



44 karty: 2-12 każda w kolorze czerwonym, żółtym, zielonym i niebieskim



Powiązane strony odwrotne (liczby w neutralnym kolorze)



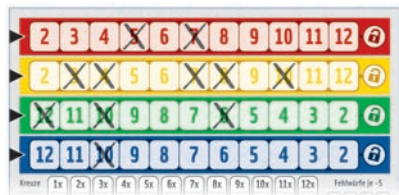
Joker 2-12 (dla wariantu)

Każdy z graczy stara się zaznaczyć na swojej kartce jak najwięcej liczb w czterech rzędach z kolorami. Im więcej krzyżyków znajdzie się w rzędzie z kolorami, tym więcej punktów zostanie przyznanych.

Uwaga: Zaznaczenie krzyżykiem stanowi istotną różnicę w stosunku do Qwixx, nagrodzonej gry w kości **patrz „Uwaga“ poniżej**.

Zaznaczanie liczb

W trakcie trwania gry liczby w każdym z czterech rzędach z kolorami należy zaznaczać od strony **lewej do prawej**. Nie trzeba zaczynać od początku lewej strony - można pominąć liczby (nawet kilka od razu). Pominiętych liczb nie można już później zaznaczać.



Przykład: W czerwonym rzędzie najpierw zaznaczono 5, a później 7. Czerwonych 2, 3, 4 i 6 później nie można już zaznaczać. W żółtym rzędzie można zaznaczyć tylko 11 i 12. W zielonym rzędzie grę należy kontynuować od strony

prawej od numeru 6. W niebieskim rzędzie grę należy kontynuować od strony prawej od numeru 10.

Jeśli gracz chce zaznaczyć **numer całkiem z prawej strony** rzędu z kolorami (czerwony 12, żółty 12, zielony 2, niebieski 2) musi wcześniej mieć w rzędzie z tym kolorem co **najmniej pięć krzyżyków**. Jeśli w końcu gracz zaznaczy numer z prawej strony, wtedy **dotatkowo** zakreśla również położone bezpośrednio obok niego pole z zamkiem - ten krzyżyk zostanie później policzony w rozliczeniu końcowym!

Uwaga: Ten rząd z kolorami jest teraz ukończony **tylko dla tego gracza**. W kolejnych rundach nie może on sprawdzać niczego w tym kolorze. Wszyscy inni gracze nadal mogą robić zaznaczenia w tym kolorze.



Przykład: Laura zakreśla zieloną 2 i dodatkowo zamek. Zielony rząd jest więc ukończony **tylko dla Laury**.

Jeśli gracz ma mniej niż pięć krzyżyków w rzędzie z kolorem, wtedy w żadnym wypadku nie może zaznaczać numeru położonego całkowicie z prawej strony.

Przygotowanie gry

Włożyć **11 kart z jokerami** do pudełka. Używamy ich tylko w wersji z jokerami. Każdy dostaje kartkę i długopis. 44 karty są przetasowane. Każdy z graczy otrzymuje do ręki **cztery karty**. Pozostałe karty są zakryte i umieszcza się je na środku stosu losowania, stroną neutralnego koloru do góry. **Cztery** górne **karty** są podnoszone i umieszczane obok siebie (= wykładanie) przy stosie.



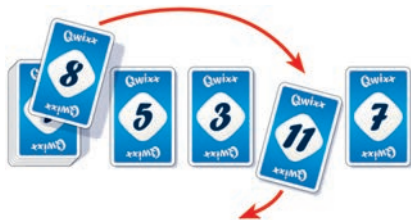
Wykłada się zawsze cztery karty (strona w kolorze neutralnym jest widoczna).

Przebieg gry

Najpierw losuje się aktywnego gracza. Aktywny gracz wykonuje następujące trzy **kolejne** czynności.

- 1.) Aktywny gracz bierze z **wyłożenia** do ręki tyle dowolnych kart, aby mieć ich **w sumie 5** (na początku gry jest to tylko jedna karta, później mogą to być dwie lub trzy). **Po wzięciu** przez gracza kart(y), wyłożenie natychmiast uzupełnia się do czterech kart poprzez wzięcie odpowiedniej ilości kart ze stosu losowania i ułożenie ich jako **kart zakrytych**.

Uwaga: Jeśli stos w trakcie gry wyczerpie się, stos odłożony należy przetasować i od razu korzystać się z niego jako nowego stosu losowania.



Przykład:

Anna podczas wykładania bierze do ręki 11. Następnie 8 ze stosu losowania umieszcza w wolnym miejscu.

- 2.) Aktywny gracz mówi głośno i wyraźnie numer, który znajduje się **teraz** na szczycie stosu. Numer ten odnosi się do wszystkich, tzn. **każdy** gracz może (ale nie musi) zaznaczyć go na swoim bloczku w **dowolnym** rzędzie z kolorami.



Przykład:

Anna mówi „4 dla wszystkich”. Max zaznacza na swojej karcie czerwoną 4.

Anna zaznacza żółtą 4. Linus również zaznacza żółtą 4. Laura nie chce niczego zaznaczać.

- 3.) Aktywny gracz w każdym przypadku **musi** teraz zagrać **jedną** z 5 kart trzymanyh w ręce - jeśli może (i chce), może również zagrać kilkoma kartami na raz, ale **nie więcej niż trzema**. Jeśli gra tylko jedną kartą, może wybrać dowolną z nich. Jeśli chce zagrać kilkoma kartami na raz, muszą być **w tym samym kolorze**. Gracz może **dowolnie** wybierać numery kart (maksymalnie trzy), nie ma żadnych ograniczeń, np. czerwone 2-6-11 lub żółte 3-9 czy zielone 10-9-4 lub niebieskie 8-7.

Gracz pokazuje kartę(y) i teraz dowolnie może wybrać, czy nie chce zaznaczyć żadnej, chce zaznaczyć jedną czy kilka numerów w pokazanym kolorze.

Ważne: Jeśli gracz chce zaznaczyć **więcej niż jedną liczbę**, wtedy między pierwszym a ostatnim zaznaczonym przez siebie numerem może pominąć nie więcej niż jeden numer. Na przykład, jeśli gra kolorem czerwonym 4-5-7, może zaznaczyć wszystkie trzy numery. Na przykład, jeśli gra kolorem żółtym 2-4-6, nie może zaznaczyć wszystkich trzech numerów, ponieważ dwa numery zostaną pominięte.

Uwaga: Inni gracze nie mogą teraz (w 3 akcji) **niczego** zaznaczać. **Wszystkie** rozgrywane karty są zakryte i są następnie umieszczane na odkładanym stosie na krawędzi stołu.



Przykład: Anna gra zieloną 11, zieloną 9 i zieloną 3. Zaznacza 11 i 9 w zielonym rzędzie, a następnie odkłada wszystkie 3 karty na stosie odkładanym.

Bardzo ważne: Jeśli aktywny gracz **nie zaznaczy** liczby **ani w akcji 2, ani w 3**, wtedy musi postawić krzyżyk w kolumnie „**Pudło**“. Nieaktywni zawodnicy nie muszą zaznaczać pudła, niezależnie od tego, czy coś zaznaczyli, czy nie.

Teraz następny gracz zgodnie z ruchem wskazówek zegara staje się nowym aktywnym graczem i zgodnie z opisem wykonuje trzy czynności po kolei. Dalej gra się po kolei, jak opisano powyżej.

Koniec gry i punktacja

Gra kończy się od razu po wypełnieniu przez jednego z graczy **dwóch** rzędów z kolorami na **swojej** kartce. Alternatywnie gra kończy się natychmiast, jeśli ktoś zakreślił 4 pudła. Teraz podlicza się punkty.

Pod czterema rzędami z kolorami znajduje się informacja o tym, ile punktów jest za ile krzyżyków w rzędzie.

Ważne: Każdy rząd jest punktowany indywidualnie. Za każde pudło odlicza się pięć punktów. Teraz każdy z graczy wpisuje punkty za swoje cztery rzędy z kolorami, a minusy za pudła w odpowiednich polach na dole kartki. Zwycięzcą zostaje gracz z najwyższym wynikiem całkowitym.

Wersja z jokerami

Przed rozpoczęciem gry 11 jokerów jest tasowanych razem z pozostałymi 44 kartami. 55 kart jest umieszczanych na stosie losowania. Liczba karty jokera jest stała, a kolor, dla którego karta obowiązuje, gracz może określić sam podczas gry. Wszystkie inne zasady pozostają bez zmian.