

Steffen Benndorf

Qwixx®

jednoduchý - rychlý - zábavný

Počet hráčů: 2-5

Věk: 8 +

Doba hry: asi 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 přeskakovat.

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

Průběh hry

Každý si vezměte 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 jasné 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 vyraženy 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 mínus 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.

Tip: Informace o náhradních kartách hráčů najdete na www.mindok.cz. Chcete-li využít jednu kartu hráče vícekrát, můžete místo křížkování v první hře škrtnat políčka z levého dolního rohu do pravého horního, ve druhé hře z pravého horního do levého dolního, ve třetí hře dělat kroužky a ve čtvrté vybarvovat celá políčka.

MINDOK

Výhradní zastoupení pro ČR a SR: MINDOK s.r.o., Korunní 810/104, Praha 10, www.mindok.cz

Reklama: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo na nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.

Steffen Benndorf

Qwixx®

zabawna - szybka - prosta

Liczba graczy: 2-5 osób

Wiek: 8 +

Długość rozgrywki: około 15 minut

W Qwixx gracze starają się oznaczyć krzyżykiem na swoich kartach jak najwięcej liczb, w każdym z czterech rzędów. Gracz zdobywa tym więcej unktów, im więcej krzyżyków ma w jednym rzędzie. Gracz z największą liczbą punktów pod koniec gry zwycięża.

Skreślanie liczb

Podstawowa zasada gry głosi, że liczby muszą być skreślane od lewej do prawej strony w każdym z rzędów. Jednak gracz nie musi rozpoczynać od liczby po lewej stronie. Dozwolone jest pomijanie liczb (nawet kilku naraz). Warto jednak zaznaczyć, że pominięte liczby nie mogą być już później skreślone.

Uwaga: Pominięte liczby można oznaczyć poziomym skreśleniem (w odróżnieniu od krzyżyka), aby nie zostały później skreślone przez przypaddek.

Przykład: W czerwonym rzędzie zostało skreślone najpierw pole 5, a następnie pole 7. W związku z tym czerwone pola 2,3,4 i 6 nie mogą już zostać skreślone.

Przebieg gry

Každy z graczy otrzymuje kartę, oraz coś do pisania. Gracze losowo wybierają aktywnego gracza. Rzuca on **wszystkimi 6 kostkami**. Następnie wykonywane są dwie akcje: Najpierw pierwsza, a dopiero po niej druga.

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

Przykład: Bartek jest aktywnym graczem. Na białych kostkach wypadły wyniki 4 i 1. Bartek mówi głośno „Pięć“. Dorota skreśla na swojej karcie żółte pole 5. Bartek skreśla czerwone pole 5. Joanna i Krzysztof decydują się nie skreślać żadnych pól.

2.) Aktywny gracz (i tylko on!) **może** następnie (**ale nie musi!)** dodać wynik z jednej z białych kostek oraz z **jednej** kolorowej kostki wybranej przez siebie, a następnie skreślić liczbę wskazaną przez sumę wyników, w rzędzie odpowiadającym kolorowi kostki.

Przykład: Bartek sumuje wynik 4 z białej kostki z wynikiem 6 z kostki niebieskiej, a następnie skreśla pole 10 z niebieskiego rzędu.

Uwaga: Jeżeli aktywny gracz nie skreśli **pola czy to w pierwszej czy w drugiej akcji**, musi skreślić jedno z pól w rzędzie „**Nietrafione**”. Pozostali gracze nie skreślają nietrafienia, niezależnie od tego czy skreślili pole czy też nie.

Następnie kolejny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara zostaje aktywnym graczem. Rzuca on wszystkimi 6 kostkami i wykonuje dwie akcje opisane powyżej. W ten sposób przebiega całość rozgrywki.

Kończenie rzędu

Jeżeli gracz chciałby skreślić ostatnią liczbę **po prawej stronie rzędu** (czerwone pole 12, żółte pole 12, zielone pole 2, niebieskie pole 2) musi najpierw **skreślić przynajmniej 5 pól** w danym rzędzie. Jeżeli gracz skreśli skrajne pole w rzędzie powinien również skreślić pole po prawej z symbolem kłódki. To ostatnie skreślenie będzie się później liczyło w ostatecznej kalkulacji! W ten sposób rząd jest skończony i niedostępny dla **wszystkich graczy**, w dalszych rundach nie wolno już skreślać pól w tym kolorze. Kostka odpowiadająca kolorem zakończonemu rzędowi jest natychmiast usuwana z gry, nie będzie już używana w dalszej rozgrywce.



Przykład: Dorota skreśla zielone pole 2 i zaraz potem pole z kłódką. Zielona kostka jest usuwana z gry.

Uwaga: Skreślając ostatnie pole rzędu, gracz musi poinformować o tym wyraźnie innych graczy, aby wiedzieli oni, że ten rząd nie bierze już udziału w grze. Jeżeli zakończenie rzędu nastąpi w akcji 1, istnieje możliwość zakończenia tego samego rzędu również przez innych graczy i skreślenia przez nich pól z kłódkami. Jeżeli gracz nie skreślił do tej pory 5 pól w rzędzie danego koloru, nie może on skreślić pola po prawej stronie, nawet jeżeli rząd został zamknięty przez innego gracza.

Koniec gry

Gra kończy się **natychmiast**, kiedy któryś z graczy skreśli swoje czwarte nietrafienie. Kończy się również **natychmiast** kiedy dwa rzędy zostały zakończone (nie ważne przez kogo), a kostki w dwóch kolorach zostały usunięte z gry.

Uwaga: Może się zdarzyć (podczas akcji 1), że trzeci rząd zostanie zamknięty jednocześnie z drugim.

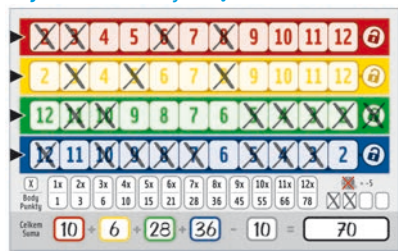
Przykład: zielony rząd jest już zamknięty. Asia wyrzuca na białych kostkach

dwa razy po 6 i deklaruje „dwanaście”. Bartek skreśla czerwone pole 12 i tym samym kończy czerwony rząd. W tym samym czasie Krzys skreśla żółte pole 12 i kończy żółty rząd.

Punktacja

Na kartach, pod rzędami kolorów znajduje się informacja na temat liczby punktów przyznawanej za określoną liczbę skreśleń w danym rzędzie. Każde nietrafienie skutkuje karą -5 punktów. Wszyscy gracze wpisują uzyskaną punktację za każdy z rzędów minus nietrafienia w pola na dole karty. Gracz z naj-wyższą liczbą punktów wygrywa.

Przykład: W czerwonym rzędzie Dorota skreśliła 4 pola (co daje jej 10 punktów),



w żółtym rzędzie skreśliła 3 pola (6 punktów), w zielonym 7 (28 punktów), a w niebieskim 8 (36 punktów). Ma również dwa nietrafienia, za które otrzymuje -10 punktów. Oznacza to, że Dorota kończy grę z 70 punktami.

Autor: Qwixx to czwarta gra Stefana Benndorfa. Wykazał on szczególny talent do projektowania ciekawych gier kościanych, takich jak: *Wuerfelexpress*, *Fiese 15*, oraz *Mensch aergere dich nicht mal anders*.

L'illustrateur: Olivier Freudenreich ilustrował gry dla praktycznie wszystkich niemieckich domów wydawniczych, jak również dla wielu międzynarodowych. Więcej informacji można znaleźć na stronie www.freudenreich-grafik.de

Tłumaczenie: Piotr Maliszewski

Redakcja: Jakub Mann

MINDOK Výhradní zastoupení pro ČR a SR: MINDOK s.r.o., Korunní 810/104, Praha 10, www.mindok.cz

Dystrybutor na Polske: BARD CENTRUM GIER, UL. Zablocie 23, Kraków, 30-701, www.bard.pl

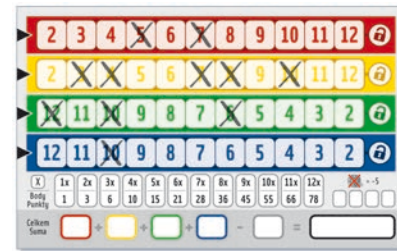


Každý hráč sa snaží na svojej karte v štyroch rôznofarebných radoch zakrížikovať čo najviac čísel. Čím viac krížikov hráč v jednom rade má, tým viac bodov aň dostane. Kto získa najviac bodov v celkovom súčte, v hre zvíťazí.

Krížikovanie čísel

Základné pravidlo priebehu hry je, že čísla v každom zo štyroch farebných radov musia byť krížikované **zľava doprava**. Nie je ale nutné začať krížikovať od čísla najviac vľavo. Je možné začať ďalej a taktiež niektoré čísla preskakovať.

Zvláštny prípad: Ale čísla, ktoré ste preskočili už nie je možné neskôr zakrížikovať.



Priebeh hry

Každý si vezmite jednu kartu hráča a ceruzu, alebo čokoľvek, čím je možné do karty hráča zaznamenávať. Náhodným spôsobom zvolte začínajúceho hráča, ktorý sa ako prvý ujme úlohy tzv. aktívneho hráča, bude teda prvý na ťahu.

Aktívny hráč hodí **všetkými šiestimi kockami**. Potom sa v **presne danom poradí** (najskôr prvá a až potom druhá), uskutočnia nasledujúce dve akcie: Aktívny hráč hodí všetkými šiestimi kockami. Potom sa v **presne danom poradí** (najskôr prvá a až potom druhá), uskutočnia nasledujúce dve akcie:



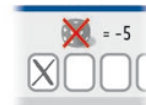
1.) Aktívny hráč spočíta body na **oboch bielych kockách** a toto číslo povie nahlas. Každý hráč si teraz **môže** (ale nemusí!) zakrížikovať dané číslo v ľubovoľnom farebnom rade.

Príklad: Peter je aktívny hráč. Biele kocky ukazujú čísla 4 a 1. Peter nahlas povie „Päť“. Ema si na svojej karte zakrížikuje číslo 5 v žltom rade. Peter si zakrížikuje číslo 5 v červenom rade. Katka a Martin sa rozhodnú, že si žiadne číslo nezakrížikujú.

2.) Aktívny hráč (ale nikto iný) teraz **môže, ale nemusí**, sčítať body na **jednej z bielych kociek** s bodmi na jednej ľubovoľnej farebnej kocke a zakrížikovať si toto číslo v rade, ktorého **farba zodpovedá farbe vybranej farebnej kocky**.

Príklad: Peter sčíta bielu štvorku s modrou šestkou a zakrížikuje si číslo 10 v modrom rade.

Pozor, Dôležité: Ak si **aktívny hráč** nezakrížikuje žiadne číslo **ani v priebehu prvej, ani v priebehu druhej akcie**, musí si zakrížikovať políčko „**chybný hod**“ (symbol preškrtnutej kocky vpravo dole na karte hráča). Ostatní hráči si toto políčko zakrížikovať nemusia, bez ohľadu na to, či si nejaké číslo zakrížikovali, alebo nie.



Teraz sa aktívnym hráčom stáva hráč v smere hodinových ručičiek od predchádzajúceho. Vezme si všetkých šesť kociek a hodí nimi. Potom opäť prebiehajú v danom poradí dve vyššie popísané akcie. Týmto spôsobom sa hráči striedajú v úlohe aktívneho hráča až do konca hry.

Uzamknutie radu

Ak má hráč možnosť zakrížikovať číslo, ktoré je v niektorom z radov **úplne vpravo** (červenú 12, žltú 12, zelenú 2, modrú 2), môže to urobiť iba vo chvíli, ak už má v tomto rade **aspoň 5 ďalších krížikov** - krížik na čísle vpravo teda musí byť minimálne šiesti v rade. Ak si hráč zakrížikuje číslo najviac vpravo, musí si **zároveň zakrížikovať i políčko na pravej strane so symbolom zámku**. I tento krížik sa bude započítavať pri záverečnom vyhodnotení. Tento farebný rad je od tejto chvíle **pre všetkých hráčov uzamknutý**. V nasledujúcom priebehu hry už do tohoto radu nikto z hráčov nesmie pridávať ďalšie krížiky. Kocku príslušnej farby dajte bokom, v hre už nebude potrebná.



Príklad: Martina zakrížikuje v zelenom rade číslo 2 a spoločne s ním i zámok. Zelená kocka je odstránená z hry.

Pozor: Ak si hráč zakrížikuje číslo v rade úplne vpravo, musí to jasne a nahlas oznámiť, aby všetci ostatní hráči vedeli, že tento rad je teraz mimo hry. Ak uzamknutie radu nastane v priebehu prvej akcie (súčet bielych kociek), môže si číslo úplne napravo a zámok zakrížikovať i viacero hráčov v rovnakej chvíli. Ale pozor: Hráč, ktorý nemá v danom rade 5 alebo viac krížikov, nemá právo si číslo úplne vpravo zakrížikovať, ani vo chvíli, keď je tento rad niektorým z hráčov uzamknutý.

Koniec hry

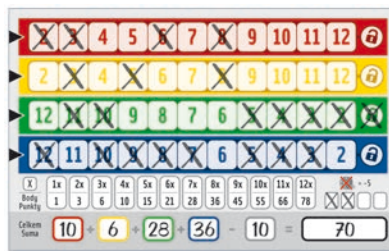
Hra končí **okamžite** vo chvíli, keď si niektorý z hráčov zaznamenal **štvrtý chybný hod**. Hra tiež končí **okamžite** vo chvíli, keď bol **uzamknutý druhý farebný rad**, bez ohľadu na to, koľko hráčov tieto rady uzamklo, teda vo chvíli, keď sú 2 farebné kocky vyradené z hry. Ak toto nastane v priebehu prvej akcie ťahu hráča (súčet bielych kociek), druhá akcia ťahu (súčet bielej a farebnej kocky) už neprebehne.

Zvláštny prípad: Počas prvej akcie kola (súčet bielych kociek) môže byť zároveň uzamknutý druhý a tretí rad v poradí súčasne.

Príklad: Zelený rad už bol uzamknutý skôr. Ema hádže a na oboch bielych kockách padne 6. Ohlásí teda „12“. V tej chvíli Ema zakrížikuje červenú 12 a uzamkne červený rad a Peter zakrížikuje žltú 12 a uzamkne žltý rad.

Bodovanie

Pod štyrmi farebnými radmi na karte hráča nájdete tabuľku, ktorá ukazuje, koľko bodov dostanete za počet krížikov v jednotlivých radoch. Každý chybný hod znamená mínus 5 bodov. Každý hráč si sčíta body za všetky štyri rady a odpočíta si body za chybné hody. Tieto čísla si poznačte do príslušných políčok v spodnej časti karty. Hráč s najvyšším súčtom v hre víťazí.



Príklad: Ema má v červenom rade 4 krížiky, za ktoré získa 10 bodov, v žltom 3 krížiky (=6 bodov), v zelenom 7 krížikov (=28 bodov) a v modrom 8 krížikov (=36 bodov). Za dva chybné hody si odpočíta celkom 10 bodov. Jej konečné skóre je teda 70 bodov.

Tip: Informácie o náhradných kartách hráčov nájdete na www.mindok.cz. Ak chcete využiť jednu kartu hráča viackrát, môžete namiesto krížikovania v prvej hre škrtiť políčka z ľavého dolného rohu do pravého horného, v druhej hre z ľavého horného do pravého dolného, v tretej hre robiť krúžky a vo štvrtej celé políčka vyfarbovať.

MINDOK Výhradní zastoupení pro ČR a SR: MINDOK s.r.o., Korunní 810/104, Praha 10, www.mindok.cz

Reklama: V ojedinělých případech se stane, že ve hře chybí některá část herního materiálu. V takovém případě se nemusíte se hrou vracet do prodejny, ale můžete se obrátit přímo a nás. Napište mail na info@mindok.cz nebo zavolejte na 272 656 610, my vám chybějící herní materiál ihned pošleme.