

Qwixx

Больше веселья с новыми кубиками!



Steffen Benndorf
Reinhard Staupe



Игроки: 2-5
Возраст: 7+

Продолжительность: прим. 20 мин.

Задача игроков — перечеркнуть как можно больше ячеек с числами в четырех цветных рядах. Счет игроков зависит от количества перечеркнутых чисел в каждом цветном ряду. Игрок с наибольшим количеством очков в конце игры побеждает.

Внимание: Если вы уже знакомы с правилами оригинальной игры Qwixx, вам достаточно будет прочесть правила, выделенные желтым. Все остальные правила остаются прежними! Однако если вы не знакомы с игрой Qwixx, рекомендуется прочесть все правила.

Перечеркивание чисел

Во время игры вам нужно перечеркнуть числа в каждом цветном ряду, начиная слева направо. Начинать с самого крайнего левого числа не обязательно. Игроки могут пропускать числа (даже несколько чисел). Числа, которые были пропущены, не могут быть перечеркнуты позже. **Совет:** Помечайте пропущенные числа горизонтальной линией, чтобы случайно не перечеркнуть их.

Четыре цветных ряда длиннее, чем в оригинальной игре. Они расположены в порядке возрастания (2-16) и убывания (16-2). Каждый ряд можно заблокировать, используя **одно из последних чисел**. На каждом листе также указаны **два счастливых числа**.

The screenshot shows the Qwixx game board with four rows of numbers. The top row (red) has numbers 2 to 16, with 5 and 7 crossed out. The second row (yellow) has numbers 2 to 16, with 2, 3, 4, 8, 9, 12, and 14 crossed out. The third row (green) has numbers 15 to 2, with 15, 12, and 10 crossed out. The bottom row (blue) has numbers 16 to 2, with 13 crossed out. Below the rows are two star icons with numbers 5 and 8, and a star icon with a minus sign and the number 5. At the bottom, there is a score table with columns for 1x, 2x, 3x, 4x, 5x, 6x, 7x, 8x, 9x, 10x, 11x, 12x, 13x, 14x, 15x and a total score field.

В красном ряду числа 5 и 7 перечеркнуты. Это значит, что вы уже не можете перечеркнуть числа 2, 3, 4 и 6.

В желтом ряду вы можете перечеркнуть только 14, 15 и 16. **В зеленом ряду** вам придется двигаться вправо от 11.

В синем ряду вы должны двигаться вправо от 14.

Заметка: Счастливые числа этого листа — 5 и 8.

Как играть

Все игроки получают по листу (с разными счастливыми числами) и карандашу. Выберите случайного игрока, которому предстоит бросать кубики первому. Этот игрок бросает **все шесть кубиков**. Затем он должен совершить следующие действия **в таком порядке**:



1.) Активный игрок должен сложить сумму, которая выпала на двух **белых кубиках**, и громко огласить ее. После этого **все игроки** могут (но не обязаны!) перечеркнуть числа в **любом** цветном ряду.

Макс бросает кубики. На белых кубиках выпали числа 5 и 1. Макс оглашает число: «шесть». Эмма перечеркивает число 6 в желтом ряду своего листа. Макс перечеркивает 6 в красном ряду. Лора и Линус отказываются перечеркнуть число 6.

Если во время первого действия сумма обоих белых кубиков совпадает с одним из счастливых чисел на вашем листе, то вместо него вы можете перечеркнуть следующее доступное число в цветном ряду, в котором у вас меньше всего перечеркнутых чисел. Вы можете выбрать один ряд, если количество перечеркнутых чисел в нескольких рядах одинаково. **Пример:** Счастливые числа Лоры — 6 и 11. Вместо того, чтобы перечеркнуть 6, выпавшие Макс, она перечеркивает 16 в зеленом ряду. **Заметка:** Счастливые числа доступны игрокам на протяжении всей игры. Вы можете использовать их каждый раз, когда они выпадут во время первого действия.



2.) Активный игрок (но не другие игроки!) может (но не обязан) сложить **один белый кубик с одним цветным кубиком** на выбор и перечеркнуть полученную сумму в соответствующем цветном ряду.

Макс складывает белый кубик с числом 5 с синим кубиком с числом 8 и перечеркивает число 13 в синем ряду.

Очень важно: Если активный игрок не перечеркнул ни одного числа во время первого и второго действия, то он должен перечеркнуть одну ячейку «неудачного броска». Неактивные игроки не обязаны перечеркивать ячейки «неудачного броска», если им не удалось перечеркнуть ни одного числа.

Теперь ходит следующий игрок по часовой стрелке. Он бросает все шесть кубиков. Затем он выполняет оба действия. Игроки продолжают играть, следуя этим правилам, бросая кубики по очереди.

Блокирование ряда

Вы должны перечеркнуть **по крайней мере шесть чисел** в цветном ряду перед тем, как перечеркнуть **одно из крайних правых чисел** (15/16 в красном ряду, 15/16 в желтом ряду, 2/3 в зеленом ряду, 2/3 в синем ряду).

Как только вы перечеркнули одно из крайних правых чисел, вы также должны перечеркнуть символ с изображением замка справа от ряда. За крайнее правое число вам также будут засчитаны очки в конце игры! Ряд этого цвета теперь заблокирован **для всех игроков**. Игроки не могут больше перечеркивать числа, находящиеся в этом ряду. Кубик соответствующего цвета больше не может быть использован — уберите его со стола.



Эмма перечеркивает число 3 в зеленом ряду и сразу перечеркивает символ замка. Зеленый кубик убирается со стола.

Заметка: Когда игрок перечеркивает один из крайних правых чисел, он должен громко и четко объявить об этом, чтобы дать другим игрокам знать, что ряд этого цвета заблокирован. Если игрок блокирует ряд во время первого действия, другие игроки также могут перечеркнуть выпавшее число и символ замка.

Однако если игрок заблокировал цветной ряд, в котором у вас меньше шести перечеркнутых чисел, вы не можете перечеркнуть ни одно из крайних правых чисел.

Конец игры и подсчет очков

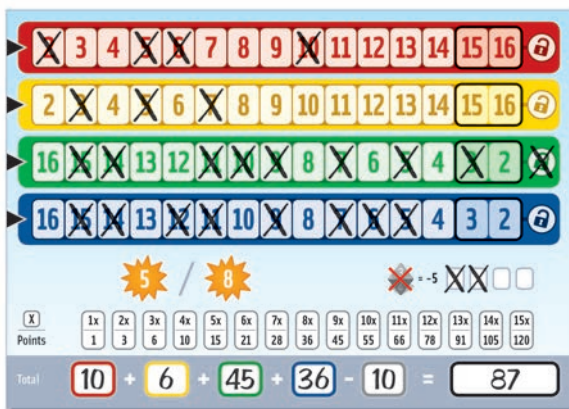
Игра **сразу** заканчивается, если один из игроков перечеркнул все четыре ячейки «неудачного броска». Игра также **сразу** заканчивается, когда один из игроков (не важно какой) заблокировал два ряда, и со стола убирается второй цветной кубик.

Заблокировать ряд, используя счастливое число, возможно и разрешается, если игрок следует всем правилам, но случается подобное редко.

Совет: Во время первого действия можно заблокировать второй и третий ряд сразу.

Пример: Зеленый ряд уже заблокирован. Эмме выпадают два белых кубика с числом 8. Она оглашает сумму: «шестнадцать». Макс перечеркивает 16 в красном ряду и блокирует его. В то же время Линус перечеркивает 16 в желтом ряду и блокирует его.

Подсчет очков: Под четырьмя цветными рядами находится таблица, на которой указано количество очков, которые вы получаете за определенное количество перечеркнутых чисел в ряду. За каждый неудачный бросок снимается пять очков. По завершении игры каждый игрок складывает очки во всех цветных рядах, отнимает очки за неудачные броски и записывает конечный счет в соответствующих ячейках листа. Игрок, набравший наибольшее количество очков, побеждает.



Эмма получает 10 очков за 4 перечеркнутых числа в красном ряду. Она также перечеркнула три числа в желтом ряду (= 6 очков), 9 чисел в зеленом ряду (= 45 очков) и 8 чисел в синем ряду (= 36 очков). Эмма теряет 10 очков из-за двух неудачных бросков. Конечный счет Эммы — 87 очков.

