

Qwixx

Nagyszerűen egyszerű és egyszerűen nagyszerű



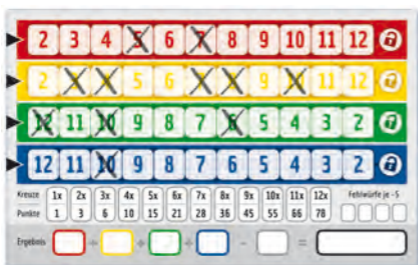
Játékosok: 2 -5
Életkor: 8 évtől
Játékidő: kb. 15 perc

Minden játékos a saját lapján megpróbál annyi számot bejelölni (beikszelni) a 4 színes sorban, amennyit csak tud. Egy adott színű sorban több jelölésért több pont jár. Akinek a legtöbb pont jön ki a játék végén, megnyeri a játékot.

Számok bejelölése

Az alapszabály az, hogy a játék folyamán a számokat be kell jelölni (ikszelni) **balról jobbra haladva**, mind a 4 színes sorban, de nem muszáj a legelső (baloldali) számmal kezdeni. Az is megengedett, hogy számokat hagyjunk ki (egyszerre akár többet is). Azok a számok, melyeket ily' módon kihagyunk, már nem jelölhetőek be a későbbiekben.

Megjegyzés: Ha valaki szeretné, megteheti, hogy vízszintes vonallal áthúzza (bejelölés helyett) azokat a számokat, amelyeket kihagyott, így azokat később nem tudja véletlenül bejelölni.



Példa:

A piros sorban először az 5-ös és a 7-es számot jelöltük be. A piros 2, 3, 4 és 6-os számot már nem jelölhetjük be.

A sárga sorban már csak a 11-es és a 12-es jelölhető be.

A zöld sorban a 6-ostól, a

kék sorban pedig a 10-estől jobbra még haladnunk kell.

A játék menete

Minden játékos kap egy pontozólapot és egy ceruzát, vagy tollat. Válasszuk ki a kezdőjátékost, Ő lesz először az "aktív játékos". Az aktív játékos **mind a 6 kockával** dob. A következő két akciót hajtja végre, **egyiket a másik után**: először az első akciót hajtja végre, és **csak azután** a másodikat.

1.) Az aktív játékos összeadja a **két fehér kocka** eredményét, amit hangosan és tisztán hallhatóan ki is mond. Ezután minden játékos **bejelölheti** (ha akarja, **nem kötelező**) ezt a számot, **bármelyik** színes sorban, amelyikben szeretné.

Példa: Max az aktív játékos. A két fehér kockája 4-es és 1-es értéket mutat. Max hangosan és tisztán hallhatóan azt mondja, "öt". Emma a saját lapján bejelöli a sárga ötöst. Max a piros ötöst jelöli be, Laura és Linus pedig nem jelöli be egyik számot sem.

2.) Az aktív játékos (de más nem!) ezután **megteheti** (ha akarja, **nem kötelező**), hogy összeadja az **egyik fehér kocka** értékét és egy általa **választott (bármelyik) színes kocka** értékét, majd az összeadás eredményét bejelöli a választott kocka színével azonos színű sorban.

Példa: Max összeadja a fehér kocka 4-es és a kék kocka 6-os értékét, majd a kék sorban bejelöli a 10-es számot.

Nagyon fontos: Ha az aktív játékos **sem az első, sem a második akció során** nem jelöl be egy számot sem, akkor a "Téves dobások" résznél kell ikszet tennie (-5 pont a nem pontozott dobásokért). A nem aktív játékosoknak nem kell ezt a jelölést megtenniük, függetlenül attól, bejelöltek-e egy számot, vagy sem.

Most az óramutató járása szerinti következő játékos az új aktív játékos. Elveszi az összes kockát és dob. Ezután a fentebb látható két akciót végrehajtja, egyiket a másik után, majd a játék így halad tovább.

Egy sor befejezése

Ha egy játékos be szeretné jelölni az egyik színes sorban a (jobb oldali) legutolsó számot (piros 12, sárga 12, zöld 2, kék 2), akkor először is már **legalább 5 jelölésnek** meg kell lennie az adott sorban. Ha bejelöli a legutolsó számot, akkor a közvetlenül mellette lévő, lakatot jelző mezőt **is** bejelöli. Ez utóbbi (lakatra tett) jelölést is beszámítjuk a jelölések számának meghatározásánál! Ezt a sort be is fejeztük és lezárásra került **minden játékos számára**, tehát a további körökben ebben a sorban már nem tudunk számokat bejelölni. Az ehhez a színhez tartozó kocka azonnal kikerül a játékból, a továbbiakban már nem lesz rá szükség.



Példa: Laura bejelöli a zöld 2-es számot, majd ezután a lakatot jelző mezőt. A zöld kocka kikerül a játékból.

Jegyezzük meg: Ha egy játékos az egyik színes sor legutolsó számát jelölte be, akkor hangosan és érthetően be kell ezt jelentenie, így a többi játékos is tudni fogja, hogy ez a sor már nem választható a továbbiakban.

Ha egy sor lezárása az első akció alatt történik meg, előfordulhat, hogy más játékos is befejezi és lezárja a sort az adott színben és a lakat mezőt is bejelöli. Azonban ha ez a játékos ezidáig az adott színben kevesebb, mint 5 jelöléssel rendelkezik, nem engedélyezett számára, hogy a legutolsó számot bejelölje, még ha a sor lezárásra is kerül az aktív játékos által.

A játék vége

A játék **azonnal** véget ér, amint valaki bejelölte a negyedik téves dobását (-5 pontot). Akkor is **azonnal** véget ér a játék, amint két színes sor befejezésre és lezárásra kerül (bármelyik játékos által) és ezzel a második színes kocka is kikerül a játékból.

Megjegyzés: Előfordulhat (az első akció alatt), hogy a második sorral egy időben egy harmadik sor is lezárásra kerül.

Példa: A zöld sor már lezárásra került. Emma most két 6-osat dobott a fehér kockákkal és azt mondja: "tizenkettő". Max bejelöli a piros 12-es számot, így befejezi a piros sort. Ezzel egy időben Linus bejelöli a sárga 12-es számot, mellyel befejezi a sárga sort.

Pontozás

A négy színes sor alatt látható, hogy színenként mennyi pontot kapunk a jelölések számától függően. Minden "téves dobás" mínusz öt pontot jelent. Minden játékos beírja a négy színes sorért kapott pontjait és a "téves dobásokért" járó mínusz pontokat a megfelelő mezőbe, a pontozólap alsó részén. A legtöbb ponttal rendelkező játékos a győztes.

	1	2	4	5	6	7	8	9	10	11	12	🔒	
	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	🔒	
	12	1	2	9	8	7	6	5	4	3	2	1	
	1	11	2	3	4	5	6	7	8	9	10	2	
Arány	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	Fehérre je -5
Pontok	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	☐☐☐☐
Erőteljes	10	6	28	36	-	10	=	70					

Példa: A piros sorban Laurának 4 jelölése van, ami 10 pontot jelent számára; a sárga sorban 3 (=6pont); a zöld sorban 7 (=28 pont); a kék sorban pedig 8 jelölése van (=36 pont). A két téves dobásáért le kell vonnia 10 pontot. Ez azt jelenti, hogy Laura végső pontszáma (azaz eredménye) 70 pont.

A tervező: A "Qwixx" Steffen Benndorf negyedik játéka ebben a játéktípusban. Különleges tehetősége van az emberek kockákkal történő szórakoztatásához, mivel a "Qwixx" játékot olyanok előzték meg ebben a játéktípusban, mint a "Würfel Express", a "Fiese 15", vagy éppen a "Mensch ärgere Dich nicht mal anders".

Az illusztrátor: Oliver Freudenreich már majdnem minden német és nemzetközi kiadó részére illusztrált játékot. Bővebb információ: www.freudenreich-grafik.de