



44 cartas: com os números 2-12 em
 vermelho, amarelo, verde e azul



Respectivos versos
 (números em cor neutra)

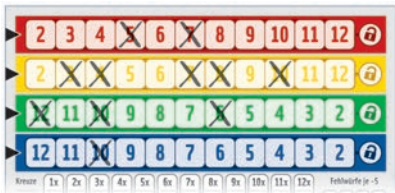


Joker 2-12
 (para variante)

Cada jogador tenta assinalar com uma cruz na sua folha de papel tantos números quanto possível nas quatro filas de cor. Quantas mais cruzes estiverem numa fila de cor mais pontos se ganham. **Atenção:** Ao assinalar na folha de papel há uma diferença significativa em relação ao jogo de dados Qwixx, **ver em baixo em „Atenção“**.

Assinalar os números

No decurso do jogo, os números em cada uma das quatro filas de cor devem ser sempre marcados da **esquerda para a direita** com uma cruz. Não é necessário começar mais à esquerda – é-lhe permitido saltar números (inclusive vários ao mesmo tempo). No entanto, os números saltados não podem ser assinalados posteriormente.



Exemplo:

Na fila vermelha foi assinalado primeiro o 5 e depois o 7. Os números 2, 3, 4 e 6 vermelhos já não podem ser assinalados posteriormente. **Na fila amarela** apenas podem ser assinalados o 11 e o 12.

Na fila verde deve-se avançar pela direita do 6. **Na fila azul** deve-se avançar pela direita do 10.

Se um jogador quiser assinalar **o número mais à direita** em uma fila de cor (12 vermelho, 12 amarelo, 2 verde, 2 azul), deve ter assinalado essa fila de cor previamente com, **pelo menos, cinco cruces**. Se o jogador efetivamente assinalar o número mais à direita, então ele assinala **adicionalmente** também o campo imediatamente ao lado, com o símbolo do cadeado – esta cruz será contabilizada mais tarde, na contagem final!

Atenção: Esta fila de cor está agora concluída **apenas para este jogador**. Ele não pode assinalar mais nada nesta cor nas próximas jogadas. Todos os outros jogadores podem assinalar com cruces nesta cor.



Exemplo: Laura assinala o 2 verde e, adicionalmente, o símbolo do cadeado. A fila verde está, assim, concluída **apenas para a Laura**.

Se um jogador tiver menos do que cinco cruces numa fila de cor, então não pode, em nenhuma circunstância, assinalar o número mais à direita.

Preparação do jogo

As **11 cartas de Joker** ficam dentro da caixa. São necessárias apenas para a variante de Joker. Cada jogador recebe uma folha e um lápis. As 44 cartas são embaralhadas. Cada jogador recebe **quatro cartas**, que deve segurar nas suas mãos. As restantes cartas são colocadas viradas para baixo no centro da mesa como pilha de baralho, com o lado de cor neutra virado para cima. As **quatro cartas** superiores são retiradas e colocadas lado a lado (= ponto de partida) ao lado da pilha.



No decurso do jogo, o ponto de partida é sempre composto por quatro cartas (lado de cor neutra visível).

Decurso do jogo

Sorteia-se quem age primeiro como jogador ativo. O jogador ativo realiza as três ações seguintes **consecutivamente**.

- 1.) O jogador ativo retira quantas cartas quiser **do ponto de partida** para a sua mão, de modo a ficar com um **total de 5 cartas** (no início do jogo é apenas uma carta, posteriormente podem ser duas ou três). **Depois de** o jogador ter retirado a(s) carta(s), o ponto de partida é imediatamente preenchido de novo com até quatro cartas, retirando respetivamente o número de cartas da pilha de baralho e colocando-as viradas para baixo.

Nota: Caso a pilha de baralho se esgote durante o jogo, a pilha é baralhada e imediatamente colocada como uma nova pilha.



Exemplo: A Ana retira o 11 do ponto de partida para a sua mão. O 8 da pilha de baralho é então colocado no espaço livre do ponto de partida.

- 2.) O jogador ativo diz em voz alta e explicitamente o número que está **agora** no topo da pilha. Este número aplica-se a todos, ou seja, **cada** pode (mas não tem de) assinalá-lo no seu bloco em **qualquer** fila de cor.



Exemplo: A Ana diz: „Um 4 para todos.“ O Mário assinala o 4 vermelho na sua folha. A Ana assinala o 4 amarelo. O Luís também assinala o 4 amarelo. A Laura não quer assinalar nada.

3.) O jogador ativo **deve** agora, em qualquer caso, jogar **uma** das 5 cartas da sua mão - se puder (e quiser), pode jogar várias cartas ao mesmo tempo, mas **não mais do que três**. Se ele jogar apenas uma carta, pode escolher qualquer uma delas. Se ele quiser jogar várias cartas ao mesmo tempo, estas devem ser **da mesma cor**. O jogador pode escolher **qualquer** um dos números das cartas (máximo três), não existindo qualquer ressalva, por ex., 2-6-11 vermelho ou 3-9 amarelo ou 10-9-4 verde ou 8-7 azul.

O jogador mostra a(s) carta(s) e pode agora escolher livremente se não quer assinalar nenhum, um ou mais dos números apresentados na cor representada.

Importante: Se o jogador quiser assinalar **vários números** não pode saltar mais do que um número entre o primeiro e o último número que assinala. Se, por ex., ele jogar 4-5-7 vermelho, pode assinalar todos os três números. Se, por ex., ele jogar 2-4-6 amarelo, não pode assinalar todos os três números, porque se iria saltar dois números.

Atenção: Os outros jogadores não devem assinalar **nada** agora (isto é, na 3ª ação). **Todas** as cartas jogadas são depois colocadas viradas para baixo sobre uma pilha de descarte na borda da mesa.



Exemplo: A Ana joga o 11 verde, o 9 verde e o 3 verde. Ela assinala o 11 e o 9 na fila verde e coloca então as 3 cartas na pilha de descarte.

Muito importante: Se o jogador ativo não assinalar um número **nem** na 2ª ação **nem** na 3ª ação, deve então assinalar a coluna „**Jogadas falhadas**“ com uma cruz. Os jogadores não ativos não têm de marcar uma jogada falhada, independentemente de terem ou não assinalado alguma coisa.

Agora, o próximo jogador no sentido dos ponteiros do relógio passa a ser o novo jogador ativo e desempenha as três ações em sequência, conforme descrito. Dora-vante, continua-se a jogar à vez no modo descrito.

Fim do jogo e pontuação

O jogo termina imediatamente quando um jogador concluir **duas** filas de cor na sua **própria** folha. Em alternativa, o jogo termina imediatamente se alguém tiver assinalado 4 jogadas falhadas. Agora calculam-se as pontuações. Por baixo das quatro filas de cor está indicado quantos pontos existem para quantas cruces numa fila.

Importante: cada fila é pontuada individualmente. Cada jogada falhada equivale a menos cinco pontos. Agora cada jogador regista os pontos para as suas quatro filas de cor e os pontos negativos para as jogadas falhadas na parte inferior da folha nos campos correspondentes. O jogador com a maior pontuação global é o vencedor.

Variante de Joker

Os 11 Jokers são baralhados, na preparação do jogo, juntamente com as restantes 44 cartas. As 55 cartas são colocadas como pilha de baralho. O número de uma carta de joker é fixo, a cor a que se aplica pode ser determinada pelo jogador na jogada. Todas as outras regras permanecem inalteradas.