

# Qwixx

Very simple - and simply great!

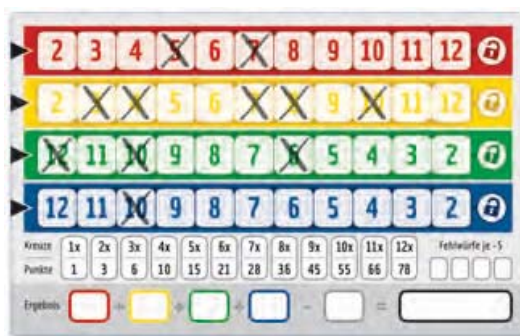


GIOCATORI: da 2 a 5  
ETA': da 8 anni in su  
DURATA: circa 15 minuti

Ogni giocatore cerca di segnare con una crocetta, sulla sua scheda, quanti più numeri possibile, nelle 4 righe colorate. Più crocette si fanno in una riga colorata, più punti si guadagnano. Alla fine, chi ha il punteggio più alto, vince.

## Crossing numbers

La regola base è che, nel corso della partita, i numeri saranno marcati con una crocetta da sinistra a destra, per qualsiasi delle 4 righe colorate. Non è però necessario iniziare con il numero più a sinistra, si possono saltare quanti numeri si vuole. Tuttavia i numeri che sono stati saltati non possono più essere marcati. NOTA: se si vuole, si può decidere di marcare con un tratto orizzontale i numeri saltati, in modo da evitare che possano poi essere marcati con una crocetta per errore.



Esempio:

- Nella riga rossa, sono stati segnati prima il 5 poi il 7. I numeri 2, 3, 4 e 6 non possono più essere marcati;
- Nella riga gialla, solo i numeri 11 e 12 possono ancora essere marcati;
- Nella riga verde, il giocatore può proseguire a destra del numero 6;
- Nella riga blu, il giocatore può proseguire a destra del 10.

## The way the game is played

Ogni giocatore prende una schedina ed una matita. Si sorteggia chi giocherà per primo e assumerà il ruolo di "giocatore attivo". Questo giocatore effettuerà le due azioni indicate di seguito in sequenza, UNA DOPO L'ALTRA.

### AZIONE 1



Il giocatore attivo avvicina i due dadi bianchi e dice ad alta voce e chiaramente, il valore della loro somma.

Ogni giocatore PUO' (ma non è obbligato) marcare con una crocetta il numero enunciato dal giocatore attivo su una delle quattro righe colorate a sua scelta.

ESEMPIO: Max è il giocatore attivo e i due dadi hanno i valori 1 e 4. Max allora dice ad alta voce "cinque".

Emma marca con una crocetta, sulla sua scheda, il 5 giallo. Max marca il 5 rosso. Laura e Linus scelgono di non marcare nessun numero.

### AZIONE 2



Il giocatore attivo (MA NON GLI ALTRI) PUO' (ma non è obbligato a farlo) sommare i valori di uno dei due dadi bianchi con uno solo dei dadi colorati a sua scelta, e marcare con una crocetta il valore di questa somma, nella riga colorata corrispondente

ESEMPIO: Max somma il 4 del dado bianco con il 6 del dado blu e marca con una crocetta, nella riga blu, il numero 10.

**MOLTO IMPORTANTE** Se il giocatore attivo non marca alcun numero nè con la prima nè con la seconda azione, deve marcare con una crocetta una casella nella riga "Fehlwürfe -5" Tiro sbagliato. I giocatori non attivi, invece, non devono farlo, indipendentemente che abbiano o meno marcato un numero

Il prossimo giocatore, in senso orario, diventa quindi il nuovo giocatore attivo. Prende i sei dadi e li lancia, effettuando le due azioni, e così via.

## Finiskina a row

Un giocatore può decidere di marcare il numero più a destra di una riga (12 per il rosso ed il giallo e 2 per il blu ed il verde) SOLO SE HA GIÀ FATTO ALMENO CINQUE CROCETTE in quella riga.

Quando marca il numero all'estrema destra, deve marcare anche il segno del lucchetto corrispondente.

ATTENZIONE: anche le crocette sui lucchetti saranno conteggiate nel calcolo del punteggio della riga corrispondente!

La riga colorata, da questo momento, viene considerata finita e chiusa per tutti i giocatori: nessun'altra crocetta potrà essere marcata nei round seguenti ed il dado del colore corrispondente viene immediatamente tolto dal gioco



ESEMPIO: Laura marca con una crocetta il numero 2 e il simbolo del lucchetto. Il dado verde viene tolto dal gioco.

ATTENZIONE: se un giocatore marca con la crocetta il numero all'estrema destra di una riga colorata, lo deve annunciare ad alta voce in modo che gli altri giocatori sappiano che quel colore è da quel momento escluso dal gioco.

Se la chiusura del colore avviene durante la prima azione, è possibile che altri giocatori possano, allo stesso tempo, concludere e chiudere a loro volta la stessa riga colorata. Tuttavia se un giocatore non ha già marcato altri cinque numeri non può farlo.

## End of the game

Il gioco termina istantaneamente quando qualcuno marca con una crocetta la quarta casella del tiro sbagliato. Allo stesso modo termina immediatamente quando due colori sono stati chiusi (indipendentemente se da giocatori diversi) ed i corrispondenti dadi tolti dal gioco.

ATTENZIONE: può anche accadere che, durante la prima azione, ci sia anche una terza riga conclusa nello stesso momento.

ESEMPIO: La riga verde è già stata chiusa. Emma tira due 6 con il dado bianco e dice "dodici". Max marca con una crocetta il 12 rosso, terminandolo, e allo stesso tempo, Linus marca con una crocetta il 12 giallo, terminando anche la riga del giallo.

## Scoring

Nella scheda, sotto le righe colorate, sono indicati i punti che devono essere assegnati sulla base delle crocette marcate su ciascuna riga. Ogni tiro sbagliato, invece, conta 5 punti in meno.

Ogni giocatore calcola il punteggio di ciascuna riga, sottrae il punteggio dei tiri sbagliati, quindi indica il numero finale sulla casella corrispondente.

Il giocatore che segna il numero più alto, vince.

Kessel	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	☒☒☒☒☒
Ergebnis	10	6	28	36	-			10	=	70			

ESEMPIO: Laura ha 4 crocette sulla riga rossa, che corrispondono a 10 punti. 3 crocette sul giallo (=6 punti), nel verde 7 (=28 punti) e 8 sul blu (= 36 punti). Per i due tiri sbagliati deve invece sottrarre 10 punti. Il suo punteggio finale sarà quindi di 70 punti

**The Author:** "Qwix" is Stefan Benndorf's fourth release in the games genre. He has shown a particular talent for entertaining games with dice, since "Qwix" has already been preceded by "Wuerfelexpress", "Fiese 15", and "Mensch aergere dich nicht mal anders" as representatives of this game-type.

**The Illustrator:** Oliver Freudenreich has illustrated games for almost all German, and many international, publishing houses. Further info on: [www.freudenreich-grafik.de](http://www.freudenreich-grafik.de)