

QWIXX

Игроки: от 2 до 5 человек
 Возраст: от 8 лет
 Продолжительность: примерно 15 мин.

Каждый игрок старается вычеркнуть как можно больше чисел в своем планшете. Всего доступно четыре ряда разного цвета. Чем больше игрок вычеркнул чисел в ряду определенного цвета, тем больше он получает победных очков за этот цвет. Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков.

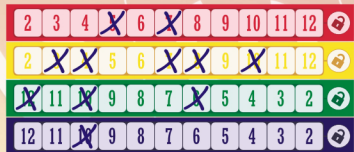
ПРАВИЛА ИГРЫ Для этой игры вам понадобятся 4 цветных и 2 белых кубика.

Основное правило в игре - числа в каждом ряду нужно вычеркивать строго **слева направо**. Но вы не обязаны начинать с крайнего левого числа, можно первые числа пропустить (даже несколько сразу). Однако, находящиеся слева числа, которые ранее не вычеркнули, позже нельзя будет вычеркнуть.

Примечание: Чтобы не запутаться, игрок может пометить маленькой горизонтальной линией (вместо "X") те числа, которые остались слева, чтобы позже случайно их не вычеркнуть.

Пример:

В красном ряду первым вычеркнуто число 5, затем 7. Красные 2, 3, 4 и 6 теперь вычеркнуть нельзя. В желтом ряду можно вычеркнуть только 11 и 12. В зеленом ряду игрок может вычеркивать числа, находящиеся справа от 6. В синем ряду он может продолжать вычеркивать числа, находящиеся справа от 10.



ХОД ИГРЫ

Каждый игрок получает планшет, в котором будет вычеркивать числа. Игроки бросают кубик, чтобы определить первого игрока, который выступает в роли "Активного игрока". Активный игрок бросает **все шесть кубиков**. Теперь у него в распоряжении есть два действия, которые он выполняет **одно за другим**: сначала первое, и **только потом** второе.

1. Активный игрок складывает результаты **двух белых кубиков**, после чего громко и четко произносит их вслух. Каждый игрок может (но не обязан!) вычеркнуть названное активным игроком число в ряду **любого** цвета на свой выбор.

Пример: Макс активный игрок. На двух белых кубиках выпали цифры 4 и 1. Макс громко и четко произносит - "Пять". Эмма вычеркивает на своем планшете желтую 5. Макс вычеркивает красную 5. Лаура и Виктор решили не вычеркивать числа.

2. Активный игрок (но не остальные игроки!) **может** (но не обязан!) сложить число **одного белого кубика** с числом **одного кубика любого другого цвета на свой выбор**, и затем вычеркнуть полученный результат из ряда того же цвета, что и выбранный им кубик.

Пример: Макс складывает белую 4 и синюю 6 и вычеркивает в синем ряду число 10.

Очень важно: Если активный игрок не вычеркивает ни одного числа **ни в первом, ни во втором действии**, он должен поставить отметку в поле "Пропуск" -5. Неактивные игроки не ставят отметку, независимо от того, вычеркивали они числа или нет. Теперь следующий игрок по часовой стрелке становится активным игроком. Он берет все шесть кубиков и бросает их. Теперь в его распоряжении есть два действия, которые он выполняет в указанном порядке, и далее игра продолжается в том же порядке.

БЛОКИРОВКА РЯДА

Чтобы вычеркнуть крайнее правое число в ряду (красное 12, желтое 12, зеленое 2, синее 2) у игрока должно быть вычеркнуто как минимум пять чисел в этом ряду. Когда игрок вычеркивает крайнее правое число, он также ставит "X" на соседнем символе "замок". Этот "X" будет учтен при финальном подсчете очков! Теперь этот ряд считается закрытым для всех игроков и до окончания раунда игроки не смогут вычеркивать в нем числа. Кубик соответствующего цвета немедленно удаляется из игры, его нельзя больше бросать.



Пример: Лаура вычеркивает зеленую 2 и тут же вычеркивает символ "замок". Зеленый кубик удаляется из игры.

Пожалуйста, обратите внимание: Когда игрок вычеркивает крайнее правое число в ряду, он должен громко и четко объявить остальным игрокам, какой цвет выбыл из игры. Если активный игрок закрывает ряд первым действием, остальные игроки могут также закрыть ряд того же цвета, что и активный игрок, и вычеркнуть символ "замок". Но если у игрока в закрываемом ряду меньше пяти вычеркнутых чисел, он не имеет права закрыть ряд в одно время с активным игроком, вычеркнув крайнее правое число.

КОНЕЦ ИГРЫ

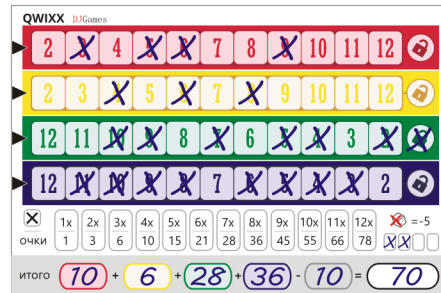
Игра **немедленно** заканчивается, как только один из игроков ставит четвертую отметку в поле "Пропуск". Игра также **немедленно** заканчивается, как только один из игроков закрывает второй ряд (не обязательно два ряда у одного игрока на одном планшете), и из игры удаляется второй цветной кубик.

Примечание: Может случиться так, что во время первого действия, одновременно со вторым рядом, закрывается и третий ряд.

Пример: Зеленый ряд уже закрыт. Эмма выбрасывает на двух белых кубиках две 6 и говорит - "двенадцать". Макс вычеркивает красную 12 и тем самым закрывает красный ряд. В то же самое время Виктор вычеркивает желтую 12 и закрывает желтый ряд.

ПОДСЧЕТ ОЧКОВ

Под цветными рядами приведена таблица, в которой указано, сколько начисляется очков за количество вычеркнутых чисел в одном ряду. Каждый "Пропуск" приносит по -5 очков. Каждый игрок подсчитывает количество вычеркнутых чисел и записывает полученные за них очки в ячейку того же цвета, что и ряд, после чего складывает результаты за каждый цвет, а затем отнимает сумму очков за "Пропуск". Победителем становится игрок, набравший наибольшее количество очков.



Пример: В красном ряду Лаура вычеркнула 4 числа, что принесло ей 10 очков; в желтом 3 (= 6 очков); в зеленом 7 (= 28 очков); и в синем 8 (= 36 очков). За два "Пропуска" она получает минус 10 очков. Итого, Лаура в сумме получает 70 очков.