

Qwixx

ON BOARD



Steffen Benndorf
Reinhard Staupe

Gra planszowa stwarza jeszcze więcej możliwości!

Gracze: 2-4 osób

Wiek: powyżej 8 lat

Czas trwania: ok. 20 minut

Uwaga: W przypadku, gdy Państwo znają już wielokrotnie nagradzaną oryginalną wersję „Qwixx”, wystarczy przeczytać tylko obydwie podświetlane na niebiesko strony 1-2 i już można przystąpić do gry. **W przypadku, gdy Państwo nie znają jeszcze gry Qwixx**, należy najpierw przeczytać poniższe reguły wersji oryginalnej (strony 3-6) a następnie rozegrać jedną partię według zasad wersji oryginalnej (plansza do gry oraz pionki nie są do tego celu potrzebne).

Przygotowanie gry

Gracze powinni najpierw uzgodnić ze sobą, z której strony planszy chcieliby rozpoczynać grę. Każdy gracz otrzymuje jeden pionek i ustawia go na polu startowym planszy do gry. Zbyteczne pionki należy włożyć do pudełka. Oprócz tego każdy gracz otrzymuje kartkę i ołówek. W czasie gry każdy gracz zaznacza krzyżykiem na kartce liczby – dokładnie zgodnie z zasadami oryginalnej wersji gry Qwixx.



Podczas zaznaczania na kartce krzyżykiem nie zmienia się NIC!

Przebieg gry

Należy przeprowadzić losowanie, który gracz ma rozpocząć grę jako gracz aktywny. Gracz aktywny wykonuje po kolei 3 kroki:

➔ Gracz aktywny wyrzuca wszystkie sześć kostek. Następnie, dokładnie jak w wersji oryginalnej gry Qwixx, wykonywany jest najpierw **1 krok** (suma obydwu białych kostek dla **wszystkich graczy**), następnie drugi niezmieniony **2 krok** (biała + kolorowa kostka **tylko dla gracza aktywnego**). Następnie gracz aktywny może wykonać **3 krok**, który on (i **tylko on!**) może, (lecz nie musi) wykorzystać:

3 krok: Aktywny gracz może teraz przesunąć swój pionek do przodu (a nie do tyłu) o **1-5 wolnych pól**. Pól zajętych nie należy liczyć, lecz je po prostu przeskakiwać. Na każdym polu może znajdować się **tylko jeden pionek** (żaden nie jest z niej wyrzucany). Gracz aktywny decyduje sam dowolnie, jak daleko ma się posunąć (1-5) i odpowiednio przesuwają swój pionek.

Przy przesuwaniu pionka obowiązuje następujący warunek: Gracz aktywny musi wykorzystać numer pola, do którego przesuwa swój pionek albo do zaznaczenia krzyżykiem na swojej kartce (zgodnie z zasadami zaznaczania wersji oryginalnej) lub go już zaznaczył – w przeciwnym razie nie może on przesuwać pionka!

Przykład 1: Tim jest aktywnym graczem. W swoim 3 kroku przesuwa pionek z pola początkowego o 5 wolnych pól i ląduje na zielonym polu 10. Zaznacza on krzyżykiem zieloną 10 na swojej kartce.

Przykład 2: W trakcie dalszego przebiegu gry aktywnym graczem jest Linus. W trakcie swojego 3 kroku przesuwa swój pionek o 4 pola do zielonego pola 7. Ponieważ Linus zaznaczył krzyżykiem już na swojej kartce zielone pole 7, może on dokonać przesunięcia (również bez potrzeby zaznaczenia krzyżykiem).

Wskazówka: Poniżej pól znajduje się zawsze liczba w białym kole. Są to punkty dodatkowe, które otrzymuje gracz **na końcu gry** odpowiednio do położenia swojego pionka. Im dalej pionek został przesunięty, tym więcej dodatkowych punktów się otrzymuje (1-20).

Po czym następny gracz wyznaczony w kolejności zgodnie z ruchem wskazówek zegara staje się graczem aktywnym i wykonuje 3 kroki w sposób opisany powyżej. Gracz aktywny, jeśli tylko może i chciałby w każdym kroku dokonać zaznaczenia krzyżykiem, a więc dokonać maksymalnie trzech zaznaczeń krzyżykiem. Oczywiście dozwolone jest, aby aktywny gracz dokonał tylko jednego lub dwóch zaznaczeń krzyżykiem, w dowolnych krokach.

Pudła: Gracz aktywny otrzymuje pudło tylko wtedy, jeśli w żadnym ze swoich 3 kroków nie dokonał żadnego zaznaczenia krzyżykiem. Wskazówka Poprzez zręczne wykorzystanie 3 kroku można prawie całkowicie uniknąć pudeł.

Koniec gry

W przypadku, gdy gracz aktywny osiągnie swoim pionkiem jedno z 5 ostatnich pól, obwieszczony zostaje koniec gry. Następnie do gry przystępują jeszcze raz **wszyscy pozostali gracze**, jako gracze aktywni. Po czym następuje koniec i przystępuje się do oceny. **Należy pamiętać:** Grę można zakończyć **w każdej chwili** całkiem normalnie zgodnie z zasadami oryginalnej wersji Qwixx, a więc, kiedy dwa kolory zostały zakończone lub jeden z graczy zaznaczył krzyżykiem 4 pudła. Jeśli to nastąpi, gra zostaje natychmiast zakończona, niezależnie od tego, czy pionek osiągnął obszar docelowy czy też nie. **Ocena:** 4 rzędy kolorów wylicza się dokładnie tak samo jak w oryginalnej wersji gry. Oprócz tego każdy gracz otrzymuje tyle **dodatkowych punktów**, ile podanych jest poniżej pola, na którym znajduje się jego pionek (maksymalnie 20). Ten, kto uzyska największą ilość punktów, ten wygrywa.

Qwixx

zabawna - szybka - prosta



Reguły wersji oryginalnej

W Qwixx gracze starają się oznaczyć krzyżykiem na swoich kartach jak największą liczbę, 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 przypadek.

2	3	4	X	6	X	8	9	10	11	12	🔒
2	X	X	5	6	X	X	9	X	11	12	🔒
X	11	X	9	8	7	X	5	4	3	2	🔒
12	11	X	9	8	7	6	5	4	3	2	🔒

X	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	X	-5
Points	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78		

Total + + + + - =

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.

W żółtym rzędzie jedynie pola 11 oraz 12 mogą zostać skreślone.

W zielonym rzędzie gracz musi kontynuować w prawo, od pola 6.

W niebieskim rzędzie gracz rozpoczął skreślanie od pola 10.

Przebieg gry

Każdy 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. **Każdy 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 **poła 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 (nieważne 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 Krzysk skreśla żółte pole 12 i kończy żółty rząd.

Punktacja

Na kartach, pod rządami 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 najwyższą 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.

Pole to pozostaje w oryginalnej wersji gry puste. W tym przypadku w wersji **Qwixx On Board** wpisuje się dodatkowe punkty.

