma completamente livre se quer lançar com 1, 2 ou 3 dados. Além disso, pode decidir (caso pegue apenas em 1 ou 2 dados), de forma completamente livre, que dado colorido usa para seu lançamento.

O João é o jogador ativo. Ele quer lançar com dois dados. Escolhe os dados roxo e amarelo.

O jogador ativo lança a sua 1.^a tentativa. Se ficar satisfeito com o resultado, simplesmente abdica da sua 2.^a tentativa. Se não ficar satisfeito com o resultado, pode precisamente efetuar uma 2.^a tentativa – para isso tem de lançar novamente **todos** os dados que lançou na sua 1.^a tentativa. Em seguida, o jogador ativo anuncia alto e de forma clara a soma acumulada de todos os dados utilizados.

Na sua primeira tentativa, João lança um 2 e um 4. Isso não lhe agrada. Na sua segunda tentativa lança um 4 e um 5. Anuncia alto e de forma clara a soma total: „nove!“



- Todos os jogadores podem (mas não têm de) registar agora a soma anunciada em **exatamente um campo** da sua folha. Aqui só podem utilizar aquelas linhas de cor que correspondem exatamente às cores do dado utilizado. Desde que as duas regras descritas acima para o registo (consulte „Registar números“) sejam cumpridas, cada jogador pode decidir livremente onde posicionar o número exatamente.

Já que o João utilizou o dado roxo e o amarelo, o número 9 anunciado só pode ser registado na linha roxa ou amarela.



O João regista o 9 na linha amarela.



O Tomás regista o 9 também na linha amarela, mas um pouco mais à direita.



A Sara regista o 9 na linha roxa.

Atenção, lançamento falhado: Se o **jogador ativo** não pode ou não quer registar o número, tem de assinalar um lançamento falhado na sua folha. Os jogadores não ativos têm de assinalar um lançamento falhado.

Agora, o próximo jogador no sentido dos ponteiros do relógio passa a ser o novo jogador ativo e desempenha a sua ação como descrito. Doravante, continua-se a jogar à vez no modo descrito.

Muito importante: Após o registo do número, todos os jogadores verificam meticolosamente se as duas regras para o registo dos números foram corretamente cumpridas. Caso alguém tenha cometido aqui um erro, simplesmente apaga o número mal registado e regista-o corretamente num outro lugar (ou não regista de todo). Caso seja posteriormente notado numa das rodadas seguintes um número mal registado, este será apagado e não poderá ser registado noutra lugar. Se um jogador registar um número por si próprio, deve fazê-lo com as mãos a esconder, de qualquer forma todos podem ver as folhas dos outros jogadores a qualquer momento.

Fim do jogo e pontuação

O jogo acaba quando um jogador tiver preenchido **duas linhas de cor** completamente. O jogo também acaba quando alguém tiver assinalado na sua folha os seus **quatro lançamentos falhados**.

Primeiro, cada jogador anota os pontos que obteve em cada uma das três **linhas de cor**:

- Se uma linha de cor **não estiver completamente preenchida** com números, cada número registado desta linha conta simplesmente um ponto.
- Se uma linha de cor estiver **completamente preenchida**, o jogador conquista o número que está totalmente à direita desta linha de cor, anotando como pontos.

Agora, cada jogador anota os pontos bónus para as cinco **colunas de 3** (verticais):

- Se uma coluna de 3 **não estiver completamente preenchida**, não se aplicam quaisquer pontos de bónus.
- Se uma coluna de 3 estiver **completamente preenchida**, o jogador anota o número no campo de bónus como pontos de bónus.

Os pontos das três linhas de cor e os pontos de bônus são somados. A partir daqui, são deduzidos os pontos de penalização relativos aos lançamentos falhados registados (cada -5). Aquele que tiver mais pontos no total é o vencedor.



Na linha laranja, a Sara registou 4 números. Isso dá 4 pontos. Na linha amarela, registou todos os números. Por isso recebe o número registado totalmente à direita, então, 16 pontos. Na linha roxa, registou 6 números. Isso dá 6 pontos. A Sara preencheu por completo três colunas verticais de 3. Por isso, recebe o respetivo número no campo de bônus como pontos, ou seja, 5, 10 e 12 pontos. A Sara obteve no total 10 pontos de penalização pelos seus dois lançamentos falhados. O resultado total da Sara é de 43 pontos.