

Qwixx

Con scacchiera per ancora più possibilità!

ON BOARD



Steffen Benndorf
Reinhard Staupe

Giocatori: 2-4 persone

Età: da 8 anni in su

Durata: ca. 20 minuti

Attenzione: Se conoscete già il prestigioso "Qwixx" originale, potete leggere soltanto le seguenti due pagine marcate in blu 1-2 e potete iniziare subito a giocare.

E se ancora non conoscete Qwixx, vi consigliamo anzitutto di leggere le seguenti regole originali (pag. 3-6) e, come inizio, di giocare una partita secondo le regole originali (la scacchiera e le pedine non sono in questo caso necessarie).

Preparazione del gioco

I giocatori concordano anzitutto su quale lato della scacchiera desiderano giocare. Ogni giocatore riceve una pedina e la posiziona sul via della scacchiera. Le pedine in eccesso vengono riposte nella scatola. Ogni giocatore riceve inoltre un foglio e una penna. Nel corso del gioco, ogni giocatore barra i numeri sul proprio foglio, esattamente secondo le regole del gioco originale Qwixx.

Quando si barra sul foglio non si modifica NIENTE!



Svolgimento del gioco

Si sorteggia quale giocatore funge da attivo per primo. Il giocatore attivo svolge 3 azioni di seguito:

➔ Il giocatore attivo tira tutti e sei i dadi. Esattamente come nel gioco originale Qwixx, viene svolta anzitutto la **1° azione** invariata (somma dei due dati bianchi di tutti i giocatori) quindi la **2° azione** invariata (un dado bianco + un dado colorato solo del giocatore attivo). Ora il giocatore attivo ha ancora una **3° azione** che (soltanto lui!) può sfruttare (ma non è obbligatorio):

3° azione: Il giocatore attivo può far avanzare la sua pedina di **1-5 campi** liberi (mai retrocedere). I campi occupati non vengono contati e vengono semplicemente saltati. Su ogni campo può sempre esserci **soltanto una pedina** (nessuno viene buttato fuori). Il giocatore attivo decide liberamente l'estensione della mossa (1-5) e, a seconda di ciò, fa avanzare la propria pedina.

L'avanzamento deve avvenire secondo le seguenti condizioni: Il giocatore attivo deve sfruttare il numero del campo sul quale fa avanzare la propria pedina o per barrare sul proprio foglio (secondo le regole originali delle crocette) o avendo già barrato: altrimenti non può avanzare!

Esempio 1: Tim è il giocatore attivo. Durante la sua 3° azione avanza di 5 campi liberi dal via e arriva al 10 verde. Egli barra il 10 verde sul suo foglio.

Esempio 2: Successivamente, durante il gioco, Linus è il giocatore attivo. Durante la sua 3° azione fa avanzare la sua pedina di 4 campi liberi, fino al 7 verde. Poiché Linus ha già barrato il 7 verde sul proprio foglio, gli è permesso avanzare (anche senza barrare qualcosa).

Nota: Al di sotto di ogni campo è raffigurato un numero in un cerchio bianco. Questi sono punti supplementari che il giocatore riceve **al termine del gioco** a seconda della posizione della propria pedina. Quanto più avanza la pedina, tanti più punti supplementari si ottengono (1-20).

Ora il giocatore successivo in senso orario diventa il nuovo giocatore attivo e svolge le 3 azioni come descritto. Il giocatore attivo può, se può e vuole, fare una crocetta in ogni azione, quindi fino a tre croci complessive. Ovviamente al giocatore attivo è permesso fare solo una o due croci, durante le azioni a scelta.

Tiri mancati: Il giocatore attivo subisce un tiro mancato soltanto se non ha barrato niente nelle sue 3 azioni. **Nota:** Grazie ad un utilizzo mirato della 3° azione è possibile evitare quasi completamente i tiri mancati.

Fine del gioco

Non appena un giocatore attivo raggiunge con la sua pedina **uno degli ultimi 5 campi** del tabellone, si annuncia la fine del gioco. Infine, ancora una volta è il turno di **tutti gli altri giocatori** come giocatori attivi. Dopo ciò il gioco termina e si contano i punti. **Attenzione:** Il gioco può terminare normalmente **in qualsiasi momento** secondo le regole Qwix originali, quindi se due colori sono stati conclusi o se un giocatore ha barrato 4 tiri mancati. Se questo è il caso, il gioco termina **immediatamente**, indipendentemente se una pedina ha già raggiunto l'arrivo.

Classifica: Le 4 serie di colori vengono calcolate esattamente come nel gioco originale. Ogni giocatore riceve inoltre tanti punti supplementari come indicati al di sotto del campo sul quale si trova la propria pedina (massimo 20). Chi ha ottenuto complessivamente più punti vince.

Qwixx

Sarai in gioco in ogni momento!



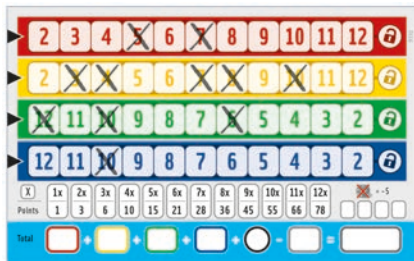
Regole del gioco originale

Ogni giocatore cerca di segnare con crocette possibilmente più numeri sulle quattro righe a colori della sua cartella. Più crocette segna in una riga di un colore, più punti consegue. Vince chi alla fine ha totalizzato il maggior numero di punti.

Segnare i numeri

Durante la partita i numeri vanno segnati di norma con una crocetta **da sinistra a destra** in ciascuna delle righe a colori. Non è necessario cominciare del tutto a sinistra ed è permesso omettere diversi numeri in una sola volta. I numeri omessi non si possono più segnare con una crocetta in un secondo tempo.

Avvertenza! Se si desidera è possibile contraddistinguere i numeri omessi con una lineetta verticale per evitare di segnarli successivamente per svista.



Esempio: nella riga rossa sono stati segnati dapprima il 5 e poi il 7. Il 2, 3, 4 e 6 rossi non si possono più segnare successivamente con una crocetta. **Nella riga gialla** è possibile segnare ancora l'11 e il 12. **Nella riga verde** è possibile continuare a segnare i numeri a destra del 6. **Nella riga blu** si può proseguire a destra del 10.

Svolgimento della partita

Ogni giocatore riceve una cartella e una matita. Si tira a sorte il conduttore della partita che lancia **tutti i sei dadi**. Successivamente si dovranno effettuare **una dopo l'altra** le due seguenti operazioni.



1) Il conduttore conta i punti **dei due dadi bianchi** e dice la loro somma a voce alta. Successivamente, **ogni giocatore** può (ma non è obbligato!) segnare il numero in una delle righe colorate **che lui preferisce**.

Esempio: Max è il conduttore. I due dadi bianchi hanno il punteggio di 1 e 4. Max dice quindi a voce alta e in modo chiaro „cinque“. Emma segna con una crocetta sulla sua cartella il 5 giallo. Max segna vil 5 rosso e Laura e Lino non segnano il numero.



2) Il conduttore, ossia Max, (ma non gli altri!) può ora, ma non è obbligato, combinare il punteggio di **un dado bianco** con il punteggio di **un dado colorato che lui preferisce** e segnare la somma nella riga dello stesso colore del dado colorato.

Esempio: Max somma il 4 bianco e il 6 blu e segna con una crocetta il 10 nella riga blu.

Importante! Se il conduttore non segna un numero **sia** con la prima **che** con la seconda operazione, dovrà segnare una crocetta nella riga „**lanci a vuoto**“. Gli altri giocatori invece non devono segnare i lanci a vuoto, indipendentemente dal fatto che abbiano segnato o no un numero.

Il ruolo di conduttore passa poi al giocatore successivo in senso orario che lancia tutti i sei dadi ed effettuerà una dopo l'altra le due operazioni. Si continuerà a giocare sempre nello stesso modo.

Completare una riga di numeri

Se un giocatore desidera segnare con la crocetta **l'ultimo numero a destra** (12 rosso, 12 giallo, 2 verde, 2 blu), dovrà prima aver segnato **almeno 5 numeri** della riga in questione. Dopo aver segnato l'ultimo numero di destra della riga, dovrà segnare con una crocetta **anche** la casellina accanto con il lucchetto. Questa crocetta verrà contata col punteggio finale! La riga del colore in questione è così completata per **tutti i giocatori** e nei giri successivi non si potranno più segnare i numeri di questo colore. Il dado di questo colore viene subito tolto dal gioco in quanto non serve più.



Esempio: Laura segna il numero 2 verde e successivamente il lucchetto accanto. Il dado verde viene tolto dal gioco.

Avvertenza! Se un giocatore segna l'ultimo numero di destra, deve dirlo a voce alta per avvisare gli altri partecipanti che la riga di quel colore è completata. Se la riga viene completata durante la prima operazione, anche gli altri giocatori, se è il caso, possono completare questa riga e segnare con una crocetta il lucchetto. Se un giocatore ha segnato meno di cinque numeri nella riga, non può segnare con la crocetta l'ultima casellina di destra anche se la riga viene completata da un altro giocatore.

Fine della partita e punteggio

La partita termina **subito** appena un giocatore ha segnato con una crocetta il suo quarto „lancio a vuoto“. La partita, inoltre, termina **subito** anche nel caso in cui un giocatore ha completato due righe e i due dadi dello stesso colore sono stati tolti dal gioco.

Avvertenza! Può succedere che durante la prima operazione venga completata una terza riga, contemporaneamente alle due d'obbligo.

Esempio: la riga blu è già stata completata. Emma coi dadi bianchi consegue due 6 e dice „dodici“. Max segna con una crocetta il 12 rosso e completa la riga rossa. Allo stesso tempo Lino segna il 12 giallo e completa la riga gialla

Punteggio

Sotto le quattro righe colorate viene indicato il numero di punti abbinato al numero di crocette conseguite nelle singole righe a colori. Ogni lancio a vuoto conta 5 punti di penalizzazione. I giocatori riportano nei rispettivi riquadri in basso della cartella i punti conseguiti nelle singole righe a colori e i punti di penalizzazione per i lanci a vuoto. Vince il giocatore che totalizza il punteggio più alto.



Questo campo rimane vuoto nel gioco originale. Su **Qwixx On Board**, qui vengono inseriti i punti supplementari.

Esempio: nella riga rossa Laura ha 4 croci pari a 10 punti, in quella gialla tre croci pari a 6 punti, in quella verde 7 croci pari a 28 punti e in quella blu 8 croci pari a 36 punti. Per i due lanci a vuoto Laura ha totalizzato 1punti di penalizzazione. Il punteggio complessivo di Laura è dunque di 70 punti.

L'autore: con „Qwixx“ Steffen Brenndorf presenta il suo quarto gioco di successo. Con i tre precedenti „Würfelexpress“, „Fiese 15“ e „Mensch ärgere dich nicht mal anders“ ha confermato il suo talento in questo genere di passatempi.

L'illustratore: Oliver Freudenreich ha illustrato quasi tutti i giochi di editori tedeschi e di molti altri internazionali. Ulteriori informazioni al sito: www.freudenreich-grafik.de