



Se já conhece o nosso jogo de dados Qwixx, muitos aspetos desta versão Duelo irão parecer-lhe familiares. Também aqui, os campos são ocupados da esquerda para a direita, no entanto, em vez de se fazerem cruzeiros, são colocadas peças. Em cada linha colorida, a peça que está mais à frente (ou seja, a peça mais à direita) tem um significado especial – esta pode ser derrotada pelo adversário. Além disso, em cada linha colorida, o respetivo jogador pode construir uma pilha de várias peças sobre a primeira peça. Cada peça dessa pilha será incluída na pontuação.

Material: 1 tabuleiro, 6 dados, 22 peças pretas e 22 peças cinzentas

A colocação das peças

Em cada uma das linhas coloridas, os jogadores apenas podem colocar as suas peças **da esquerda para a direita** – as peças contabilizadas são sempre as **próprias** (que se encontram atualmente na linha colorida). O jogador pode deixar os espaços em branco que desejar. **Atenção:** Quando uma peça é derrotada, passam a ser contabilizadas as próprias peças, atualmente colocadas.

Em cada campo apenas pode estar **uma peça** – as peças adversárias não podem ser derrotadas. **A única exceção** é a peça que em cada uma das quatro linhas coloridas, **está mais à frente** (ou seja, a peça mais à direita). Essa peça (e só essa!) pode ser **derrotada** pelo adversário, se este lançar os dados e obter o número correspondente e colocar uma peça própria nesse campo. A peça derrotada é **devolvida** ao respetivo jogador, que pode voltar a colocá-la de novo, mais tarde.

Em cada uma das quatro linhas coloridas, o respetivo **jogador que possui a peça mais à frente**, pode colocar uma peça adicional em cima dessa, se este lançar os dados e obter o número correspondente e utilizá-lo. Apenas poderá fazê-lo enquanto não estiver outra peça mais à frente nessa linha – a pilha pode, portanto, atingir a altura que desejar. Uma pilha com **pelo menos 2 peças** não pode ser derrotada pelo adversário ao longo de todo o jogo. O adversário apenas pode impedir o jogador que possui uma pilha de colocar peças adicionais, se o ultrapassar.



Exemplo: De momento, na linha vermelha, o jogador das peças pretas tem a peça que está mais à frente, no campo 7.

- O jogador das peças cinzentas deve continuar a colocar as suas peças à direita, a partir do 3, ou seja, colocar uma peça no campo 4, 6, 8, etc. Se utilizar um 7 vermelho, pode derrotar a peça preta e colocar uma das suas peças cinzentas no seu lugar. **Atenção:** A peça preta no campo 5 já não pode ser derrotada.
- O jogador das peças pretas pode, se utilizar novamente um 7 vermelho, colocar uma peça adicional sobre a peça que está mais à frente. Em vez disso, pode ainda utilizar um número superior, desde que este saia no lançamento (8 vermelho, 9 vermelho, etc.) e colocar uma peça adicional à esquerda do 7.



Exemplo: De momento, na linha azul, o jogador das peças cinzentas tem a peça que está mais à frente, no campo 5. Uma vez que, neste caso, já se formou uma pilha, essa pilha já não pode ser derrotada pelas peças pretas.

- O jogador das peças pretas deve continuar à direita do 9, ou seja, colocar uma peça no campo 7, 6, 4, etc.
- O jogador das peças cinzentas pode, se utilizar novamente um 5 azul, colocar uma peça adicional sobre a peça que está mais à frente, isto é, sobre a pilha existente. Se através do lançamento dos dados obter um 4 azul ou um 3 não pode colocar uma peça no campo 2, pois este campo apenas pode ser ocupado com a 6.ª peça de um jogador (ver «Preencher uma linha»). Já para as peças cinzentas, isso seria possível, uma vez que já foram colocadas 5 peças.

Decorrer do jogo

Cada jogador recebe 22 peças de uma cor e coloca-as à sua frente. Por sorteio, determina-se qual dos jogadores será o primeiro a atuar como jogador ativo. O jogador ativo lança os seis dados realizando de seguida as seguintes ações de forma **consecutiva**. **Nota:** Ao contrário do que acontece no jogo de dados original Qwixx, o jogador não ativo não pode utilizar **nenhuma** das duas ações.

1.) O jogador ativo soma os pontos dos dois dados brancos e anuncia esse número em voz alta e de forma perceptível. O jogador (e só ele!) pode agora (mas não é obrigado a) colocar uma das suas peças numa das linhas coloridas, à sua escolha, no número anunciado, de acordo com as regras de colocação das peças. O João é o jogador ativo. Os dois dados brancos indicam 4 e 1. João diz alto e em bom som «cinco» e coloca uma das suas peças na linha colorida amarela no campo 5.



2.) O jogador ativo (e só ele!) pode agora (mas não é obrigado a) combinar um dado branco com um dado colorido à sua escolha e colocar uma das suas peças na respetiva linha colorida, de acordo com a soma e em conformidade com as regras de colocação das peças. O João combina o 4 do dado branco com um 6 do dado azul e coloca uma das peças na linha azul, no campo 10. **Atenção:** Se o jogador ativo, na ação 1, colocou uma peça, este não pode ocupar o mesmo campo na ação 2. Caso sejam colocadas peças na ação 1 e na ação 2, devem ser ocupados dois campos diferentes.



Muito importante: Se o jogador ativo não colocar qualquer peça numa linha colorida, nem na ação 1 nem na ação 2, deve colocar uma das suas peças em «Jogadas falhadas».

Agora, o próximo jogador no sentido dos ponteiros do relógio passa a ser o novo jogador ativo. Este lança os seis dados, realizando de seguida as duas ações de forma consecutiva. Doravante, o jogo continua do modo descrito.

Preencher uma linha

Se um jogador deseja ocupar o número mais à direita de uma linha colorida com uma peça (12 vermelho, 12 amarelo, 2 verde, 2 azul), primeiro deve ter colocado pelo menos cinco peças nessa linha colorida – são contabilizadas igualmente todas as peças de uma pilha. Se o jogador efetivamente ocupar o número mais à direita, coloca **adicionalmente** mais uma das suas peças no campo imediatamente ao lado, com o símbolo do cadeado – essa peça será contabilizada mais tarde, na contagem final! Essa linha colorida fica assim preenchida e nas próximas jogadas, não pode ser colocada qualquer peça adicional. O respetivo dado dessa cor é retirado de imediato do jogo e não será mais necessário.

Nota: Quando um jogador coloca a sua última peça no campo mais à direita, o jogo termina (ver «Fim do jogo e pontuação») e já não pode colocar nenhuma peça no campo com o cadeado.

A Laura coloca uma das suas peças cinzentas no 2 verde e uma peça adicional no cadeado. A linha verde fica assim fechada e o dado verde é retirado do jogo.



Fim do jogo e pontuação

O jogo pode terminar de três formas diferentes. Em qualquer uma delas, o jogo termina de imediato. Se em dos casos se verificar durante a 1.ª ação de um jogador, este deixa de poder executar a sua 2.ª ação – o jogo terminou.

- Um jogador coloca a sua última peça no tabuleiro.
- Em «Lançamentos falhados» encontram-se quatro peças (independentemente do jogador a que pertencem).
- No total, foram preenchidas duas linhas coloridas (independentemente do jogador).

Pontuação: Do lado direito do tabuleiro, é indicado o número de pontos que um jogador recebe pelas suas peças numa linha colorida. **Atenção:** Mesmo que um jogador tenha mais do que 12 peças numa linha colorida, o que é permitido, apenas serão contabilizadas 12 peças, no máximo, por linha colorida. Cada lançamento falhado equivale a menos cinco pontos. Os pontos das quatro linhas coloridas e os pontos descontados pelos lançamentos falhados são anotados e somados por cada jogador num papel. O jogador com a maior pontuação global é o vencedor.