



Pokud naši kostkovou hru Qwixx už znáte, bude vám už řada věcí z této duelové verze známa. I zde se pole obsazují zleva doprava, avšak netvoří se kříže, ale kladou se hrací kameny. V každé barevné řadě má celkově přední kámen (tedy kámen stojící zcela vpravo) speciální význam - může být protivníkem vyhozen. Kromě toho může v každé barevné řadě držitel předního kamene na tomto kameni vytvořit stoh několika kamenů. Každý kámen stohu se při vyhodnocení počítá.

Materiál: 1 hrací deska, 6 kostek, vždy 22 hracích kamenů černé a šedé barvy

Kladení kamenů

V každé barevné řadě smí každý z hráčů své kameny klást zásadně pouze **zleva doprava** - rozhodující jsou vždy (v barevné řadě aktuálně položené) vlastní kameny. Přitom může hráč mezi kameny nechat libovolně velké mezery. **Pozor:** Pokud dojde k vyhození kamene, jsou od toho momentu rozhodující aktuálně položené vlastní kameny.

Na každém poli smí vždy stát pouze **jeden hrací kámen** - protihráčovy kameny nemohou být vyhozeny. **Jedinou výjimkou** je v každé ze čtyř barevných řad kámen, který stojí v řadě celkově **nejvíce vepředu** (tedy nejvíc vpravo). Tento kámen (pouze tento jediný!) může být protihráčem **vyhozen**, pokud hodí odpovídající číslo a místo něj na toto pole postaví svůj vlastní kámen. Vyhozený kámen se příslušnému hráči **vrátí**, a ten jej může později znovu použít.

V každé ze čtyř barevných řad může příslušný vlastník celkově nejpřednějšího kamene na tento kámen položit další kámen, pakliže hodí příslušné číslo a využije ho. To může činit tak dlouho, dokud nebude v této řadě před něj položen další kámen - stoh tedy může být libovolně vysoký. Pokud je stoh tvořen **minimálně 2 kameny**, **nemůže** být v celkovém průběhu hry již protivníkem vyhozen. Protivník může již pouze předběhnutím zabránit tomu, aby držitel stoh navýšoval o další kameny.



Příklad:

V červené řadě má v tuto chvíli černý hráč celkově nejpřednější kámen, a to na poli 7.

- Hráč s šedými kameny musí vpravo pokračovat ze 3, tedy položit kámen na pole, 4, 6, 8 atd. Pokud využije červenou 7, může černý kámen vyhodit a místo něj zde položit šedý kámen.
Pozor: Černý kámen na poli 5 již není možné vyhodit.
- Hráč s černými kameny může, pakliže opět využije červenou 7, položit na nejpřednější kámen další svůj kámen. Místo toho ale může využít i vyšší číslo (červenou 8, červenou 9 atd.), pokud ho hodí a položit vpravo od 7 další kámen.



Příklad:

V modré řadě má zrovna šedý hráč celkově nejpřednější kámen, a to na poli 5. Jelikož zde již vytvořil stoh, nemůže být tento již černým hráčem vyhozen.

- Hráč s černými kameny musí vpravo pokračovat z 9, tedy položit kámen na pole, 7, 6, 4 atd.
- Hráč s šedými kameny může, pakliže opět využije modrou 5, položit na nejpřednější kámen, tedy na zde umístěný stoh, další svůj kámen. Pokud hodí modrou 4 nebo modrou 3, může položit další kámen vpravo od 5.
Pozor: Šedý hráč momentálně ještě nemůže položit kámen na pole 2, neboť pole zcela vpravo smí být obsazen nejdříve 6. kamenem daného hráče (viz „Ukončení řady“). Černý hráč již tuto možnost má, neboť už položil 5 kamenů.

Průběh hry

Každý z hráčů dostane 22 kamenů jedné barvy a položí si je před sebe. Losuje se, který z hráčů bude na řadě jako první aktivní hráč. Aktivní hráč hodí **všemi šesti kostkami** a provede pak **postupně** tyto dvě akce. **Upozornění:** Jinak, než je tomu v originální kostkové hře Qwixx, nemůže neaktivní hráč žádnou z těchto dvou akcí využít.

1.) Aktivní hráč sečte tečky **na obou bílých kostkách** a počet nahlas a srozumitelně oznámí. Aktivní hráč (a pouze ten!) nyní smí (ale nemusí) jeden ze svých hracích kamenů podle označeného čísla položit do **libovolné** barevné řady dle vlastní volby v souladu s pravidly pokládání. **Max je aktivním hráčem. Obě bílé kostky ukazují 4 a 1. Max nahlas srozumitelně „pět“ a položí jeden ze svých kamenů do žluté barevné řady na pole 5.**



2.) Aktivní hráč (a pouze ten!) smí, ale nemusí nyní, přesně **jednu bílou kostku** zkombinovat s přesně **s jednou libovolnou barevnou kostkou** dle vlastního výběru a jeden ze svých kamenů položit v souladu se součtem do příslušné barevné řady podle pravidel pokládání. **Max zkombinuje bílou 4 s modrou 6 a položí jeden svůj kámen do modré řady na pole 10. Pozor:** Pokud aktivní hráč v akci 1 položil jeden ze svých kamenů, **nesmí** v akci 2 obsadit stejné pole. Pokud se akce 1 i akce 2 použijí k položení, musí být obsazena **dvě různá pole**.



Velice důležité: Pokud aktivní hráč v 1. ani v 2. akci nepoloží žádný kámen do žádné z řad, pak musí jeden ze svých kamenů položit do sloupce „**chybné hody**“.

Nyní se stává druhý z hráčů aktivním hráčem. Vezme všech šest kostek, hodí a provede následně postupně obě akce. Popsaným způsobem se dále pokračuje ve hře.

Ukončení řady

Pokud chce hráč obsadit číslo zcela vpravo v jedné z barevných řad svým kamenem (červená 12, žlutá 12, zelená 2, modrá 2), pak musí předtím položit minimálně pět kamenů v této barevné řadě – počítá se i každý jednotlivý kámen v rámci jednoho stohu. Pokud hráč konečně obsadí číslo zcela vpravo, pak dodatečně položí jeden ze svých kamenů na vedlejší pole se zámkem – tento kámen se později počítá do konečného vyhodnocení! Tato barevná řada je nyní ukončená a v následujících kolech zde již není možné pokládat žádné kameny. Příslušná barevná kostka se ze hry **s okamžitou platností** odstraní a už se nepoužívá.

Upozornění: Pokud hráč položí svůj poslední kámen na pole zcela vpravo, hra v tuto chvíli končí (viz „Konec hry a vyhodnocení“) a nemůže na pole se zámkem již položit žádný další kámen.

Laura položí jeden ze svých šedých kamenů na zelenou 2 a poté jeden kámen na zámek. Zelená řada je nyní uzavřena a zelená kostka se odstraní ze hry.



Konec hry a vyhodnocení

Hra může skončit třemi různými způsoby. V každém případě končí hra **okamžitě**. Pokud jeden z těchto případů nastane během 1. akce některého z hráčů, nesmí tento svou 2. akci již provést – hra okamžitě končí.

- Hráč položí na desku svůj poslední kámen.
- Ve sloupci chybných hodů leží celkem 4 kameny (je jedno od kterého hráče).
- Došlo k uzavření dvou barevných řad (je jedno kterým hráčem).

Vyhodnocení: Na pravé straně hrací desky je uvedeno, kolik bodů hráč vždy za kolik vlastních kamenů v jedné barevné řadě dostane. **Pozor:** Pokud by měl někdo v jedné barevné řadě více než 12 kamenů, pak je to sice dovoleno, ale počítá se maximálně 12 kamenů na jednu barevnou řadu. Každý chybný hod znamená pět minusových bodů. Body za čtyři barevné řady a minusové body za chybné hody se pro každého hráče poznamenají na papírek a sečtou. Vítězí hráč s nejvyšším počtem bodů.