

Qwinto

Nowość w stylu Qwixx

Uwe Rapp
Bernhard Lach



Liczba graczy: 2-6 **Wiek:** 8+ **Czas gry:** ok. 15

Każdy gracz próbuje wpisać na swojej kartce jak najwięcej liczb w trzech kolorowych rzędach. Szczególnie dużo punktów za jeden kolorowy rząd uzyskuje się, kiedy uda się wpisać liczby we **wszystkich** polach tego kolorowego rzędu. Poza tym są lukratywne **punkty bonusowe** za wpisanie liczb we **wszystkich** trzech polach jednej pionowej **potrójnej kolumny**.

Wpisywanie liczb

Kolejność wpisywania liczb w kolorowych rzędach nie jest określona. Można np. najpierw wpisać jedną liczbę w żółtym rzędzie z prawej strony, następnie na środku w fioletowym rzędzie jedną liczbę, później z lewej strony w fioletowym rzędzie, następnie całkiem z prawej strony w pomarańczowym rzędzie, później z lewej strony w żółtym rzędzie itd. Podczas wpisywania liczb należy przestrzegać jedynie poniższych dwóch zasad:

- 1) W jednym kolorowym rzędzie** (czyli w kierunku poziomym) należy wpsywać liczby od lewej do prawej rosnąco, przy czym podwójne liczby nie są dozwolone. Między wpisanymi liczbami mogą znajdować się luki dowolnej szerokości, które można wypełnić później (pasującymi liczbami).
- 2) W jednej kolumnie** (czyli w kierunku pionowym) nie może być żadnej podwójnej liczby – dotyczy to kolumn podwójnych i potrójnych. Poza tym rozmieszczenie liczb w kolumnach jest dowolne.

Wskazówka: W każdym kolorowym rzędzie jest jedno puste pole. W tym polu nie wolno wpisywać żadnych liczb – pozostaje ono puste i nie należy na nie zwracać uwagi. W każdej z łącznie pięciu pionowych potrójnych kolumn jest jedno pole bonusowe (w kształcie pięciokąta). Jeśli potrójna kolumna zostanie całkowicie wypełniona liczbami, otrzymuje się punkty bonusowe o wartości liczby w polu bonusowym.



Tomasz już wpisał kilka liczb. W każdym kolorowym rzędzie liczby zwiększają się od lewej strony do prawej. W pionowych kolumnach (kolumny podwójne i potrójne) żadna liczba nie występuje dwa razy. Wszystko poprawnie!

Należy pamiętać: W rzędzie żółtym Tomasz może wpisać skrajnie z lewej strony tylko cyfrę 1. W rzędzie fioletowym Tomasz nie może wpisać już żadnej liczby między 6 i 7. Jest to dozwolone, ale pole będzie musiało być puste do zakończenia. Tomasz całkowicie wypełnił już liczbami dwie kolumny potrójne i zapisał liczbę z obu pól bonusowych jako punkty bonusowe.

Przebieg gry

Każdy gracz otrzymuje kartkę i pisak. **Wskazówka:** Początkujący powinni używać ołówka i gumki, aby w razie potrzeby móc wytrzeć błędnie wpisaną liczbę. W razie potrzeby z jednego ołówka korzysta dwóch graczy. Doświadczeni gracze mogą używać również innych pisaków.

W losowaniu ustala się, kto jest pierwszym aktywnym graczem. Aktywny gracz wykonuje następujące działania:

Aktywny gracz decyduje według własnego uznania, czy będzie rzucał 1, 2 lub 3 kostkami. Ponadto może (jeśli weźmie tylko 1 lub 2 kostki) całkowicie dowolnie zdecydować, których kolorowych kostek użyje do swojego rzutu.

Leszek jest aktywnym graczem. Chce rzucać dwiema kostkami. Decyduje się na fioletową i żółtą kostkę.

Aktywny gracz rzuca kostkami w 1. próbie. Jeśli jest zadowolony z wyniku, rezygnuje z 2. próby. Jeśli nie jest zadowolony z wyniku, może wykonać 2. próbę – w tym celu musi rzucić ponownie **wszystkimi** kostkami, których użył w 1. próbie. Następnie aktywny gracz mówi głośno i wyraźnie wyrzuconą sumę wszystkich użytych kostek.

Leszek w pierwszej próbie wyrzucił 2 i 4. To mu się nie podoba. W drugiej próbie wyrzucił 4 i 5. Mówi głośno i wyraźnie widoczną sumę: „dziewięć!”



- Wszyscy gracze mogą (ale nie muszą) wpisać wypowiedzianą sumę **dokładnie w jednym polu** na swojej kartce. Można do tego wykorzystywać tylko te kolorowe rzędy, które odpowiadają kolorom właśnie używanych kostek. Jeśli obie z opisanych powyżej zasad wpisywania (patrz „Wpisywanie liczb”) zostaną zachowane, każdy gracz może dowolnie decydować, gdzie dokładnie umieści u siebie liczbę.

Ponieważ Leszek rzucał kostką fioletową i żółtą, wypowiedzianą cyfrę 9 może wpisać tylko do żółtego lub fioletowego rzędu.



Leszek wpisuje 9 w żółty rządzie.



Tomasz zapisuje 9 również w żółtym rządzie, ale nieco dalej w prawo.



Iga wpisuje 9 w fioletowym rządzie.

Uwaga, nieważny rzut: Jeśli **aktywny gracz** nie może lub nie chce wpisać liczby, musi zakreślić na swojej kartce nieważny rzut. Nieaktywni gracze nigdy nie muszą zakreślać nieważnego rzutu.

Teraz następny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara staje się graczem aktywnym i wykonuje swój ruch zgodnie z opisem. Następnie każdy po kolei wykonuje ruchy w opisany sposób.

Bardzo ważne: Po wpisaniu liczby wszyscy gracze sprawdzają sumiennie, czy obie zasady wpisywania liczb były przestrzegane. Jeśli ktokolwiek popełnił przy tym błąd, musi po prostu wytrzeć nieprawidłowo wpisaną liczbę i wpisać ją poprawnie w innym miejscu (lub w ogóle jej nie wpisywać). Jeśli nieprawidłowo wpisana liczba zostanie zauważona dopiero później w jednej z następnych kolejek, musi zostać wytarta i nie wolno jej wpisywać w innym miejscu. Jeśli gracz wpisuje liczbę u siebie, może to zrobić, zasłaniając ręką. W innych sytuacjach każdy może w każdej chwili oglądać kartki innych graczy.

Koniec gry i wynik

Gra kończy się, kiedy jeden z graczy całkowicie wypełni **dwa kolorowe rzędy**. Poza tym gra kończy się, jeśli ktoś na swojej kartce zakreśli **czwarty nieważny rzut**.

Najpierw każdy gracz zapisuje punkty, które uzyskał w każdym z trzech **kolorowych rzędów**:

- Jeśli kolorowy rząd **nie jest w całości** wypełniony liczbami, każda wpisana w nim liczba liczy się jako jeden punkt.
- Jeśli kolorowy rząd jest **całkowicie wypełniony**, gracz otrzymuje jako punkty liczbę znajdującą się skrajnie z prawej strony tego kolorowego rzędu.

Każdy gracz zapisuje też punkty bonusowe dla pięciu (pionowych) kolumn potrójnych:

- Jeśli kolumna potrójna nie jest całkowicie wypełniona, nie ma za to punktów bonusowych.
- Jeśli potrójna kolumna jest całkowicie wypełniona, gracz zapisuje liczbę w polu bonusowym jako punkty bonusowe.

Punkty z trzech kolorowych rzędów i punkty bonusowe są dodawane. Od nich odejmuje się punkty ujemne za wpisane nieważne rzuty (-5 za każdy). Wygrywa ten, kto ma łącznie największą liczbę punktów.



W pomarańczowym rzędzie Iga wpisała 4 liczby. Daje to 4 punkty. W żółtym rzędzie wpisała wszystkie liczby. Za to do jej wyniku dopisuje się liczbę znajdującą się skrajnie z prawej strony, a więc 16 punktów. W fioletowym rzędzie wpisała 6 liczb. Daje to 6 punktów. Iga całkowicie wypełniła trzy pionowe kolumny potrójne. Za każdą otrzymuje jako punkty liczbę wpisaną w polu bonusowym, czyli 5, 10 i 12 punktów. Za oba nieważne rzuty Iga otrzymuje łącznie 10 punktów ujemnych. Łączny wynik Igi to 43 punkty.