

Qwinto

Uwe Rapp
Bernhard Lach



A Qwixx-csapat legújabb dobása.

Játékosok száma: 2-6

Életkor: 8 éves kortól

Játék időtartama: kb. 15 perc

A játékosok célja, hogy saját cetlijükre minél több számoz írjanak be a három színes sorba. Különösen sok pontot lehet összegyűjteni, ha sikerül elérni, hogy egy színes sorban az **összes** rubrikába kerüljön szám. Ezenfelül lehet zsíros **bónuszpontokat** szerezni, ha sikerül elérni, hogy egy függőlegesen egymás alatt lévő **3-as rubrikaoszlop mindegyikébe** kerüljön szám.

Számok beírása

Nincs megszabva, hogy a játékosok melyik színes sorba kell, hogy beírják a számokat. Például lehet először a sárga sorba jobb oldalra beírni egyet, aztán a lila sor közepébe, aztán a lila sor bal végébe, aztán egészen jobbra a narancssárga sorba, aztán balra a sárga sorba stb. A számok beírásakor csak a következő két dologra kell ügyelni:

- 1) Egy színes sorba** (tehát vízszintes irányba) a számokat csakis úgy szabad beírni, hogy azok balról jobbra egyre növekedjenek; egyenlő számokat sem szabad beírni. A számokat beírhatjuk úgy is, hogy lukakat hagyunk két, értékben viszonylag távol álló szám között; ezt a lukat majd később (i körökben kidobott számokkal) töltjük fel.
- 2) Egy oszlopba** (tehát függőleges irányba) ne kerüljön két ugyanolyan szám – ez a 2 és a 3 rubrikából álló oszlopokra is vonatkozik. Máskülönben a számok beírásának sorrendje teljesen tetszőleges lehet.

Megjegyzés: Minden színes sorban van egy üres mező. Ebbe az üres részbe nem lehet beírni számot – ez üresen marad, és nem is nagyon kell vele foglalkozni. Van azonban öt darab függőleges, 3 rubrikás oszlop, és ezek mindegyikében van egy bónuszmező (ötszög alakú rubrika). Ha egy ilyen 3-as oszlopot egy játékos teljesen kitöltött számokkal, akkor a bónuszmezőbe kerülő számot a játék végén bónuszpontként megkapja.



Tomí már beírt pár számot a színes sorokba. Mindegyik sorban a számok balról jobbra növekednek. A függőleges oszlopokban (2 és 3 rubrikásokban egyaránt) nem fordul elő kétszer ugyanaz a szám. Eddig minden oké!

Figyelem! A sárga sorba Tomí a bal szélre már csak egy 1-est írhat be. A lilába a 6-os és a 7-es közé már nem tud beírni semmilyen számot. Hiába üres ott egy rubrika, annak már a játék végéig üresnek is kell maradnia. Tomí már két 3-as oszlopot is teljesen kitöltött, és mindkettőből a bónuszmezőbe írt számokat már fel is jegyezte magának bónuszpontként.

Játékmenet

Minden játékos kap egy cetlit és egy tollat. **Megjegyzés:** A kezdőknek javallott egy kiradírozható írószerszámot adni, hogy ha véletlenül rossz helyre vagy szabálytalanul írnak be egy számot, akkor azt gyorsan ki lehessen törölni. Adott esetben két játékos is osztozhat egy tollon. A gyakorlott játékosok bármilyen írószerszámot használhatnak.

A játékosok eldöntik, hogy ki lesz az első dobó játékos. A dobó játékos a következőket kell, hogy tegye:

Első lépésben el kell döntenie, hogy 1, 2 vagy 3 dobókockával szeretne-e dobni. Nincs megkötés arra nézve (ha csak 1 vagy 2 dobókockát szeretne használni), hogy melyik színű kockákkal kell dobnia.

Tasziló a soron következő dobó játékos. Két kockával szeretne dobni. Választása a lila és a sárga kockákra esik.

A dobó játékos elvégzi az 1. dobását. Ha elégedett az eredményével, akkor lemondhat a 2. dobásáról. Ha nem elégedett az eredményével, akkor viszont joga van egy 2. dobásra – ekkor viszont az **összes** olyan kockával dob, amelyekkel az 1. dobást végezte. Végezetül a dobó játékos hangosan és érthetően kimondja a dobáshoz használt kockákon olvasható számok összeadott értékét.

Tasziló dob; első dobásának eredménye 2 és 4. Ezek a számok nem tetszenek neki. Második dobásának eredményei 4 és 5. Hangosan és érthetően annyit mond: „kilenc!”



- A hangosan kimondott számot minden játékos beírhatja (de nem kötelező) a saját cetlijén **egyetlen egy rubrikába**. Viszont csakis azokba a színes sorokba található rubrikákba lehet a számot beírni, amely színű kockákat a dobó játékos felhasznált a dobáshoz. Amíg a két alapvető, a számok beírására vonatkozó szabályt (lásd „Számok beírása”) mindenki betartja, addig minden játékos szabadon eldöntheti, hogy a sorokon belül pontosan hova fogja beírni a számot.

Mivel Tasziló a dobáshoz a lila és a sárga kockákat használta fel, ezért a kimondott 9-est csak a sárga és a lila színű sorokba szabad beírni.



Tasziló úgy dönt, hogy a 9-est a sárga sorba írja be.



Tomi szintén a sárga sorba írja be a 9-est, csak valamivel a sor jobb oldali végéhez közelebb.



Saci a 9-est a lila sorba írja be.

Vigyázat, dobóhiba: Amikor a dobó játékos a kidobott számot nem tudja vagy nem szeretné sehova se beírni, akkor a cetlijén be kell ikszelnie magának egy dobóhibát. Az éppen nem dobó játékosoknak ezt nem kell megtenniük, még ha hasonló helyzetbe is kerülnek.

Ezután az óra járásával egyező irányban következő játékos veszi magához a kockákat, és a fentebb leírtaknak megfelelően szerint dob. A játék az eddig leírt szabályok szerint tovább folytatódik.

Nagyon fontos: A számok beírása után minden játékos leellenőrzi, hogy a két, a számok beírására vonatkozó alapszabályt nem sértette-e meg. Ha valaki hibázott, akkor a rossz helyre beírt számot kiradírozza, és átírja egy helyes rubrikába (vagy egyáltalán nem írja be sehová). Ha egy hibásan beírt számot csak a következő körök valamelyikében vesz valaki észre, akkor azt ki kell radírozni, de már nem írható be máshova. Amikor egy játékos beír egy számot, a cselekvést eltakarhatja a másik szabad kezével, de a játék menete alatt a játékosok láthatják egymás cetlijeit.

A játék vége és kiértékelése

A játék akkor ér véget, ha egy játékos **két színes sort** teljesen feltölt számokkal. Ezenfelül akkor is vége a játéknak, ha az egyik játékos a cetlijén a **negyedik dobóhibát** is be kell, hogy ikszelje.

Először minden játékos összeszámolja, hogy az egyes **színes sorokba** hány darab számot írt be:

- Ha egy színes sort **nem töltött ki teljesen** számokkal, akkor minden beírt szám után a játékos egy pontot kap.
- Ha egy színes sort **teljesen kitöltött**, akkor a játékos a sorba beírt számok közül a sor jobb végéhez legközelebbi számot kapja meg pontként.

Ezután a játékosok összeszámolják bónuszpontjaikat a (függőleges) **3-as oszlopokból**:

- Ha a 3-as oszlop nincs teljesen kitöltve, akkor a bónuszpont sem jár.
- Ha egy 3-as oszlopot a játékos teljesen kitöltött számokkal, akkor megkapja a bónuszmezőben lévő számot bónuszpontként.

A három színes sorból kapott pontokat és a bónuszpontokat összeadjuk. Eközben az összegyűjtött dobóhibák után is levonjuk a megfelelő büntetést (mindegyik után -5 -öt). Akinek végeredményül a legtöbb pontja van, az nyeri a játékot.



A narancssárga sorban Sacinak 4 szám van beírva. Ezért a sorért 4 pontot kap. A sárga sorba Saci minden rubrikába beírt egy számot. Ezért a sorért a sorban a legutolsó számot kapja meg pontként, ami 16 pontot jelent. A lila sorban Sacinak 6 szám van beírva. Ezért a sorért 6 pontot kap. Saci három függőleges 3-as oszlopot is teljesen kitöltött. Ezért bónuszpontként jár neki a bónuszmezőben szereplő három szám: 5, 10 és 12. Végül a két dobóhibája miatt Saci levon az eddigi eredményéből 10 pontot. Így Saci végeredménye 43 pont lesz.