



Giocatori: 2-4 persone

Età: da 8 anni in su

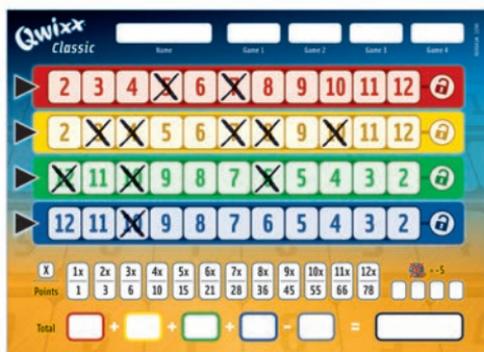
Durata: ca. 15 minuti

Ogni giocatore cerca di segnare con crocette possibilmente più numeri sulle quattro righe a colori della sua cartella. Più crocette segna in una riga di un colore, più punti consegue. Vince chi alla fine ha totalizzato il maggior numero di punti.

Segnare i numeri

Durante la partita i numeri vanno segnati di norma con una crocetta **da sinistra a destra** in ciascuna delle righe a colori. Non è necessario cominciare del tutto a sinistra ed è permesso omettere diversi numeri in una sola volta. I numeri omessi non si possono più segnare con una crocetta in un secondo tempo.

Avvertenza! Se si desidera è possibile contraddistinguere i numeri omessi con una lineetta verticale per evitare di segnarli successivamente per svista.



Esempio:

Nella riga rossa sono stati segnati dapprima il 5 e poi il 7. Il 2, 3, 4 e 6 rossi non si possono più segnare successivamente con una crocetta.

Nella riga gialla è possibile segnare ancora l'11 e il 12.

Nella riga verde è possibile continuare a segnare i numeri a destra del 6.

Nella riga blu si può proseguire a destra del 10.

Svolgimento della partita

Ogni giocatore riceve una cartella e una matita. Si tira a sorte il conduttore della partita che lancia **tutti i sei dadi**. Successivamente si dovranno effettuare **una dopo l'altra** le due seguenti operazioni.



1. Operazione

Il conduttore conta i punti **dei due dadi bianchi** e dice la loro somma a voce alta. Successivamente, **ogni giocatore** può (ma non è obbligato!) segnare il numero in una delle righe colorate **che lui preferisce**.

Esempio: Max è il conduttore. I due dadi bianchi hanno il punteggio di 1 e 4. Max dice quindi a voce alta e in modo chiaro „cinque“. Emma segna con una crocetta sulla sua cartella il 5 giallo. Max segna vil 5 rosso e Laura e Lino non segnano il numero.



2. Operazione

Il conduttore, ossia Max, (ma non gli altri!) può ora, ma non è obbligato, combinare il punteggio di **un dado bianco** con il punteggio di **un dado colorato che lui preferisce** e segnare la somma nella riga dello stesso colore del dado colorato.

Esempio: Max somma il 4 bianco e il 6 blu e segna con una crocetta il 10 nella riga blu.

Importante! Se il conduttore non segna una numero **sia** con la prima **che** con la seconda operazione, dovrà segnare una crocetta nella riga „**lanci a vuoto**“. Gli altri giocatori invece non devono segnare i lanci a vuoto, indipendentemente dal fatto che abbiano segnato o no un numero.



Il ruolo di conduttore passa poi al giocatore successivo in senso orario che lancia tutti i sei dadi ed effettuerà una dopo l'altra le due operazioni. Si continuerà a giocare sempre nello stesso modo.

Completare una riga di numeri

Se un giocatore desidera segnare con la crocetta **l'ultimo numero a destra** (12 rosso, 12 giallo, 2 verde, 2 blu), dovrà prima aver segnato **almeno 5 numeri** della riga in questione. Dopo aver segnato l'ultimo numero di destra della riga, dovrà segnare con una crocetta **anche** la casellina accanto con il lucchetto. Questa crocetta verrà contata col punteggio finale! La riga del colore in questione è così completata per **tutti i giocatori** e nei giri successivi non si potranno più segnare i numeri di questo colore. Il dado di questo colore viene subito tolto dal gioco in quanto non serve più.



Esempio: Laura segna il numero 2 verde e successivamente il lucchetto accanto. Il dado verde viene tolto dal gioco.

Avvertenza! Se un giocatore segna l'ultimo numero di destra, deve dirlo a voce alta per avvisare gli altri partecipanti che la riga di quel colore è completata. Se la riga viene completata durante la prima operazione, anche gli altri giocatori, se è il caso, possono completare questa riga e segnare con una crocetta il lucchetto. Se un giocatore ha segnato meno di cinque numeri nella riga, non può segnare con la crocetta l'ultima casellina di destra anche se la riga viene completata da un altro giocatore.

Fine della partita e punteggio

La partita termina **subito** appena un giocatore ha segnato con una crocetta il suo quarto „lancio a vuoto“. La partita, inoltre, termina **subito** anche nel caso in cui un giocatore ha completato due righe e i due dadi dello stesso colore sono stati tolti dal gioco.

Avvertenza! Può succedere che durante la prima operazione venga completata una terza riga, contemporaneamente alle due d'obbligo.

Esempio: la riga blu è già stata completata. Emma coi dadi bianchi consegue due 6 e dice „dodici“. Max segna con una crocetta il 12 rosso e completa la riga rossa. Allo stesso tempo Lino segna il 12 giallo e completa la riga gialla.

Punteggio

Sotto le quattro righe colorate viene indicato il numero di punti abbinato al numero di crocette conseguite nelle singole righe a colori. Ogni lancio a vuoto conta 5 punti di penalizzazione. I giocatori riportano nei rispettivi riquadri in basso della cartella i punti conseguiti nelle singole righe a colori e i punti di penalizzazione per i lanci a vuoto. Vince il giocatore che totalizza il punteggio più alto.

The image shows the Qwix Classic scorecard. At the top, there are four dice icons labeled 'Dado 1', 'Dado 2', 'Dado 3', and 'Dado 4'. Below them are four rows of colored boxes representing the game board. Each row contains a number of 'X' marks (crochettes) and a number. The red row has 4 'X' marks and the number 4. The yellow row has 3 'X' marks and the number 6. The green row has 7 'X' marks and the number 7. The blue row has 8 'X' marks and the number 8. Below the rows is a calculation area with a 'Points' section and a 'Total' section. The 'Points' section shows a grid of numbers from 1 to 12, with a '20' and '-5' icon. The 'Total' section shows the calculation: 10 + 6 + 28 + 36 - 10 = 70.

Esempio:

Nella riga rossa Laura ha 4 croci pari a 10 punti, in quella gialla tre croci pari a 6 punti, in quella verde 7 croci pari a 28 punti e in quella blu 8 croci pari a 36 punti.

Per i due lanci a vuoto Laura ha totalizzato 10 punti di penalizzazione. Il punteggio complessivo di Laura è dunque di 70 punti.

Qwixx

Nuovi dadi per un divertimento maggiore!



Steffen Benndorf
Reinhard Staupé

Giocatori: 2-4 persone

Età: da 8 anni in su

Durata: ca. 15 minuti

I giocatori stanno cercando di cancellare il maggior numero possibile di numeri nelle quattro righe colorate delle loro schede. Più crocette hai in una riga colorata, più punti totalizzerai. Il giocatore che ha il maggior numero di punti, alla fine del gioco vince.

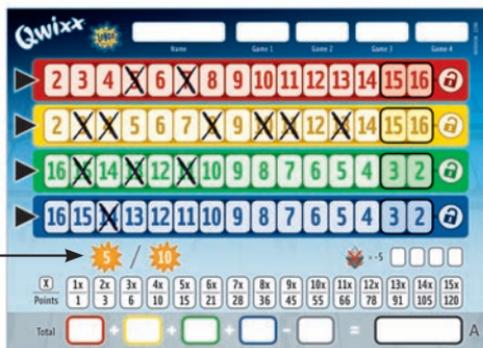
Attenzione: se hai già familiarità con il gioco Qwixx originale, devi solo leggere le regole evidenziate in giallo. Tutte le altre regole rimangono invariate rispetto al gioco originale! Se sei nuovo su Qwixx, è meglio leggere **tutte le regole**.

Cancellare i numeri

Durante il gioco, devi cancellare i numeri in ciascuna delle quattro righe colorate, da **sinistra verso destra**. Non è necessario iniziare dall'estrema sinistra: è consentito saltare i numeri (anche diversi alla volta). I numeri che hai saltato non possono più essere cancellati in seguito.

Suggerimento: contrassegna i numeri che hai saltato con una linea orizzontale, in modo da non cancellarli accidentalmente in seguito.

Le quattro righe colorate sono più lunghe rispetto al gioco originale. Vanno da 2 a 16, e da 16 a 2. Puoi bloccare ogni riga colorata usando **uno degli ultimi due numeri**. Ogni scheda segnapunti mostra anche **due numeri fortunati**.



Nella riga rossa, hai cancellato prima il 5 e poi il 7. Ciò significa che non puoi più cancellare il 2, il 3, il 4 e il 6.

Nella riga gialla, puoi solo cancellare il 14, il 15 e il 16.

Nella riga verde, devi continuare a destra dell'11.

Nella riga blu, devi continuare a destra del 14.

Nota: i numeri fortunati su questa scheda segnapunti sono **5 e 10**.

Come giocare

Ogni giocatore riceve una scheda segnapunti (con diversi numeri fortunati) e un segnalino. Determina casualmente chi sarà il primo giocatore attivo. Quest'ultimo lancia tutti e sei i dadi. Successivamente, i giocatori eseguono queste azioni nel seguente ordine.



1. Azion

Il giocatore attivo somma i risultati di **entrambi i dadi bianchi**, dichiarando la somma in modo forte e chiaro. Ora, **tutti i giocatori** possono barrare questo numero (ma non sono obbligati a farlo!) in una riga colorata **a loro scelta**.

Max è il giocatore attivo. I dadi bianchi mostrano un 5 e un 1. Max fa sapere a tutti gli altri giocatori che la somma è "sei". Emma cancella il 6 giallo sulla sua scheda segnapunti. Max barra il 6 rosso. Laura e Linus non vogliono cancellare un 6.

Se durante l'azione 1, la somma di entrambi i dadi bianchi corrisponde a uno dei numeri fortunati sulla tua scheda segnapunti, invece di barrare questo numero puoi barrare quello successivo, disponibile nella riga colorata dove attualmente hai il minor numero di crocette. Se più righe hanno il minor numero di crocette, puoi sceglierne una.

Esempio: i numeri fortunati di Laura sono 6 e 11. Invece del 6 che Max ha ottenuto, cancella il suo 16 verde.

Nota: i numeri fortunati sono disponibili durante l'intero gioco. Puoi usarli ogni volta che vengono tirati durante l'azione 1.



2. Azion

Il giocatore attivo (ma non gli altri!) Può ora abbinare **uno dei dadi bianchi** (ma non è obbligato a farlo!) con **un dado colorato a sua scelta**, cancellando la somma nella riga colorata corrispondente.

Max abbina il 5 bianco con l'8 blu, cancellando il 13 blu.

Molto importante: se dopo le azioni 1 e 2 si scopre che il giocatore attivo non è stato in grado di cancellare un numero, gli altri giocatori devono invece cancellare uno dei loro spazi di "tiro fallito". I giocatori non attivi non devono cancellare uno spazio per il tiro fallito, se non sono in grado di cancellare un numero.

Ora, il giocatore successivo in ordine di turno diventa il nuovo giocatore attivo. Lui o lei lancia tutti e sei i dadi. Successivamente, eseguono entrambe le azioni una dopo l'altra. Il gioco continua così, con i giocatori che, a turno, lanciano i dadi.

Bloccare una riga

Prima di poter cancellare **uno dei numeri più a destra** di una riga colorata (rosso 15/16, giallo 15/16, verde 2/3, blu 2/3), devi prima aver cancellato **almeno sei numeri** di quella riga.

Non appena in una riga si cancella uno dei numeri più a destra, è necessario anche barrare immediatamente lo spazio con il simbolo del lucchetto a destra di quella riga. Questa crocetta conterà ai fini del tuo punteggio totale alla fine del gioco! Questa riga colorata è ora bloccata **per tutti i giocatori**. Non è più possibile cancellare numeri di questo colore. Il dado colorato corrispondente non verrà più utilizzato: rimuovilo dal gioco.



Emma cancella il 3 verde, barrando **immediatamente** il simbolo del lucchetto. Il dado verde viene rimosso dal gioco.

Nota: se un giocatore cancella uno dei numeri più a destra, deve dichiararlo forte e chiaro per far sapere agli altri giocatori che questa riga colorata è ora bloccata. Se un giocatore blocca una riga durante l'azione 1, anche gli altri giocatori possono cancellare la somma ottenuta contemporaneamente, così come il simbolo del lucchetto corrispondente.

Tuttavia, se hai **meno di sei crocette** in una riga colorata quando un altro giocatore la blocca, **non ti è permesso barrare nessuno** dei numeri più a destra.

Fine del gioco e punteggio

Il gioco termina **immediatamente** quando uno dei giocatori cancella il quarto spazio di "tiro fallito". Il gioco termina **immediatamente** anche quando una seconda fila è bloccata (non importa chi lo fa), e un secondo dado colorato viene rimosso.

È raro, ma possibile e consentito, bloccare una fila utilizzando uno dei tuoi numeri fortunati, a condizione che vengano seguite tutte le regole del gioco.

Qwixx

gemixxt

Steffen Benndorf

2 nuove varianti di gioco!

Giocatori: 2-4 persone

Età: da 8 anni in su

Durata: ca. 15 minuti

Tutte le regole del gioco a dadi Qwixx rimangono valide. Nelle due presenti varianti è solo da osservare quanto segue:

Variante A

I numeri all'interno di una riga sono crescenti o decrescenti, esattamente come nel gioco originale, ma i colori non sono suddivisi in segmenti. Se un giocatore chiude una riga mettendo la crocetta sull'ultimo numero a destra, il dado del rispettivo colore viene immediatamente tolto dal gioco. Se dunque per es. la riga più in alto viene chiusa da un giocatore mettendo una crocetta sul 12 rosso (con almeno la sua 6° crocetta in questa riga), il dado rosso viene immediatamente tolto dal gioco e la riga più alta non è più accessibile agli altri giocatori. **Attenzione:** Nelle altre tre righe è ancora possibile (mediante i due dadi bianchi), mettere una crocetta sui campi rossi. Le quattro righe vengono conteggiate riga per riga esattamente come nel gioco originale. Se dunque per es. la riga superiore viene chiusa e conteggiata per il punteggio, i punti vengono inseriti a tal proposito a sinistra sotto il campo per il punteggio.



Variante B

I numeri all'interno di una riga non sono più crescenti o decrescenti ma si tira il dado in modo casuale. Se un giocatore vuole chiudere una riga, dunque mettere una crocetta sull'ultimo numero a destra, ciò deve succedere nella riga rossa con un 11, nella gialla con un 10, nella verde con un 3 e nella blu con un 4.



Un altro suggerimento ...

I blocchi "Qwixx gemixxt" possono essere usati anche per il gioco a carte Qwixx. Tutte le regole del gioco a carte restano invariate con le aggiunte sopra illustrate. Inoltre, per la variante A vale quanto segue: se il giocatore attivo gioca più carte (devono essere dello stesso colore), può mettere le crocette in diverse righe. **Esempio:** Tim gioca il 3 rosso, l'8 rosso e l'11 rosso. Mette una crocetta sul 3 rosso nella seconda riga e sull'8 rosso nella quarta riga. Sull'11 rosso non vuole mettere nessuna crocetta. **Attenzione:** se il giocatore attivo mette la crocetta su più campi all'interno di una stessa riga, può anche, in tal caso, tralasciare più di un campo.



Meravigliosamente semplice – semplicemente meraviglioso!

Giocatori: 2-4 persone **Età:** da 8 anni in su **Durata:** ca. 15 minuti

Le regole e lo svolgimento del gioco restano **esattamente** come nel gioco originale. Deve essere osservato soltanto quanto segue:

Variante A

Nelle 4 righe di colore esistono complessivamente 12 campi bonus. Quando viene barrato un campo bonus in una riga di colore a piacere, sotto si depenna **immediatamente** un campo bonus nella riga dei bonus. I campi nella riga dei bonus vengono depennati **da sinistra verso destra senza interruzioni**. Quando viene depennato un tale campo, deve **subito** essere messa una crocetta nella riga di colori indicata (di norma il campo successivo possibile). Non è possibile rinunciare a barrare.



Sono già stati giocati alcuni giri. Ora Tim durante il suo turno barra l'11 verde. Poiché si tratta di un campo bonus, Tim depenna immediatamente il primo campo della riga dei bonus: è rosso. Tim barra subito la riga rossa e nella stessa riga barra il primo campo possibile: il 5 rosso.

Attenzione: È possibile che mediante i campi bonus si creino dei "turni a catena". I turni a catena vengono svolti subito uno dopo l'altro.

Successivamente, Sarah barra il 9 rosso. Poiché si tratta di un campo bonus, Sarah depenna il primo campo libero della propria riga di bonus: è blu. Sarah mette ora una crocetta nella riga blu: è il 5 blu. Trattandosi anche in questo caso di un campo bonus, Sarah depenna il campo bonus successivo: è giallo. Sarah barra il campo successivo della riga di colori gialla: il 10 giallo.

Quando nel corso del gioco viene terminato un colore, tutti i giocatori depennano subito i relativi campi di colore della riga bonus. Questi campi della riga bonus non vengono poi più considerati. Questi decadono e poi vengono semplicemente saltati.



La riga gialla è stata terminata da Maria. Ogni giocatore depenna i campi gialli ancora liberi della propria riga bonus (senza utilizzarli).

Attenzione: In una riga conclusa non è più possibile per alcun motivo, barrare un campo.

La fine del gioco e la classifica rimangono esattamente come nel gioco originale. **Attenzione:** È possibile che un giocatore con l'aiuto di una crocetta bonus concluda una riga e termini eventualmente il gioco, se così facendo viene terminata la seconda riga in tutto.

Variante B

Nelle 4 righe di colori ci sono complessivamente 5 campi bonus diversi, ciascuno 2x. Se nel corso del gioco sono stati barrati entrambi i campi bonus di un tipo, alla fine del gioco si ottengono ulteriori punti per la classifica oppure si mettono subito ulteriori crocette. Per rendere visibile il bonus ottenuto, si barra il campo bonus corrispondente nel foglio al di sotto delle 4 righe di colore.



Sarah barra il 5 verde, barrando così entrambi i campi bonus dentellati. Contrassegna subito il campo bonus corrispondente al di sotto delle 4 righe di colore.

Il significato dei campi bonus:



Si barrano subito 2 campi nella riga di colori con attualmente **il minor numero di crocette** (di norma i successivi 2 campi possibili). Se si hanno più righe con lo stesso numero più piccolo di crocette, si sceglie una di esse. **Attenzione:** Le crocette bonus che non possono essere fatte nella riga con il minor numero di crocette (per es. perché la riga è già stata conclusa), decade.



Si barra **subito** un campo in **ciascuna** riga di colori (di norma sempre il campo successivo possibile).



Per entrambe le azioni bonus appena spiegate vale quanto segue: È possibile e consentito, mediante una crocetta bonus, concludere l'ultimo campo di una riga di colori e concluderla. In questo modo può anche eventualmente terminare il gioco (due righe piene). **Attenzione:** In una riga conclusa non è mai possibile barrare un campo.



I punti che si ottengono nella classifica per la riga di colori con il minor numero di crocette vengono raddoppiati. Se si hanno più righe con lo stesso numero più piccolo di crocette, viene raddoppiato il punteggio di una sola di tali righe.



Si ottengono 13 punti aggiuntivi.



I lanci sbagliati non danno punti negativi.

La fine del gioco si ha esattamente come nel gioco originale, dunque quando due righe in tutto sono piene o se un giocatore ha eseguito 4 tiri sbagliati. **Nota:** La fine del gioco a causa del 4° tiro sbagliato di un giocatore subentra anche se i tiri sbagliati di questo giocatore non valgono come punti negativi.

Meravigliosamente semplice – semplicemente meraviglioso!