

Steffen Benndorf

Qwixx

Supreendentemente simples e simplesmente supreendente!

Jogadores: 2 a 5
Idade: a partir de 8 anos
Duração: aprox. 15 minutos

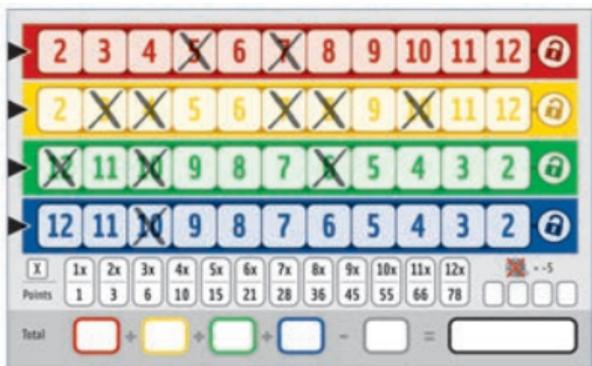


Cada jogador procura riscar, no seu cartão, o máximo de números possível. Quantos mais números riscar na mesma linha, mais pontos ganha. O jogador com maior número de pontos no final ganha a partida.

Riscar números

Ao longo da partida, os jogadores irão riscando, com uma cruz, números no seu cartão. Uma regra básica determina que os números devem sempre ser riscados **da esquerda para a direita** em cada coluna. Mas não é preciso começar pelo número mais à esquerda. Podem deixar-se números em branco, por riscar, mas esses números não poderão depois ser riscados mais à frente na partida.

Nota: se o deseja, um jogador pode riscar os números que deixou em branco com um traço horizontal (em vez de uma cruz), para não os riscar depois sem querer.



Exemplo: Na linha encarnada começaram por ser riscados o 5 e o 7. Assim, o 2, o 3, o 4 e o 6 encarnados já não podem ser riscados por este jogador. Na linha amarela apenas o 11 e o 12 podem ainda ser riscados. Na linha verde o jogador só pode riscar os números à direita do 6. Na linha azul, o jogador tem de riscar do 10 em diante.

Desenrolar da partida

Cada jogador recebe um cartão e arranja algo com que escrever. Tira-se à sorte o primeiro jogador, que será o “jogador activo”. O jogador activo lança os seis dados. De seguida, executam-se duas acções **uma depois da outra**: primeiro executa-se a primeira acção e **só depois** se executa a segunda.



1.) O jogador activo soma os pontos dos **dois dados brancos** e anuncia a soma em voz alta. **Cada jogador pode** (mas não é obrigado) riscar o número anunciado em **qualquer** uma das linhas do seu cartão.

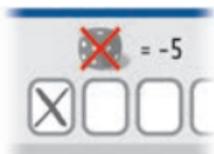
Exemplo: o Frederico é o jogador activo. Nos dois dados brancos saiu um 4 e um 1. O Frederico anuncia em voz alta: “cinco”. A Mafalda riscar, no seu cartão, o 5 amarelo. O Frederico riscar o 5 encarnado. A Ana e a Vera preferem não riscar nenhum número.



2.) O jogador activo (mas não os outros jogadores) **pode** então (mas **não é obrigado**) somar os pontos de **um dado branco** aos pontos de **apenas um dado de cor à sua escolha** e riscar o número que corresponde a essa soma, na linha que corresponde à cor do dado escolhido.

Exemplo: o Frederico soma o 4 branco com o 6 azul e riscar, na linha azul, o número 10.

Muito importante: se o jogador activo não riscar nenhum número **nem na primeira nem na segunda acção**, tem de fazer uma cruz na coluna “Lançamentos em branco”. Os restantes jogadores não precisam de assinalar um lançamento em branco, mesmo que tenham decidido não riscar nenhum número.



O jogador seguinte, no sentido dos ponteiros do relógio, torna-se no próximo jogador activo. Toma os seis dados e lança-os. As duas acções descritas acima são levadas a cabo e assim por diante.

Completar uma linha

Para um jogador riscar o **número no extremo direito** de uma linha (12 encarnado, 12 amarelo, 2 verde, 2 azul), é necessário que já tenha feito **pelo menos 5 cruces** nessa linha. Se riscar o número no extremo direito da linha, deve **também** riscar a casa à direita que contém um cadeado. Esta cruz também será considerada no cálculo final de todas as cruces em cada linha. Esta cor fica agora fechada **para todos os jogadores**: já ninguém pode fazer cruces na linha desta cor. O dado correspondente é retirado de jogo.



Exemplo: a Mafalda riscou o 2 verde e, depois, o cadeado verde. O dado verde é retirado do jogo e já nenhum jogador poderá riscar números verdes no seu cartão.

Nota: se um jogador riscar o número no extremo direito de uma determinada linha, deve anunciá-lo de forma clara, para que todos os jogadores saibam que essa cor se encontra fechada.

Se o encerramento de uma cor ocorrer durante a primeira acção, é possível que outros jogadores queiram, ao mesmo tempo, também riscar o número no extremo direito dessa linha e o cadeado correspondente. No entanto, para o fazerem, também têm de ter riscado previamente pelo menos cinco números na linha em questão.

Final da partida

O jogo termina **imediatamente** assim que um jogador assinala o seu quarto lançamento em branco. Também termina **imediatamente** assim que duas cores tiverem sido fechadas (independentemente dos jogadores que as fecharem).

Nota: pode acontecer, durante a primeira acção, que uma terceira cor seja fechada em simultâneo com a segunda cor.

Exemplo: o Frederico lança os dados, obtém dois 6 nos dados brancos e anuncia “doze”. A Ana risca o 12 encarnado e assim fecha a linha encarnada. Ao mesmo tempo, a Vera risca o 12 amarelo e fecha a linha amarela.

Pontuação

Debaixo das linhas de cor está indicado o número de pontos que se atribui por linha, em função do número de cruces registado nessa linha. Cada lançamento em branco representa 5 pontos negativos. Cada jogador calcula os pontos que tem em cada linha e regista-os nos campos correspondentes. Faz o mesmo para os lançamentos em branco. O jogador com maior número de pontos é o vencedor.



Exemplo: na linha encarnada, a Mafalda tem 4 cruces que lhe dão 10 pontos; na linha amarela, tem 3 (6 pontos); na verde 7 (28 pontos) e na azul 8 (36 pontos). Pelos seus dois lançamentos em branco, tem de subtrair 10 pontos. No total a Mafalda obteve 70 pontos.

O autor: “Qwixx” é o quarto jogo criado por Steffen Bendorf, um autor com especial talento para criar jogos de dados: “Qwixx” foi precedido por “Wuerfelexpress”, “Fiese 15” e “Mensch aergere dich nicht mal anders”.

O ilustrador: Oliver Freudenreich já ilustrou jogos para praticamente todas as editoras de jogos alemãs, bem como para algumas editoras internacionais. Mais detalhes em www.freudenreich-grafik.de <<http://www.freudenreich-grafik.de>>.