

Qwinto

Nová senzace od tvůrců Qwixxu!

Uwe Rapp
Bernhard Lach



Počet hráčů: 2-6

Věk: ab 8 Jahren

Herní doba: cca 15 m.

Hráči se snaží zapsat co nejvíce číslic do tří různobarevných řad příslušné bodovací tabulky. Pokud se jim podaří zaplnit **všechna pole** některé barevné řady, získávají ještě dodatečné body. Zajímavé **bonusové body** přináší také vepsání **všech tří číslic** do některého sloupce.

Zapisování čísel

Pořadí zapisování číslic do barevných řad si hráči určují sami. Např. nejprve zapíše hráč číslo do žluté řady vpravo, poté do středu fialové řady, pak do levé části fialové řady, dále úplně vpravo do oranžové řady, a poté do žluté řady vlevo, atd. Při zapisování čísel je třeba dodržet následující dvě pravidla:

- 1) V rámci barevné řady** (tzn. vodorovně zleva doprava) musí čísla dodržet vzestupnou posloupnost zleva doprava (vyšší čísla vpravo) a v jednotlivé řadě se žádné číslo nesmí opakovat. Mezi jednotlivými čísly v řadě smí být libovolně velká mezera, kterou lze zaplnit později (samozřejmě těmi správnými čísly).
- 2) Ve sloupci** (tzn. svisle shora dolů) se nesmí žádné číslo objevit více než jedenkrát; totéž platí jak pro sloupec 2 čísel, tak pro sloupec 3 čísel. Na pořadí čísel ve sloupci však nezáleží.

Důležité: V každé barevné řadě jedno pole chybí. Do chybějících polí čísla nezapisujete. Zůstává prázdné a nemá žádnou funkci. V každém z pěti 3políčkových sloupců najdete jedno pole ve tvaru pětiúhelníku. Pokud všechna tři pole ve sloupci zaplníte čísly, získáte tolik bonusových bodů, kolik je hodnota pole ve vyplněném pětiúhelníku („bonusového pole“).



Dalibor již do některých polí čísla vepsal. V každé barevné řadě je patrné, že čísla rostou směrem zleva doprava. V těchto sloupcích (dvoupolíčkových i třípolíčkových) se žádné číslo neobjevuje více než jedenkrát. Vše je správně zapsáno.

Nalezý pamětač: 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.

Jak hrát Qwinto

Každý hráč obdrží jeden herní plán a tužku nebo pero. **Poznámka:** Začátečníci by raději měli psát tužkou, snadno vygumují případné chybičky. Tužku si hráči mohou půjčovat. Zkušenější hráči klidně mohou psát propiskou.

Hráči mezi sebou určí začínajícího hráče. Ten ve svém kole provede následující kroky:

Rozhodne se, zda bude házet 1, 2 nebo 3 kostkami. Pokud se rozhodne jen pro 1 nebo 2 kostky, určí, kterými barevnými kostkami bude házet.

Na řadě je Petra. Chce házet dvěma kostkami. Vybere si fialovou a žlutou kostku.

Je-li hráč na řadě, hodí kostkou, resp. kostkami. Pokud je s hodem spokojen, končí. Pokud není se svým hodem spokojen, musí hodit **všemi** kostkami, které použil v prvním hodu. Poté zřetelně vyhlásí součet svého hodu na kostkách.

V prvním pokusu hodí Petr 2 a 4. Není s hodem spokojený. Ve druhém pokusu hodí 4 a 5. Zřetelně všem oznámí součet: “devět!”



- V této chvíli si hráči mohou (ale nemusí) **do jednoho pole** svého herního plánu zapsat příslušný součet. Součet lze zapsat jen do té řady, která odpovídá barvě použitých kostek. V rámci výše zmíněných pravidel (viz také Zapisování čísel) si hráči individuálně zvolí, kam si příslušné číslo zapíše.

Protože Honza hodil 9 žlutou a fialovou kostkou, může devítku vepsat buď do fialové, nebo do žluté řady.



Protože Honza hodil 9 žlutou a fialovou kostkou, může devítku vepsat buď do fialové, nebo do žluté řady. Honza si 9 zapsal do žluté řady.



Dalibor si 9 umístí také do žluté řady, ovšem více vpravo.



Petra si 9 zapíše do fialové řady.

Neúspěšný pokus: Pokud hráč, který právě hází kostkou, nechce nebo nemůže dané číslo do plánu vepsat, musí si neúspěšný pokus do plánu zaznamenat. Ostatní hráči (kteří právě kostkou neházeli), si pokus zapisovat nemusí.

Hraje se ve směru hodinových ručiček. Hráč po levici od začínajícího hráče si zvolí, kolika kostkami bude házet. Platí výše popsána pravidla.

Velmi důležité: Jakmile hráči zapíše příslušné číslo do svých herních plánů, zkontrolují, zda zápis splňuje obě podmínky zapisování čísel. Pokud hráč udělal chybu, nesprávně umístěné číslo vymaže a zapíše je na vhodnější pozici (nebo je nezapíše vůbec). Pokud si hráč nesprávně umístěného čísla nevšimne až do konce hry nebo svůj omyl zatají, je snadno odhalen spoluhráči, protože všechny herní plány jsou po celou dobu hry veřejné.

Konec hry a bodování

Hra končí ve chvíli, kdy se některému hráči podařilo zcela zaplnit **dvě barevné řady**. Hra však končí také ve chvíli, kdy některý z hráčů zaznamenal svůj **čtvrtý neúspěšný pokus**.

Nejprve si zapište body, které hráč získal za každou **barevnou řadu**:

- Pokud barevná řada obsahuje **prázdná pole**, každé číslo v této řadě má hodnotu pouze 1 bodu.
- Pokud je barevná řada úplná (tzn. bez prázdných polí), je obodována nejvyšším číslem (tj. číslem umístěným v řadě nejvíce vpravo).

Dále zaznamenejte body za pět (svislých) sloupců, **z nichž každý má 3 pole**:

- Pokud sloupec obsahuje **prázdná pole**, nepřináší hráči žádné dodatečné body.
- Pokud jsou **všechna tři pole daného sloupce zaplněna**, získává hráč bonusové body v hodnotě bonusového pole (čili pětiúhelníku) tohoto sloupce.

V závěru hráči sečtou body ze svých tří barevných řad a bonusové body. Od výsledného skóre pak ještě odečtou body za neúspěšné pokusy (-5 bodů za každý neúspěšný hod).



Petr má v oranžové řadě 4 čísla. Tato řada má hodnotu 4 bodů. Žlutou řadu se Petrovi podařilo zaplnit. Za ni tedy získává 16 bodů (číslo, které je v jeho žluté řadě nejvíce vpravo). Do fialové řady umístil 6 čísel. Za ni tedy získá 6 bodů. Petr zaplnil všechna tři pole ve 3 různých sloupcích. Za ně získává body z bonusových polí, tedy 5, 10 a 12 bodů. Za dva neúspěšné pokusy si odečte 10 bodů. Petr získal celkem 43 bodů.