Steffen Benndorf

Qwixx

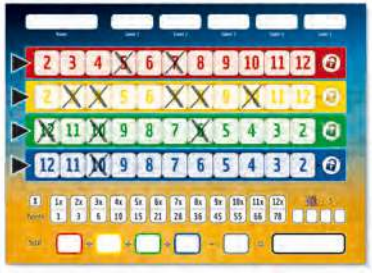
Semplicemente classico e di alta classe!

Giocatori: 2-4 partecipanti
Età: da 8 anni in su
Durata: 15 minuti circa

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. Il coperchio della scatola viene posto al centro dl tavolo. Si tira a sorte il conduttore della partita che lancia **tutti i sei dadi** nel coperchio della scatola. 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 il 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 nel coperchio della scatola. 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.

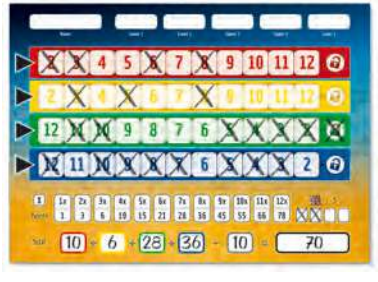
Fine della partita e punteggio

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.



***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 10 punti di penalizzazione. Il punteggio complessivo di Laura è dunque di 70 punti.*

Se si desidera si possono fare subito diverse partite una dopo l'altra. Il punteggio delle singole partite viene riportato nella lavagna in alto a destra dove c'è posto per cinque partite al massimo.
Avvertenza! Scrivere sulle lavagne solo con penne a secco cancellabili!

Produzione e distribuzione per la Germania: Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, 90768 Fürth-Dambach, www.nsv.de

Distribuzione per la Svizzera: Carletto AG, 8820 Wädenswill, www.carletto.ch, www.gamefactory.ch