

Qwixx

S hrací deskou pro ještě více možností!

ON BOARD



Steffen Benndorf
Reinhard Staupe

Počet hráčů: 2-4

Věk: od 8 let

Herní doba: okolo 20 min.

Pozor: Pokud už znáte vyznamenaný originál „Qwixx“, stačí si jen přečíst následující modře podbarvené stránky 1-2, a pak už se můžete hned pustit do hry. **Pokud Qwixx ještě neznáte**, doporučujeme vám přečíst si nejprve po nich následující originální pravidla (stránky 3-6), a zahrát si jednu partičku dle originálních pravidel (hrací deska a hrací figurky k tomu nebudete potřebovat).

Příprava hry

Hráči se nejprve domluví, se kterou stranou hrací desky chtějí hrát. Každý hráč obdrží jednu hrací figurku a postaví ji na startovací pole hrací desky. Přebytké hrací figurky se vrátí do krabice. Kromě toho dostane každý hráč lístek a tužku. V průběhu hry bude každý hráč na svém lístku křížkovat čísla – přesně dle pravidel originální hry Qwixx.

Na zakřížkování na lístku se NIC nemění!



Průběh hry

Nejprve vylosujte, ze kterého hráče bude první aktivní hráč. Aktivní hráč provede 3 akce po sobě:

→ Aktivní hráč hází všemi šesti kostkami. Nyní bude přesně jako v případě originální hry Qwixx nejprve provedena **1. akce** (součet obou bílých kostek pro **všechny hráče**), poté nezměněná **2. akce** (bílá + barevná kostka **jen pro aktivního hráče**). Nyní má **aktivní hráč** ještě **3. akci**, kterou smí (**jen on**) využít (ale nemusí):

3. akce: Aktivní hráč smí svou hrací figurkou posunovat o **1-5 volných polí** dopředu (nikdy dozadu). Obsazená políčka se nepočítají a prostě přeskakují. Na každém poli smí stát vždy **jen jedna figurka** (nikdo se nevyhazuje). Aktivní hráč svobodně rozhodne o délce tahu (1-5) a posune podle toho svou figurku.

Pro posunování dopředu existuje tato podmínka: Aktivní hráč musí číslo políčka, na které posune svou hrací figurku, buď použít k zakřížkování na lísku (dle originálních pravidel zakřížkování), nebo ho mít už zakřížkované – v jiném případě nesmí posunout dopředu.

Příklad 1: Tim je aktivní hráč. Ve své 3. akci se posune ze startovacího pole o 5 volných polí dopředu a zastaví na zelené 10. Zakřížkuje na svém lístku zelenou 10.

Příklad 2: V pozdějším průběhu hry je aktivním hráčem Linus. Ve své 3. akci posunuje svou figurku o 4 volné pole na zelenou 7. Protože má Linus zelenou 7 na svém lístku už zakřížkovanou, je tento tah povolen (aniž by tím něco zakřížkoval).

Upozornění: Pod poli je zobrazeno vždy jedno číslo v bílém kruhu. To jsou dodatečné body, které hráč obdrží **na konci hry** podle pozice své figurky. Čím dál se figurka dostane, tím více dodatečných bodů může dostat (1-20).

Nyní je z dalšího hráče po směru hodinových ručiček nový aktivní hráč a ten provede za sebe 3 akce, jak bylo popsáno. Aktivní hráč smí, pokud může a chce, udělat křížek v každé akci, tedy celkem až tři křížky. Samozřejmě je dovoleno, aby aktivní hráč udělal jen jeden nebo dva křížky, v libovolných akcích.

Chybné hody: Aktivní hráč dostane jen tehdy chybný hod, když v žádné ze svých 3 akcí nic nezakřížkoval. **Upozornění:** Chytrým využitím 3. akce může být téměř zabráněno chybným hodům.

Konec hry

Jakmile dojde jeden aktivní hráč se svou hrací figurkou na **jedno z 5 posledních políček** herního plánu, zahájí konec hry. Následně přijdou **všichni ostatní hráči** ještě přesně jednou na řadu jako aktivní hráči. Poté je konec a proběhne vyhodnocení. **Všimněte si:** Hra může skončit **kdykoliv** úplně normálně dle originálních pravidel Qwixx, tzn., když jsou ukončené dvě barvy nebo jeden hráč zakřížkoval 4 chybné hody. Pokud k tomu dojde, skončí hra **okamžitě**, nezávisle na tom, zda jedna hrací figurka dosáhla cílovou oblast nebo ne.

Vyhodnocení: 4 barevné řady budou počítány přesně jako v originální hře. Kromě toho dostane každý hráč ještě tolik **dodatečných bodů**, kolik je uvedeno pod polem, na kterém stojí jeho figurka (maximálně 20). Kdo získal celkově nejvíc bodů, vyhrává.

Qwixx

jednoduchý - rychlý - zábavný



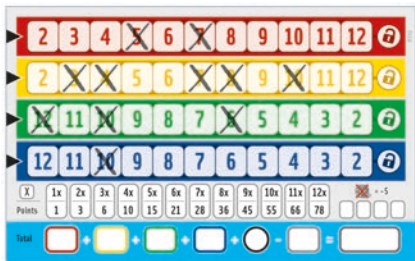
Originální pravidla

Každý hráč se snaží na své kartě ve čtyřech různobarevných řadách zakřížkovat co nejvíce čísel. Čím více křížků hráč v jedné řadě má, tím více bodů za ni dostane. Kdo získá nejvíce bodů v součtu, ve hře zvítězí.

Křížkování čísel

Základní pravidlo průběhu hry je, že čísla v každé ze čtyř barevných řad musí být křížkována **zleva doprava**. Není ale nutné začít křížkovat od čísla nejvíce vlevo. Je možné začít dále a také některá čísla přeskačovat.

Zvláštní případ: Čísla, která jste přeskočili, ale již není možné později zakřížkovat.



Příklad: V červené řadě jsou zakřížkována čísla 5 a 7. Není již tedy možné zakřížkovat čísla 2, 3, 4 a 6.

Ve žluté řadě je možné zakřížkovat již pouze čísla 11 a 12.

V zelené řadě jsou k dispozici čísla napravo od 6, v modré řadě čísla napravo od 10.

Průběh hry

Každý si vezme jednu kartu hráče a tužku, nebo cokoli, čím je možné do karty hráče zaznamenávat. Náhodným způsobem zvolte začínajícího hráče, který se jako první ujme role tzv. aktivního hráče, bude tedy první na tahu. Aktivní hráč hodí **všemi šesti kostkami**. Poté se v **přesně daném pořadí** (nejdříve první a až poté druhá), uskuteční následující dvě akce:



1.) Aktivní hráč sečte body na **obou bílých kostkách** a toto číslo řekne nahlas. Každý hráč si nyní může (ale nemusí!) zakřížkovat dané číslo v libovolné z barevných řad.

Příklad: Petr je aktivní hráč. Bílé kostky ukazují čísla 4 a 1. Petr nahlas řekne „Pět“. Ema si na svojí kartě zakřížkuje číslo 5 ve žluté řadě. Petr si zakřížkuje číslo 5 v červené řadě. Katka a Martin se rozhodnou si žádné číslo nezakřížkovat.



2.) Aktivní hráč (ale nikdo další!) teď **může, ale nemusí**, sečíst body na **jedné z bílých kostek** s body na **jedné libovolné z barevných kostek** a zakřížkovat si toto číslo v řadě, jejíž barva odpovídá barvě vybrané barevné kostky.

Příklad: Petr sečte bílou čtyřku s modrou šestkou a zakřížkuje si číslo 10 v modré řadě.

Pozor, Důležité: Pokud si aktivní hráč nezakřížkuje žádné číslo ani v průběhu první, ani v průběhu druhé akce, musí si zakřížkovat políčko „chybný hod“ (symbol přeškrtnuté kostky vpravo dole na kartě hráče). Ostatní hráči toto políčko zakřížkovat nemusí, bez ohledu na to, zda si některé číslo zakřížkovali, nebo ne.

Nyní se aktivním hráčem stává hráč po směru hodinových ručiček od toho předchozího. Vezme si všech šest kostek a hodí jimi. Poté opět probíhají v daném pořadí dvě výše popsané akce. Tímto způsobem se hráči střídají v roli aktivního hráče až do konce hry.

Uzamčení řady

Má-li hráč možnost zakřížkovat číslo, které je v některé z řad **úplně vpravo** (červenou 12, žlutou 12, zelenou 2, modrou 2), může to udělat pouze ve chvíli, kdy již má v této řadě **alespoň 5 dalších křížků** - křížek na čísle vpravo tedy musí být minimálně šestý v řadě. Pokud si hráč zakřížkuje číslo nejvíce vpravo, **musí si zároveň zakřížkovat i políčko na pravé straně se symbolem zámku**. I tento křížek se bude započítávat při závěrečném vyhodnocení. Tato barevná řada je od této chvíle **pro všechny hráče uzamčena**. V následujícím průběhu hry již do této řady nikdo z hráčů nesmí přidávat další křížky. Kostku příslušné barvy dejte stranou, nadále již nebude ve hře potřebná.



Příklad: Martina zakřížkuje v zelené řadě číslo 2 a společně s ním i zámek. Zelená kostka je odstraněna ze hry.

Pozor: Pokud si hráč zakřížkuje číslo v řadě úplně vpravo, musí to jasně a nahlas oznámit, aby všichni ostatní hráči věděli, že tato řada je nyní mimo hru. Pokud uzamčení řady nastane v průběhu první akce (součet bílých kostek), může si číslo úplně napravo a zámek zakřížkovat i více hráčů ve stejnou chvíli. Ale pozor: Hráč, který nemá v dané řadě 5 nebo více křížků, nemá právo si číslo úplně vpravo zakřížkovat, ani ve chvíli, kdy je tato řada některým z hráčů uzamčena.

Konec hry

Hra končí okamžitě ve chvíli, kdy si některý z hráčů zaznamená čtvrtý chybný hod. Hra také končí okamžitě ve chvíli, kdy byla uzamčena druhá z barevných řad, bez ohledu na to, kolik hráčů tyto řady uzamklo, tedy ve chvíli, kdy jsou 2 barevné kostky vyraženy ze hry. Pokud toto nastane v průběhu první akce tahu hráče (součet bílých kostek), druhá akce tahu (součet bílé a barevné kostky) již neproběhne.

Zvláštní případ: Během první akce kola (součet bílých kostek) může být zároveň uzamčena druhá a třetí řada v pořadí v jednu chvíli.

Przykład: zielony rząd jest już zamknięty. Asia wyrzuca na białych kostkach dwa razy po 6 i deklaruje „dwanaście”. Bartek skreśla czerwone pole 12 i tym samym kończy czerwony rząd. W tym samym czasie Krzysk skreśla żółte pole 12 i kończy żółty rząd.

Bodování

Na kartách, pod rzędami kolorów znajduje się informacja na temat liczby punktów przyznawanej za określoną liczbę skreśleń w danym rzędzie. Każde nietrafienie skutkuje karą -5 punktów. Wszyscy gracze wpisują uzyskaną punktację za każdy z rzędów minus nietrafienia w pola na dole karty. Gracz z najwyższą liczbą punktów wygrywa.

Points	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	-5
Total	10	6	28	36					-10				70

Příklad: Ema má v červené řadě 4 křížky, za které získá 10 bodů, ve žluté 3 křížky (=6 bodů), v zelené 7 křížků (=28 bodů) a v modré 8 křížků (=36 bodů). Za dva chybné body si odečte celkem 10 bodů. Jejich konečné skóre je tedy 70 bodů.

Toto pole zůstane v originální hře prázdné. Zde se v případě **Qwix On Board** zapisují dodatečné body.