

Steffen Benndorf

Qwixx

jednoduchý - rychlý - zábavný

Počet hráčů: 2-5

Věk: od 8 let

Herní doba: okolo 15 min.

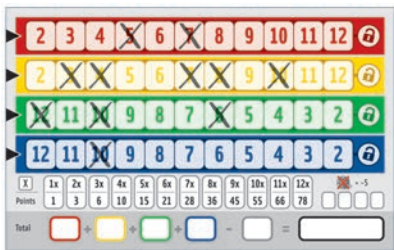


Každý hráč se snaží na své kartě ve čtyřech různobarevných řadách zakřížkovat co nejvíce čísel. Čím více křížků hráč v jedné řadě má, tím více bodů za ni dostane. Kdo získá nejvíce bodů v součtu, ve hře zvítězí.

Křížkování čísel

Základní pravidlo průběhu hry je, že čísla v každé ze čtyř barevných řad musí být křížkována **zleva doprava**. Není ale nutné začít křížkovat od čísla nejvíce vlevo. Je možné začít dále a také některá čísla přeskaovat.

Zvláštní případ: Čísla, která jste přeskočili, ale již není možné později zakřížkovat.



Příklad: V červené řadě jsou zakřížkována čísla 5 a 7. Není již tedy možné zakřížkovat čísla 2,3,4 a 6. Ve žluté řadě je možné zakřížkovat již pouze čísla 11 a 12. V zelené řadě jsou k dispozici čísla napravo od 6, v modré řadě čísla napravo od 10.

Průběh hry

Každý si vezmete jednu kartu hráče a tužku, nebo cokoli, čím je možné do karty hráče zaznamenávat. Náhodným způsobem zvolte začínajícího hráče, který se jako první ujme role tzv. aktivního hráče, bude tedy první na tahu. Aktivní hráč hodí **všemi šesti kostkami**. Poté se v **přesně daném pořadí** (nejdříve první a až poté druhá), uskuteční následující dvě akce:



1.) Aktivní hráč sečte body na **obou bílých kostkách** a toto číslo řekne nahlas. Každý hráč si nyní může (ale nemusí!) zakřížkovat dané číslo v libovolné z barevných řad.

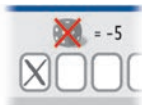
Příklad: Petr je aktivní hráč. Bílé kostky ukazují čísla 4 a 1. Petr nahlas řekne „Pět“. Ema si na svoji kartě zakřížkuje číslo 5 ve žluté řadě. Petr si zakřížkuje číslo 5 v červené řadě. Katka a Martin se rozhodnou si žádné číslo nezakřížkovat.



2.) Aktivní hráč (ale nikdo další!) teď **může, ale nemusí**, sečíst body na **jedné z bílých kostek** s body na **jedné libovolné z barevných kostek** a zakřížkovat si toto číslo v řadě, jejíž **barva odpovídá barvě vybrané barevné kostky**.

Příklad: Petr sečte bílou čtyřku s modrou šestkou a zakřížkuje si číslo 10 v modré řadě.

Pozor, Důležité: Pokud si **aktivní hráč** nezakřížkuje žádné číslo **ani v průběhu první, ani v průběhu druhé akce**, musí si zakřížkovat políčko „**chybný hod**“ (symbol přeškrtnuté kostky vpravo dole na kartě hráče). Ostatní hráči toto políčko zakřížkovat nemusí, bez ohledu na to, zda si některé číslo zakřížkovali, nebo ne.



Nyní se aktivním hráčem stává hráč po směru hodinových ručiček od toho předchozího. Vezme si všech šest kostek a hodí jimi. Poté opět probíhají v daném pořadí dvě výše popsané akce. Tímto způsobem se hráči střídají v roli aktivního hráče až do konce hry.

Uzamčení řady

Má-li hráč možnost zakřížkovat číslo, které je v některé z řad **úplně vpravo** (červenou 12, žlutou 12, zelenou 2, modrou 2), může to udělat pouze ve chvíli, kdy již má v této řadě **alespoň 5 dalších křížků** – křížek na čísle vpravo tedy musí být minimálně šestý v řadě. Pokud si hráč zakřížkuje číslo nejvíce vpravo, **musí si zároveň zakřížkovat i políčko na pravé straně se symbolem zámku**. I tento křížek se bude započítávat při závěrečném vyhodnocení. Tato barevná řada je od této chvíle **pro všechny hráče uzamčena**. V následujícím průběhu hry již do této řady nikdo z hráčů nesmí přidávat další křížky. Kostku příslušné barvy dejte stranou, nadále již nebude ve hře potřebná.



Příklad: Martina zakřížkuje v zelené řadě číslo 2 a společně s ním i zámek. Zelená kostka je odstraněna ze hry.

Pozor: Pokud si hráč zakřížkuje číslo v řadě úplně vpravo, musí to jasně a nahlas oznámit, aby všichni ostatní hráči věděli, že tato řada je nyní mimo hru. Pokud uzamčení řady nastane v průběhu první akce (součet bílých kostek), může si číslo úplně napravo a zámek zakřížkovat i více hráčů ve stejnou chvíli. Ale pozor: Hráč, který nemá v dané řadě 5 nebo více křížků, nemá právo si číslo úplně vpravo zakřížkovat, ani ve chvíli, kdy je tato řada některým z hráčů uzamčena.

Konec hry

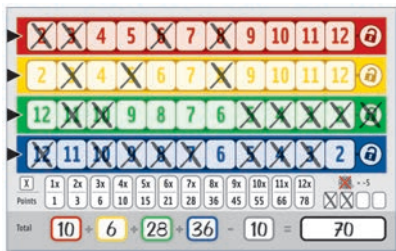
Hra končí okamžitě ve chvíli, kdy si některý z hráčů zaznamená čtvrtý chybný hod. Hra také končí okamžitě ve chvíli, kdy byla uzamčena druhá z barevných řad, bez ohledu na to, kolik hráčů tyto řady uzamknulo, tedy ve chvíli, kdy jsou 2 barevné kostky vyřazeny ze hry. Pokud toto nastane v průběhu první akce tahu hráče (součet bílých kostek), druhá akce tahu (součet bílé a barevné kostky) již neproběhne.

Zvláštní případ: Během první akce kola (součet bílých kostek) může být zároveň uzamčena druhá a třetí řada v pořadí v jednu chvíli.

Příklad: Zelená řada již byla uzamčena dříve. Ema hází a na obou bílých kostkách padne 6. Ohlásí tedy „12“. V tu chvíli Ema zakřížkuje červenou 12 a uzamkne červenou řadu a Petr zakřížkuje žlutou 12 a uzamkne žlutou řadu.

Bodování

Pod čtyřmi barevnými řadami na kartě hráče najdete tabulku, která říká, kolik bodů dostanete za počet křížků v jednotlivých řadách. Každý chybný hod znamená minus 5 bodů. Každý hráč si sečte body za všechny čtyři řady a odečte si body za chybné hody. Tato čísla si zaznamenejte do příslušných políček ve spodní části karty. Hráč s nejvyšším součtem ve hře vítězí.



Příklad: Ema má v červené řadě 4 křížky, za které získá 10 bodů, ve žluté 3 křížky (=6 bodů), v zelené 7 křížků (=28 bodů) a v modré 8 křížků (=36 bodů). Za dva chybné body si odečte celkem 10 bodů. Její konečné skóre je tedy 70 bodů.