

Qwixx

Νέα ζάρια, για περισσότερη
διασκέδαση!



Steffen Benndorf
Reinhard Staupe



Παίκτες: 2-5

Ηλικία: από 8 ετών

Διάρκεια: περ. 20 λεπτά

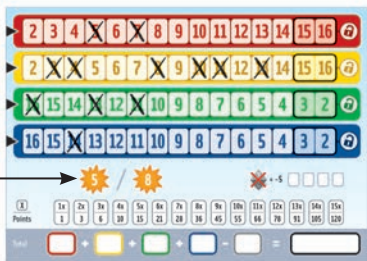
Ο παίκτης προσπαθούν να διαγράψουν όσους περισσότερους αριθμούς μπορούν στις τέσσερις σειρές χρώματος στο δελτίο παίκτη τους. Όσα περισσότερα X έχετε σε μια σειρά χρώματος, τόσοι περισσότερους πόντους κερδίζετε. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους στο τέλος του παιχνιδιού κερδίζει.

Προσοχή: Αν ήδη ξέρετε πώς παίζεται το πρωτότυπο παιχνίδι Qwixx, τότε χρειάζεται να διαβάσετε μόνο τους κανόνες που έχουν επισημανθεί με κίτρινο. Όλοι οι υπόλοιποι κανόνες παραμένουν ίδιοι με το πρωτότυπο παιχνίδι! Αν δεν έχετε ξαναπαίξει Qwixx, τότε διαβάστε καλύτερα όλους τους κανόνες.

Πώς διαγράφουμε αριθμούς

Κατά τη διάρκεια του παιχνιδιού, θα πρέπει να διαγράψετε τους αριθμούς σε κάθε μία από τις τέσσερις σειρές χρώματος από τα **αριστερά προς τα δεξιά**. Δεν είναι ανάγκη να ξεκινήσετε από τέρμα αριστερά: επιτρέπεται να παραβλέψετε ορισμένους αριθμούς (και παραπάνω από έναν κάθε φορά). Οι αριθμοί που παραβλέφθηκαν δεν μπορούν να διαγραφούν αργότερα. **Συμβουλή:** Σημειώστε τους αριθμούς που παραβλέψατε με μια οριζόντια γραμμή, για να μην τους διαγράψετε κατά λάθος αργότερα.

Οι τέσσερις γραμμές χρώματος είναι μεγαλύτερες από αυτές στο πρωτότυπο παιχνίδι. Περιέχουν αριθμούς από το 2 έως το 16 και από το 16 έως το 2. Μπορείτε να κλειδώσετε μια σειρά χρώματος χρησιμοποιώντας **έναν από τους δύο τελευταίους αριθμούς**. Σε κάθε δελτίο σκορ υπάρχουν επίσης **δύο τυχεροί αριθμοί**.



Σημείωση: Οι τυχεροί αριθμοί σε αυτό το δελτίο σκορ είναι το 5 και το 8.

Στην κόκκινη σειρά, διαγράψατε πρώτα το 5 και μετά το 7. Αυτό σημαίνει ότι δεν μπορείτε πλέον να διαγράψετε το 2, 3, 4 και 6.

Στην κίτρινη σειρά, μπορείτε να διαγράψετε μόνο το 14, 15 και 16.

Στην πράσινη σειρά, πρέπει να συνεχίσετε στη δεξιά πλευρά του 11.

Στην μπλε σειρά, πρέπει να συνεχίσετε στη δεξιά πλευρά του 14.

Πώς παίζεται

Κάθε παίκτης παίρνει ένα δελτίο σκορ (με διαφορετικούς τυχερούς αριθμούς) και έναν μαρκαδόρο. Αποφασίστε τυχαία ποιος θα είναι ο πρώτος ενεργός παίκτης. Ο ενεργός παίκτης ρίχνει **και τα έξι ζάρια**. Στη συνέχεια, οι παίκτες κάνουν τις παρακάτω ενέργειες **με την ακόλουθη σειρά**.



1.) Ο ενεργός παίκτης προσθέτει το αποτέλεσμα **των δύο άσπρων ζαριών** και δηλώνει φωναχτά το άθροισμά τους. Τώρα, **όλοι οι παίκτες** μπορούν (αλλά δεν είναι υποχρεωτικό!) να διαγράψουν αυτόν τον αριθμό σε μια σειρά χρώματος της **επιλογής τους**.

Ο Μαξ είναι ο ενεργός παίκτης. Το αποτέλεσμα των άσπρων ζαριών είναι 5 και 1. Ο Μαξ ενημερώνει τους άλλους παίκτες ότι το άθροισμα είναι «έξι». Η Έμμα διαγράφει το κίτρινο 6 στο δελτίο σκορ της. Ο Μαξ διαγράφει το κόκκινο 6. Η Λάουρα και ο Λουκ δεν θέλουν να διαγράψουν κάποιο 6.

Αν κατά την ενέργεια 1 το άθροισμα των δύο άσπρων ζαριών είναι **ένας από τους τυχερούς αριθμούς** στο δελτίο σκορ σας, αντί να διαγράψετε αυτόν τον αριθμό μπορείτε να διαγράψετε τον επόμενο διαθέσιμο αριθμό στη σειρά χρώματος όπου έχετε τα λιγότερα X τη συγκεκριμένη στιγμή. Αν υπάρχουν περισσότερες από μία σειρές με τα λιγότερα X, μπορείτε να επιλέξετε μία από αυτές. **Παράδειγμα:** Οι τυχεροί αριθμοί της Λάουρα είναι το 6 και το 11. Αντί για το 6 που είναι το αποτέλεσμα της ζαριάς του Μαξ, η Λάουρα διαγράφει το πράσινο 16. **Σημείωση:** Οι τυχεροί σας αριθμοί ισχύουν για όλη τη διάρκεια του παιχνιδιού. Μπορείτε να τους χρησιμοποιήσετε κάθε φορά που προκύπτουν από τη ζαριά κατά την ενέργεια 1.



2.) Ο ενεργός παίκτης (μόνο αυτός!) έχει τη δυνατότητα τώρα (αλλά δεν είναι υποχρεωτικό) να συνδυάσει **ένα από τα άσπρα ζάρια με ένα ζάρι χρώματος της επιλογής του** και να διαγράψει το άθροισμά τους στην αντίστοιχη σειρά χρώματος.

Ο Μαξ συνδυάζει το άσπρο 5 με το μπλε 8 και διαγράφει το μπλε 13.

Πολύ σημαντικό: Αν έπειτα από τις ενέργειες 1 και 2 ο ενεργός παίκτης δεν κατάφερε να διαγράψει έναν αριθμό, πρέπει να βάλει X σε ένα από τα κουτάκια «**αποτυχημένης ζαριάς**». Οι μη ενεργοί παίκτες δεν χρειάζεται να βάλουν X σε ένα κουτάκι αποτυχημένης ζαριάς, αν δεν καταφέρουν να διαγράψουν έναν αριθμό.

Τώρα, ο επόμενος παίκτης στη σειρά γίνεται ο νέος ενεργός παίκτης. Αυτός ρίχνει και τα έξι ζάρια. Στη συνέχεια, κάνει και τις δύο ενέργειες τη μια μετά την άλλη. Το παιχνίδι συνεχίζεται με αυτόν τον τρόπο, με τους παίκτες να ρίχνουν τα ζάρια όταν έρθει η σειρά τους.

Πώς κλειδώνουμε μια σειρά

Για να μπορέσετε να διαγράψετε έναν από τους αριθμούς που βρίσκονται **τέρμα δεξιά** σε μια σειρά χρώματος (κόκκινο 15/16, κίτρινο 15/16, πράσινο 2/3, μπλε 2/3), θα πρέπει πρώτα να έχετε διαγράψει **τουλάχιστον έξι αριθμούς** σε αυτήν τη σειρά χρώματος.

Μόλις διαγράψετε έναν από τους δύο τέρμα δεξιά αριθμούς σε μια σειρά, θα πρέπει **επίσης να διαγράψετε αμέσως** το κουτάκι με το σύμβολο του λουκέτου στα δεξιά αυτής της σειράς. Αυτό το X θα προστεθεί στο συνολικό σας σκορ στο τέλος του παιχνιδιού! Αυτή η χρωματιστή σειρά είναι τώρα κλειδωμένη **για όλους τους παίκτες**. Δεν είναι πλέον δυνατό να διαγραφούν αριθμοί αυτού του χρώματος. Από εδώ και πέρα δεν μπορείτε να χρησιμοποιήσετε το ζάρι του αντίστοιχου χρώματος, αφαιρέστε το από το παιχνίδι.



Η Έμμα διαγράφει το πράσινο 3 και **αμέσως** διαγράφει το σύμβολο του λουκέτου. Το πράσινο ζάρι αφαιρείται από το παιχνίδι.

Σημείωση: Αν ένας παίκτης διαγράψει έναν από τους τέρμα δεξιά αριθμούς, πρέπει να το δηλώσει φωναχτά, ώστε οι άλλοι παίκτες να ξέρουν ότι αυτή η σειρά χρώματος κλειδώθηκε. Αν ένας παίκτης κλειδώσει μια σειρά κατά την ενέργεια 1, οι άλλοι παίκτες επιτρέπεται να διαγράψουν και αυτοί την ίδια στιγμή το άθροισμα της ζαριάς και το αντίστοιχο σύμβολο λουκέτου.

Ωστόσο, αν έχετε **λιγότερα από έξι X** σε μια σειρά χρώματος όταν κλειδωθεί από κάποιον παίκτη, **δεν επιτρέπεται να διαγράψετε κανέναν** από τους δύο τέρμα δεξιά αριθμούς.

Τέλος του παιχνιδιού και σκορ

Το παιχνίδι τερματίζεται **αμέσως**, όταν ένας από τους παίκτες διαγράψει το τέταρτο κουτάκι «αποτυχημένης ζαριάς». Το παιχνίδι τερματίζεται επίσης **αμέσως**, όταν κλειδωθεί μια δεύτερη σειρά (από οποιονδήποτε παίκτη) και αφαιρεθεί ένα δεύτερο ζάρι χρώματος.

Συμβαίνει σπάνια, αλλά είναι δυνατό και επιτρέπεται να κλειδώσετε μια σειρά χρησιμοποιώντας έναν από τους τυχερούς σας αριθμούς, με την προϋπόθεση ότι τηρούνται όλοι οι κανόνες του παιχνιδιού.

Συμβουλή: Κατά την ενέργεια 1, είναι δυνατό ταυτόχρονα με μια δεύτερη σειρά χρώματος να κλειδωθεί και μια τρίτη σειρά.

Παράδειγμα: Η πράσινη σειρά είναι ήδη κλειδωμένη. Η Έμμα φέρνει στα άσπρα ζάρια δύο οχτάρια και λέει «δεκαέξι». Ο Μαξ διαγράφει το κόκκινο 16 και κλειδώνει την κόκκινη σειρά. Ταυτόχρονα, ο Λουκ διαγράφει το κίτρινο 16 και κλειδώνει την κίτρινη σειρά.

Σκορ: Κάτω από τις τέσσερις σειρές χρώματος θα βρείτε έναν πίνακα που δείχνει πόσους πόντους κερδίζετε για έναν συγκεκριμένο αριθμό X σε μια σειρά. Κάθε αποτυχημένη ζαριά μετρά για 5 πόντους ποινής που θα αφαιρεθούν. Οι παίκτες τώρα αθροίζουν τους πόντους των τεσσάρων σειρών χρώματός τους, αφαιρώντας τους αντίστοιχους πόντους των αποτυχημένων ζαριών, και γράφουν το σκορ τους στα αντίστοιχα πλαίσια στο δελτίο σκορ. Ο παίκτης με το μεγαλύτερο σκορ είναι ο νικητής.

The image shows a board game interface with four rows of cards and a scoring table. The rows are:

- Red row: X 3 4 X X 7 8 9 X 11 12 13 14 15 16 (with a lock icon)
- Yellow row: 2 X 4 X 6 X 8 9 10 11 12 13 14 15 16 (with a lock icon)
- Green row: 16 X X 13 12 X X X 8 X 6 X 4 X 2 X
- Blue row: 16 X X 13 X X 10 X 8 X X X 4 3 2 (with a lock icon)

Below the rows are two star icons (5 and 8) and a red star icon with a minus sign and a 5. Below that is a table of points for each number (1x to 15x) and a total score calculation:

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

Total: 10 + 6 + 45 + 36 - 10 = 87

Η Έμμα έχει 4 κόκκινα X, κι έτσι κερδίζει 10 πόντους. Έχει επίσης τρία κίτρινα X (= 6 πόντοι), 9 πράσινα X (= 45 πόντοι) και 8 μπλε X (= 36 πόντοι). Η Έμμα έχει δύο αποτυχημένες ζαριές, το οποίο της κοστίζει 10 πόντους. Το τελικό σκορ της Έμμα είναι 87 πόντοι.

