

Qwixx

Nowe kostki - więcej zabawy!



Steffen Benndorf
Reinhard Staupe



Gracze: 2-5 osób
Wiek: powyżej 8 lat
Czas trwania: ok. 20 minut

Zadaniem graczy jest skreślenie jak największej liczby w czterech kolorowych rzędach na swoich arkuszach graczy. Im więcej wykreślonych liczb w danym rzędzie, tym więcej punktów otrzymasz. Wygrywa gracz z największą ilością punktów na koniec gry.

Uwaga: Jeżeli znasz już oryginalną grę Qwixx, przeczytaj tylko zasady zaznaczone na żółto. W porównaniu do oryginalnej gry podstawowe zasady pozostają bez zmian! Jeżeli to Twoja pierwsza gra Qwixx, zapoznaj się ze **wszystkimi zasadami gry**.

Skreślanie liczb

Podczas rozgrywki gracze skreślają liczby w każdym z czterech kolorowych rzędów w kierunku **od lewej do prawej**. Gracz nie musi rozpoczynać od lewej strony; może pomijać liczby (nawet kilka na raz). Należy jednak pamiętać, że pominięte liczby nie mogą być już później skreślone.

Wskazówka: Oznacz pominięte liczby poziomą linią, aby później nie skreślić ich przez przypadek.

Cztery kolorowe rzędy są dłuższe niż w oryginalnej wersji gry. Liczby wynoszą od 2 do 16 oraz od 16 do 2. Możesz zablokować każdy kolorowy rząd, używając **jednej z dwóch ostatnich cyfr**. Każdy arkusz gracza zawiera również **dwie szczęśliwe liczby**.

Player's score sheet showing four rows of numbers (red, yellow, green, blue) with some numbers crossed out. Below the rows are dice icons and a calculation area.

2	3	4	X	6	X	8	9	10	11	12	13	14	15	16	🔒
2	X	X	5	6	7	X	9	X	X	12	X	14	15	16	🔒
X	15	14	X	12	X	10	9	8	7	6	5	4	3	2	🔒
16	15	X	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	🔒

Points: 1x 1, 2x 3, 3x 6, 4x 10, 5x 15, 6x 21, 7x 28, 8x 36, 9x 45, 10x 55, 11x 66, 12x 78, 13x 91, 14x 105, 15x 120

Total: + + + - =

W czerwonym rzędzie zostało skreślone najpierw pole 5, a następnie pole 7. To oznacza, że nie można już skreślić liczb 2, 3, 4, oraz 6. **W żółtym rzędzie** można teraz skreślić jedynie liczby 14, 15 oraz 16. **W zielonym rzędzie**, należy kontynuować skreślanie pól na prawo od liczby 11. **W niebieskim rzędzie**, należy kontynuować skreślanie pól na prawo od liczby 14.

Uwaga: Szczęśliwe liczby na tym arkuszu gracza to 5 oraz 8.

Przebieg gry

Każdy gracz otrzymuje arkusz gracza (każdy z arkuszy ma inne szczęśliwe liczby) oraz mazak lub inny pisak. Gracze losowo wybierają pierwszego aktywnego gracza. Aktywny gracz rzuca **wszystkimi 6 kostkami**. Następnie gracze wykonują poniższe akcje **w następującej kolejności**.



1.) Aktywny gracz sumuje oczka z **dwóch białych kostek**, a następnie informuje o otrzymanym wyniku pozostałych graczy. **Każdy z graczy** może (ale nie musi!) skreślić tę liczbę w rzędzie **dowolnego koloru**.

Maks jest aktywnym graczem. Na białych kostkach wypadły wyniki 5 oraz 1. Maks informuje wszystkich, że suma tych kostek wynosi „sześć”. Marta skreśla na swoim arkuszu żółte pole 6. Maks skreśla czerwone pole 6. Lidka oraz Łukasz decydują się nie skreślać swoich pól 6.

Jeżeli podczas 1 akcji, suma obu białych kostek jest **jedną ze szczęśliwych liczb** na Twoim arkuszu gracza, zamiast skreślić tę liczbę, możesz skreślić następną liczbę w kolorowym rzędzie, w którym masz obecnie najmniej skreślonych pól. Jeżeli kilka rzędów można uznać za rzędy z najmniejszą liczbą skreślonych pól, Ty decydujesz, który z rzędów wybrać.

Przykład: Szczęśliwymi liczbami Lidki są liczby 6 oraz 11. Zamiast wyrzuconej przez Maksa liczby 6, Lidka postanowiła skreślić zielone pole 16.

Uwaga: Szczęśliwe liczby są dostępne dla graczy podczas całej gry. Możesz skorzystać z ich mocy za każdym razem, kiedy ich wynik zostanie wyrzucony podczas 1 akcji.



2.) Aktywny gracz (i tylko ten gracz) może (ale nie musi) dodać wynik **jednej białej kostki** oraz **jednej kolorowej kostki wybranej przez siebie**, a następnie skreślić liczbę będącą ich sumą w rzędzie odpowiadającym kolorowi wybranej kolorowej kostki.

Maks sumuje wynik 5 białej kostki z wynikiem 8 niebieskiej kostki, a następnie skreśla niebieskie pole 13.

Uwaga: Jeśli po wykonaniu akcji 1 i 2 okaże się, że aktywny gracz nie był w stanie skreślić żadnej liczby, musi zamiast tego skreślić jedno ze swoich pól w rzędzie „nietrafione”. Nieaktywni gracze nie muszą skreślać nietrafionego pola, jeśli nie są w stanie skreślić żadnej liczby.

Następnie, kolejny gracz, zgodnie z ruchem wskazówek zegara, zostaje aktywnym graczem. Ten gracz rzuca wszystkimi 6 kostkami i wykonuje dwie akcje opisane powyżej. W ten sposób przebiega całość rozgrywki, gracze w swojej turze rzucają kostkami.

Blokowanie rzędu

Zanim gracz będzie mógł skreślić **jedną z ostatnich liczb po prawej stronie rzędu** (czerwone pole 15/16, żółte pole 15/16, zielone pole 2/3, niebieskie pole 2/3), musi najpierw skreślić **co najmniej sześć liczb** w danym kolorowym rzędzie.

Gdy tylko gracz skreśli jedną z skrajnych prawych liczb w rzędzie, musi również natychmiast przekreślić pole po prawej stronie tego rzędu z symbolem kłódki. To ostatnie skreślenie będzie się później liczyło do całkowitej liczby punktów na koniec gry! Ten kolorowy rząd jest teraz zablokowany **dla wszystkich graczy**. Nie można już skreślać liczb w tym kolorze. Kostka odpowiadająca kolorem zablokowanemu rzędowi jest natychmiast usuwana z gry, nie będzie już używana w dalszej rozgrywce.



Marta skreśla zielone pole 3 i **natychmiast** skreśla pole z symbolem kłódki. Zielona kostka jest usuwana z gry.

Uwaga: Jeżeli gracz skreśla jedną ze skrajnych liczb, musi o tym fakcie wyraźnie poinformować pozostałych graczy, aby wiedzieli, że ten kolorowy rząd jest od tej chwili zablokowany. Jeżeli gracz zablokuje rząd podczas 1 akcji, pozostali gracze mogą również w tym samym czasie skreślić wyrzuconą sumę, jak również skreślić odpowiadające pole z symbolem kłódki.

Jeśli jednak masz **mniej niż sześć skreśleń** w kolorowym rzędzie, gdy inny gracz zablokuje ten rząd, **nie możesz skreślić żadnej** z skrajnych prawych liczb.

Koniec gry i punktacja

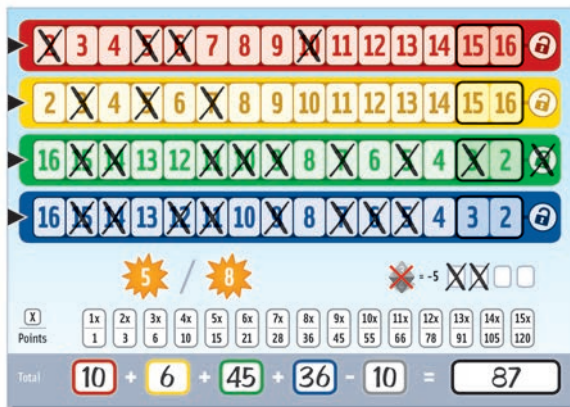
Gra kończy się **natychmiast**, kiedy któryś z graczy skreśli swoje czwarte „nietrafienie”. Kończy się również **natychmiast**, kiedy drugi rząd zostanie zablokowany (nieważne przez kogo), a druga kolorowa kostka zostanie usunięta z gry.

Jest to rzadkie, ale możliwe, aby zablokować rząd przez wykorzystanie jednej ze swoich szczęśliwych liczb, pod warunkiem, że przestrzegane są wszystkie zasady gry.

Wskazówka: Może się zdarzyć, że podczas 1 akcji, drugi i trzeci rząd zostaną zablokowane jednocześnie.

Przykład: Zielony rząd jest już zablokowany. Marta wyrzuca na białych kostkach dwa razy po 8 i deklaruje „szesnaście”. Maks skreśla czerwone pole 16 i tym samym blokuje czerwony rząd. W tym samym czasie Łukasz skreśla żółte pole 16 i blokuje żółty rząd.

Punktacja: Pod kolorowymi rzędami znajduje się informacja na temat liczby punktów przyznawanej za określoną liczbę skreśleń w danym rzędzie. Każde nietrafienie skutkuje karą negatywnych 5 punktów. Wszyscy gracze sumują uzyskane punkty za każdy z rzędów oraz odejmują punkty za nietrafienia, następnie wpisują swoje wyniki do pola na dole arkusza gracza. Grę wygrywa gracz z najwyższą liczbą punktów.



W czerwonym rzędzie Marta skreśliła 4 pola, co daje jej 10 punktów. Skreśliła również trzy pola w żółtym rzędzie (=6 punktów), 9 pól w zielonym rzędzie (=45 punktów) oraz 8 pól w niebieskim rzędzie (=36 punktów). Marta ma również dwa nietrafienia, za które traci 10 punktów. Marta kończy grę z 87 punktami.

