

# Qwixx

Классически просто – просто классно!



Игроки: от 2 до 5 человек  
 Возраст: от 8 лет  
 Продолжительность: ок. 15 Минут

Каждый игрок старается зачеркнуть как можно больше цифр в четырех цветовых рядах своего игрового поля. Чем больше крестиков в каждом ряду – тем больше пунктов. Набравший наибольшее количество пунктов выигрывает.

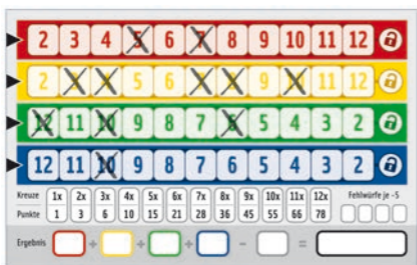
## Зачеркиваем цифры

Во время игры можно зачеркивать цифры в каждом из четырех цветовых рядов исключительно слева направо. Не обязательно начинать с крайней левой клеточки – разрешено пропускать клетки (можно и несколько за один раз). При этом в дальнейшем пропущенные клетки зачеркнуть больше будет нельзя!

**Совет:** желающие могут пропущенные клетки заштриховать, чтобы потом случайно во время дальнейшей игры их не зачеркнуть.

### Пример:

В красном ряду были зачеркнуты сначала 5, а затем 7.



Красные 2, 3, 4 и 6 больше перечеркивать нельзя.

В желтом ряду можно зачеркнуть только 11 и 12.

В зелёном ряду можно продолжать только от 6 вправо.

В синем ряду можно зачеркивать только вправо от 10.

## Как проходит игра

Каждый игрок получает листок с цветовыми рядами и ручку. С помощью одного кубика определяется первый «активный Игрок». Он бросает все шесть кубиков. Теперь проводятся два следующих действия, одно за другим:

1.) «Активный Игрок» считает пункты на

обоих белых кубиках и объявляет громко

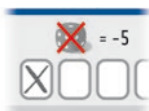
и внятно их общую сумму. Каждый игрок может (но не обязан) зачеркнуть объявленное число в любом цветовом ряду своего игрового поля.

**Пример:** Макс – «активный Игрок». На белых кубиках выпало 4 и 1. Макс объявляет громко и внятно цифру «пять». Эмма зачеркивает на своём поле жёлтую 5. Макс зачеркивает красную 5. Лаура и Линус не зачеркивают ничего

2.) «Активный Игрок» (но только он, а не остальные) может (но не обязан) пункты на одном из белых кубиков с любым из цветных скомбинировать и их сумму в соответствующем цветовом ряду зачеркнуть.

**Пример:** Макс суммирует белую 4 с синей 6 и зачеркивает 10 в синем ряду.

**Очень важно:** если «активный Игрок» ни в одном из действий не зачеркнул ничего, он должен отметить пустой квадрат на сером поле. Остальные игроки не помечают пустые квадраты, независимо от того, зачеркнули они какие-либо цифры или нет.



Теперь следующий сидящий по часовой стрелке игрок становится «активным» и повторяет описанные выше действия. Таким образом продолжается игра.

## Заккрытие одного цветового ряда

Если один из игроков хочет зачеркнуть **крайнюю правую цифру** в ряду (красную 12, желтую 12, зеленую 2, синюю 2), в этом ряду должны быть до этого зачеркнуты **минимум пять цифр**. Как только игрок зачеркнул крайнюю правую цифру, он перечеркивает и нарисованный рядом замок – этот замок при окончательном подсчете считается как еще один крестик! Теперь этот цветовой ряд для **всех игроков** закрыт и больше в нем ничего зачеркивать нельзя. Кубик такого же цвета изымается из игры.



**Пример:** Лаура зачеркнула зеленую 2 и находящийся рядом замок. Зеленый кубик изымается из игры.

**Внимание:** Игрок, зачеркнувший крайнюю правую цифру, должен сообщить об этом громко и внятно, чтобы остальные игроки знали, что этот ряд закрыт.

Если закрытие ряда происходит во время действия 1), когда участвуют все игроки, то могут одновременно несколько игроков перечеркнуть замок. Но, конечно, только в том случае, если до этого в ряду зачеркнуто не менее 5 цифр.

## Окончание игры

Игра заканчивается сразу, как только один из игроков помечает четвертый **пустой** квадрат или любой играющий закрывает второй цветовой ряд своего игрового поля и тем самым из игры изымается **второй** цветной кубик.

**Внимание:** бывает (во время действия 1), что одновременно со вторым закрывается и третий ряд.

**Пример:** Зеленый ряд уже был закрыт. Эмма выбрасывает на обоих белых кубиках по 6 и произносит «двенадцать». Макс зачеркивает красную 12 и закрывает красный ряд. Одновременно зачеркивает Линус желтую 12 и закрывает желтый ряд. Игра завершена с тремя закрытыми рядами.

## Подсчет

Внизу игрового поля под цветовыми рядами указано, сколько пунктов (=Points) дает количество зачеркнутых в каждом ряду цифр. За каждый перечеркнутый пустой квадрат отнимается пять пунктов. Каждый игрок вносит свои пункты за цветовые ряды и минус-пункты за пустые квадраты в соответствующие клетку в самом низу игрового поля. Не забудьте подсчитать перечеркнутые замки. Тот, кто набрал наибольшее количество пунктов – победил.

**Пример:** У Лауры в красном ряду четыре крестика, это даёт 10 пунктов, в жёлтом - три крестика (=6 пунктов), в зелёном – семь

→	<del>X</del>	<del>X</del>	4	5	<del>X</del>	7	<del>X</del>	9	10	11	12	ⓐ	
→	2	<del>X</del>	4	<del>X</del>	6	7	<del>X</del>	9	10	11	12	ⓐ	
→	12	<del>X</del>	<del>X</del>	9	8	7	6	<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	ⓐ	
→	<del>X</del>	11	<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	6	<del>X</del>	<del>X</del>	<del>X</del>	2	ⓐ	
Kreuze	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	Fehlwürfe je -5
Punkte	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	<del>X</del> <del>X</del> □□
Ergebnis	10	+	6	+	28	+	36	-	10	=	70		

крестиков (=28 пунктов) и в синем – восемь крестиков (=36 пунктов). Два пустых квадрата приносят Лауре 10 минус-пунктов. Таким образом, общий итог Лауры – 70 пунктов.

**Автор:** «Qwixx» - это 4 изданная игра Стефана Бенндорфа (Steffen Bendorf). У него явный талант создавать интересные игры с кубиками, что подтверждено его другими авторскими играми: „Würfelexpress“, „Fiese 15“ и „Mensch ärgere dich nicht mal anders“.

**Иллюстратор:** Оливер Фройденрайх (Oliver Freudenreich) иллюстрировал игры почти для всех немецких и многих международных издательств. Дальнейшая информация на сайте: [www.freudenreich-grafik.de](http://www.freudenreich-grafik.de)  
Классически просто – просто классно!