



Jeśli Państwo znają już naszą grę planszową, wiele elementów tej wersji Duell pojawi się Państwu jako elementy znane. Również w tym przypadku pola będą zajmowane **od strony lewej do prawej**, jednakże nie będzie znakowania krzyżykami, lecz będą ustawiane pionki. W każdym rządku danego koloru pionek **znajdujący się z przodu** (a więc pionek znajdujący się z prawej strony) będzie miał szczególne znaczenie - może zostać zбитy przez przeciwnika. Oprócz tego w każdym rządku danego koloru na najbardziej wysuniętym do przodu pionku jego właściciel może ustawić stos składający się z kilku pionków. Każdy pionek stosu zaliczany jest do jego wartości.

**Materiał:** 1 plansza do gry, 6 kostek, po 22 pionków w kolorze czarnym i szarym.

## Układanie pionków

W każdym rządku danego koloru każdy gracz może zasadniczo układać swoje pionki z lewej strony na stronę prawa - miarodajne są zawsze pionki **własne** (znajdujące się aktualnie w rządku danego koloru), przy czym gracz może pozostawiać dowolnie duże przerwy. **Uwaga:** Po zbitiu pionka odład miarodajne są aktualnie ułożone pionki własne.

Na każdym polu może znajdować się tylko jeden **pionek** - pionki przeciwnika nie mogą być zbijane. **Jedynym wyjątkiem** jest w każdym z czterech rządków danego koloru pionek, który w obrębie rządka **znajduje się najbardziej z przodu** (a więc najbardziej na prawo). Pionek ten (i tylko ten!) może zostać **zбитy** przez przeciwnika, jeśli wyrzuci on kostkami odpowiednią liczbę i zamiast tego w polu tym ustawi własny pionek). Zбитy pionek zostanie **zwrócony** danemu graczowi, którego może on później ponownie użyć.

W każdym z czterech rządków danego koloru odnośny **posiadacz pionka stojącego najbardziej z przodu** może ułożyć na nim następny pionek, jeśli wyrzuci kostkami odpowiednią liczbę i ją wykorzysta. Może to robić tak długo, aż żaden inny pionek nie będzie się znajdował z przodu na tym rządku - stos może być, więc dowolnie wysoki. Jeśli stos składa się **co najmniej z 2 pionków**, nie może już zostać zбитy podczas całej gry przez przeciwnika. Przeciwnik, poprzez wyprzedzenie, może tylko zapobiegać dokładaniu innych pionków przez posiadacza stosu.



**Przykład:** W czerwonym rządku czarne mają chwilowo najbardziej wysunięty do przodu pionek, na polu 7.

- Gracz grający szarymi pionkami musi kontynuować z prawej strony od 3, a więc ustawić pionek na polu 4, 6, 8, itd. W przypadku, gdy wykorzysta liczbę 7, może zbit czarny pionek i zamiast niego wstawić tam jeden ze swoich szarych pionków. **Należy pamiętać:** pionek czarny na polu 5 nie może już zostać zбитy.
- Gracz grający czarnymi pionkami może, jeśli ponownie wykorzysta czerwoną 7, ustawić następny stos na najbardziej do przodu wysuniętym pionku. Zamiast tego może również użyć wyższej liczby, jeśli taką wyrzuci kostką, (czerwoną 8, czerwoną 9, itd.) oraz wstawić kolejny pionek na prawo od 7.



**Przykład:**

W rządku niebieskim szare mają najbardziej do przodu wysunięty pionek, na polu 5.

Ponieważ tutaj utworzony został już stos, stos ten nie może zostać zбитy przez czarne.

- Gracz grający czarnymi pionkami musi kontynuować z prawej strony od 9, a więc ustawić pionek na polu 7, 6, 4, itd.
- Gracz grający szarymi pionkami może, jeśli ponownie wykorzysta niebieskie 5, ustawić pionek na najbardziej do przodu wysuniętym pionku, a więc na tamtejszym stosie. Jeśli wyrzuci kostkami niebieską 4 lub niebieską 3, może ustawić kolejny pionek na prawo od 5. **Należy pamiętać:** Szare chwilowo nie mogą ustawić pionka na polu 2, ponieważ pole na prawo może zostać obsadzone najwcześniej pionkiem 6 gracza (patrz „Zakończenie rządka”) Dla czarnych byłoby to możliwe, ponieważ ustawił on już 5 pionków.

## Przebieg gry

Każdy gracz otrzymuje 22 pionki w jednym kolorze i układa je przed sobą. Odbywa się losowanie, który gracz zaczyna grę. Gracz aktywny wyrzuca **wszystkie sześć kostek** i wykonuje następnie **po kolei** poniższe dwa działania. **Wskazówka:** Inaczej niż w oryginalnej wersji gry planszowej Qwixx gracz nieaktywny nie może wykonać **żadnego** z obydwu działań.

1.) Gracz aktywny podlicza oczka **obydwu białych kostek** i wypowiada głośno i wyraźnie sumę. Gracz aktywny (i tylko on) może teraz, (ale nie musi) ustawić jeden ze swoich pionków na wypowiedzianej liczbie w **dowolnym** rzędku danego koloru według swojego wyboru zgodnie z regulami wstawiania. **Maks jest graczem aktywnym.** Obydwie białe kostki pokazują 4 i 1. **Maks wypowiada głośno „pięć” i ustawia jeden ze swoich pionków w żółtym rzędku na polu 5.**



2.) Gracz aktywny (i tylko on) może teraz, ale nie musi dokładnie połączyć białą kostkę z dokładnie jedną dowolną kostką kolorową wg swojego wyboru i jeden ze swych pionków ustawić odpowiednio do sumy w odpowiednim rzędku danego koloru zgodnie z regulami wstawiania. **Max łączy białą 4 z niebieską 6 i ustawia jeden ze swoich pionków w niebieskim rzędku na polu 10.** **Należy pamiętać:** W przypadku, gdy gracz aktywny w działaniu 1 wstawił pionek, **nie może obstawić w działaniu 2 tego samego pola.** W przypadku, gdy działania 1 jak również działanie 2 zostały wykorzystane do wstawiania, należy obstawić **dwa różne pola.**



**Bardzo ważne:** W przypadku, gdy gracz aktywny nie wstawił pionka do rzędka danego koloru w **ani** działaniu 1 **ani** w działaniu 2, musi wstawić jeden ze swoich pionków wstawić do kolumny „**rzuty wadliwe**”.

Następnie kolejny gracz staje się graczem aktywnym. Bierze on wszystkie sześć kostek, rzuca i wykonuje następnie obydwu działania. Gra kontynuowana jest zawsze w po kolei w opisany sposób.

## Zakończenie jednego rzędka

Jeśli gracz chce obstawić pionkiem **liczbę całkowitą z prawej strony** rzędka danego koloru (czerwone 12, zielone 2, niebieskie 2), wtedy musi przedtem wstawić do tego rzędka **co najmniej pięć pionków** - zasadniczo liczy się również każdy pojedynczy pionek w obrębie jednego stosu. Jeśli gracz obsadzi w końcu liczbę całkowitą z prawej strony, wtedy wstawia on **dotatkowo** jeszcze jeden ze swych pionków na pole z zamkiem bezpośrednio obok - pionek ten liczy się później w rozliczeniu końcowym! Rzędek tego koloru jest więc zakończony i w tym kolorze w następnych rundach nie można już wstawić żadnego pionka. Kostkę przynależną do danego koloru należy **natychmiast** usunąć z gry ponieważ nie jest już potrzebna. **Wskazówka:** W przypadku, gdy jeden z graczy ustawi ostatni ze swoich pionków całkowitą z prawej strony, gra zostaje natychmiast zakończona. (Patrz „Koniec gry i ocena”) i nie może ustawiać pionka na polu z zamkiem.

Laura ustawiła jeden ze swych szarych pionków na zielonej 2 oraz dodatkowo jeden pionek na zamku. Rzędek zielony zostaje teraz zapełniony i z gry należy usunąć zieloną kostkę.



## Zakończenie gry i ocena

Grę można zakończyć na trzy różne sposoby. W każdym z tych przypadków gra zostaje **natychmiast** zakończona. W przypadku, gdy wystąpi jeden z przypadków w czasie działania 1 jednego gracza, nie może on już wykonać 2 działania - gra zostaje natychmiast zakończona.

- Jeden z graczy ustawia swój ostatni pionek na planszy.
- W kolumnie rzutów nieważnych znajdują się w sumie cztery pionki (niezależnie, którego gracza).
- Zakończone zostały w sumie dwa rzędku różnych kolorów (niezależnie, przez którego gracza).

**Ocena:** Po prawej stronie planszy do gry podane jest ile punktów za ile jego własnych pionków w obrębie rzędka danego koloru otrzymuje dany gracz. **Uwaga:** W przypadku, gdyby ktoś miał w jednym rzędku danego koloru więcej niż 12 pionków, to jest to wprawdzie dozwolone, lecz liczy się maksymalnie 12 pionków na każdy rzędek danego koloru. Każdy nieudany rzut liczony jest jako pięć punktów minusowych. Punkty dla czterech rzędków poszczególnych kolorów oraz punkty minusowe za rzuty nieudane zostają odnotowane i dodane na kartce dla każdego gracza. Wygrywa gracz z największą ogólną liczbą punktów.