

Qwixx

Nuovi dadi per un divertimento
maggiore!



Steffen Benndorf
Reinhard Staupe



Giocatori: 2-5 persone
Età: da 8 anni in su
Durata: ca. 20 minuti

I giocatori stanno cercando di cancellare il maggior numero possibile di numeri nelle quattro righe colorate delle loro schede. Più crocette hai in una riga colorata, più punti totalizzerai. Il giocatore che ha il maggior numero di punti, alla fine del gioco vince.

Attenzione: se hai già familiarità con il gioco Qwixx originale, devi solo leggere le regole evidenziate in giallo. Tutte le altre regole rimangono invariate rispetto al gioco originale! Se sei nuovo su Qwixx, è meglio leggere **tutte le regole**.

Cancellare i numeri

Durante il gioco, devi cancellare i numeri in ciascuna delle quattro righe colorate, da **sinistra verso destra**. Non è necessario iniziare dall'estrema sinistra: è consentito saltare i numeri (anche diversi alla volta). I numeri che hai saltato non possono più essere cancellati in seguito.

Suggerimento: contrassegna i numeri che hai saltato con una linea orizzontale, in modo da non cancellarli accidentalmente in seguito.

Le quattro righe colorate sono più lunghe rispetto al gioco originale. Vanno da 2 a 16, e da 16 a 2. Puoi bloccare ogni riga colorata usando **uno degli ultimi due numeri**. Ogni scheda segnapunti mostra anche **due numeri fortunati**.

Points	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	13x	14x	15x
1	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120

Total: + + + - =

Nella riga rossa, hai cancellato prima il 5 e poi il 7. Ciò significa che non puoi più cancellare il 2, il 3, il 4 e il 6.

Nella riga gialla, puoi solo cancellare il 14, il 15 e il 16.

Nella riga verde, devi continuare a destra dell'11.

Nella riga blu, devi continuare a destra del 14.

Nota: i numeri fortunati su questa scheda segnapunti sono 5 e 8.

Come giocare

Ogni giocatore riceve una scheda segnapunti (con diversi numeri fortunati) e un segnalino. Determina casualmente chi sarà il primo giocatore attivo. Quest'ultimo lancia tutti e sei i dadi. Successivamente, i giocatori eseguono queste azioni nel seguente ordine.



1.) Il giocatore attivo somma i risultati **di entrambi i dadi bianchi**, dichiarando la somma in modo forte e chiaro. Ora, **tutti i giocatori** possono barrare questo numero (ma non sono obbligati a farlo!) in una riga colorata **a loro scelta**.

Max è il giocatore attivo. I dadi bianchi mostrano un 5 e un 1. Max fa sapere a tutti gli altri giocatori che la somma è "sei". Emma cancella il 6 giallo sulla sua scheda segnapunti. Max barra il 6 rosso. Laura e Linus non vogliono cancellare un 6.

Se durante l'azione 1, la somma di entrambi i dadi bianchi corrisponde a uno dei numeri fortunati sulla tua scheda segnapunti, invece di barrare questo numero puoi barrare quello successivo, disponibile nella riga colorata dove attualmente hai il minor numero di crocette. Se più righe hanno il minor numero di crocette, puoi sceglierne una. **Esempio:** i numeri fortunati di Laura sono 6 e 11. Invece del 6 che Max ha ottenuto, cancella il suo 16 verde.

Nota: i numeri fortunati sono disponibili durante l'intero gioco. Puoi usarli ogni volta che vengono tirati durante l'azione 1.



2.) Il giocatore attivo (ma non gli altri!) Può ora abbinare **uno dei dadi bianchi** (ma non è obbligato a farlo!) con **un dado colorato a sua scelta**, cancellando la somma nella riga colorata corrispondente.

Max abbina il 5 bianco con l'8 blu, cancellando il 13 blu.

Molto importante: se dopo le azioni 1 e 2 si scopre che il giocatore attivo non è stato in grado di cancellare un numero, gli altri giocatori devono invece cancellare uno dei loro spazi di "tiro fallito". I giocatori non attivi non devono cancellare uno spazio per il tiro fallito, se non sono in grado di cancellare un numero.

Ora, il giocatore successivo in ordine di turno diventa il nuovo giocatore attivo. Lui o lei lancia tutti e sei i dadi. Successivamente, eseguono entrambe le azioni una dopo l'altra. Il gioco continua così, con i giocatori che, a turno, lanciano i dadi.

Bloccare una riga

Prima di poter cancellare **uno dei numeri più a destra** di una riga colorata (rosso 15/16, giallo 15/16, verde 2/3, blu 2/3), devi prima aver cancellato **almeno sei numeri** di quella riga.

Non appena in una riga si cancella uno dei numeri più a destra, è necessario anche barrare immediatamente lo spazio con il simbolo del lucchetto a destra di quella riga. Questa crocetta conterà ai fini del tuo punteggio totale alla fine del gioco! Questa riga colorata è ora bloccata **per tutti i giocatori**. Non è più possibile cancellare numeri di questo colore. Il dado colorato corrispondente non verrà più utilizzato: rimuovilo dal gioco.



Emma cancella il 3 verde, barrando **immediatamente** il simbolo del lucchetto. Il dado verde viene rimosso dal gioco.

Nota: se un giocatore cancella uno dei numeri più a destra, deve dichiararlo forte e chiaro per far sapere agli altri giocatori che questa riga colorata è ora bloccata. Se un giocatore blocca una riga durante l'azione 1, anche gli altri giocatori possono cancellare la somma ottenuta contemporaneamente, così come il simbolo del lucchetto corrispondente.

Tuttavia, se hai **meno di sei crocette** in una riga colorata quando un altro giocatore la blocca, **non ti è permesso barrare nessuno** dei numeri più a destra.

Fine del gioco e punteggio

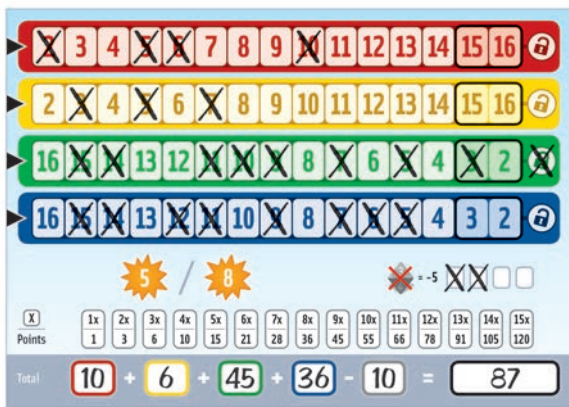
Il gioco termina **immediatamente** quando uno dei giocatori cancella il quarto spazio di "tiro fallito". Il gioco termina **immediatamente** anche quando una seconda fila è bloccata (non importa chi lo fa), e un secondo dado colorato viene rimosso.

È raro, ma possibile e consentito, bloccare una fila utilizzando uno dei tuoi numeri fortunati, a condizione che vengano seguite tutte le regole del gioco.

Suggerimento: tramite l'azione 1, potrebbe accadere che la seconda e la terza fila siano bloccate contemporaneamente.

Esempio: la riga verde è già bloccata. Emma tira due 8 con i dadi bianchi, e dice "sedici". Max cancella il 16 rosso e blocca la fila rossa. Contemporaneamente, Linus incrocia il 16 giallo e blocca la fila gialla.

Punteggio: sotto le quattro righe colorate, troverai una tabella che mostra quanti punti hai totalizzato per un certo numero di croci all'interno di una riga. Ogni tiro fallito conta come cinque punti di penalità. I giocatori ora sommano i punti delle loro quattro righe colorate, sottraendo punti per i loro tiri falliti e scrivono i loro punteggi negli spazi corrispondenti della loro scheda segnapunti. Il giocatore con il punteggio più alto è il vincitore.



Emma ha 4 crocette rosse, che le fanno guadagnare 10 punti. Ha anche tre crocette gialle (= 6 punti), 9 crocette verdi (= 45 punti) e 8 crocette blu (= 36 punti). Emma ha due tiri falliti, che le costano 10 punti. Il punteggio finale di Emma è di 87 punti.

