

**Προσοχή:** Εάν γνωρίζετε ήδη το βραβευμένο αρχικό παιχνίδι «Qwixx», χρειάζεται να διαβάσετε μόνον τις δύο επόμενες μπλε σελίδες 1-2 και στην συνέχεια να αρχίσετε αμέσως να παίζετε. **Εάν δεν το γνωρίζετε**, σας συνιστούμε να διαβάσετε πρώτα τους ακόλουθους αρχικούς κανόνες (σελίδες 3-6) και να παίξετε πρώτα ένα παιχνίδι σύμφωνα με αυτούς (για αυτό δεν χρειάζεστε την επιφάνεια παιχνιδιού και τα πιόνια).

## Προετοιμασία του παιχνιδιού

Οι παίκτες συμφωνούν πρώτα με ποιά πλευρά της επιφάνειας παιχνιδιού θέλουν να παίξουν. Κάθε παίχτης παίρνει ένα πιόνι και το τοποθετεί στην θέση εκκίνησης της επιφάνειας. Τα υπόλοιπα πιόνια μπαίνουν στο κουτί. Επιπλέον, κάθε παίχτης παίρνει ένα φυλλάδιο και έναν στυλό. Κατά την πορεία του παιχνιδιού κάθε παίχτης σημειώνει στο φυλλάδιό του αριθμούς – σύμφωνα ακριβώς με τους κανόνες του αρχικού παιχνιδιού Qwixx. **Στις σημειώσεις στο φυλλάδιο δεν αλλάζει ΤΙΠΟΤΑ!**



## Διεξαγωγή του παιχνιδιού

Ορίζεται ο πρώτος ενεργός παίχτης. Αυτός εκτελεί διαδοχικά 3 ενέργειες:

➔ Ο ενεργός παίχτης ρίχνει και τα έξι ζάρια. Τώρα, ακριβώς όπως και στο αρχικό παιχνίδι Qwixx, εκτελείται πρώτα η αμετάβλητη **1η ενέργεια** (άθροισμα των δύο λευκών ζαριών **για όλους τους παίκτες**), έπειτα η αμετάβλητη **2η ενέργεια** (ένα λευκό + ένα έγχρωμο ζάρι **μόνον για τον ενεργό παίχτη**). Τώρα **ο ενεργός παίχτης** έχει μια άλλη **3η ενέργεια** που (**μόνον αυτός!**) μπορεί να χρησιμοποιήσει (αλλά δεν είναι υποχρεωτικό):

**3η ενέργεια:** Ο ενεργός παίχτης μπορεί να μετακινήσει το πιόνι του **1-5 ελεύθερες θέσεις** προς τα μπροστά (ποτέ προς τα πίσω). Οι κατειλημμένες θέσεις δεν υπολογίζονται και απλά παραλείπονται. Σε κάθε θέση μπορεί να στέκεται πάντα **μόνον ένα πιόνι** (κανείς δεν πετιέται έξω). Ο ενεργός παίχτης αποφασίζει εντελώς ελεύθερα για το εύρος της μετακίνησης (1-5) και μετακινεί αναλόγως το πιόνι του.

**Για την μετακίνηση υπάρχει ο εξής όρος:** Ο ενεργός παίχτης πρέπει είτε να χρησιμοποιήσει τον αριθμό της θέσης που μετακινεί το πιόνι του για να τον σημειώσει στο φυλλάδιό του (σύμφωνα με τους αρχικούς κανόνες σημείωσης) είτε να τον έχει ήδη σημειώσει – διαφορετικά δεν μπορεί να το μετακινήσει!

**Παράδειγμα 1:** Ο Τίμος είναι ενεργός παίχτης. Στην 3η ενέργειά του μετακινεί το πιόνι του από την θέση εκκίνησης πέντε ελεύθερες θέσεις προς τα μπροστά και φτάνει στο πράσινο 10. Σημειώνει το πράσινο 10 στο φυλλάδιό του.

**Παράδειγμα 2:** Στην διάρκεια του παιχνιδιού γίνεται ο Λίνος ενεργός παίχτης. Στην 3η ενέργειά του μετακινεί το πιόνι του 4 ελεύθερες θέσεις προς τα μπροστά στο πράσινο 7. Δεδομένου ότι ο Λίνος έχει ήδη σημειώσει το πράσινο 7 στο φυλλάδιό του, επιτρέπεται η μετακίνηση (ακόμη και χωρίς να σημειώσει κάτι).

**Παρατήρηση:** Κάτω από κάθε θέση εμφανίζεται ένας αριθμός σε λευκό κύκλο. Αυτοί είναι πρόσθετοι πόντοι που λαμβάνει ο παίχτης **στο τέλος του παιχνιδιού** σύμφωνα με την θέση που βρίσκεται το πιόνι του. Όσο πιο μπροστά βρίσκεται το πιόνι του, τόσο περισσότεροι πρόσθετοι πόντοι υπάρχουν (1-20).

Τώρα γίνεται ο επόμενος παίχτης κατά την φορά του ρολογιού νέος ενεργός παίχτης και εκτελεί από την πλευρά του τις 3 ενέργειες, όπως περιγράφεται. Ο ενεργός παίχτης επιτρέπεται, εφόσον μπορεί και θέλει, να σημειώνει έναν σταυρό σε κάθε ενέργεια, δηλαδή μέχρι τρεις σταυρούς συνολικά. Επιτρέπεται φυσικά ο ενεργός παίχτης να σημειώνει μόνον έναν ή δύο σταυρούς σε οποιοσδήποτε ενέργειες.

**Χαμένη ζαριά:** Ο ενεργός παίχτης χρεώνεται μια χαμένη ζαριά, εάν σε καμμία από τις 3 ενέργειές του δεν έχει σημειώσει κάτι. **Παρατήρηση:** Με επιδέξια χρήση της 3ης ενέργειας μπορούν να αποφευχθούν σχεδόν πλήρως οι χαμένες ζαριές.

## Τέλος του παιχνιδιού

Μόλις ένας ενεργός παίχτης φτάσει με το πιόνι του **σε μία από τις 5 τελευταίες θέσεις** του πίνακα, σημαίνεται το τέλος του παιχνιδιού. Τότε **όλοι οι άλλοι παίχτες** γίνονται για μια ακόμη φορά ενεργοί παίχτες. Μετά τελειώνει και βαθμολογείται.

**Προσοχή:** Το παιχνίδι μπορεί να τελειώσει κανονικά **ανά πάσα στιγμή** σύμφωνα με τους αρχικούς κανόνες του Qwirkx, δηλαδή όταν έχουν συμπληρωθεί δύο χρώματα ή ένας παίχτης έχει σημειώσει 4 χαμένες ζαριές. Αν συμβεί αυτό, το παιχνίδι τελειώνει **αμέσως**, ασχέτως αν ένα πιόνι έχει ήδη φτάσει στο τέρμα ή όχι.

**Βαθμολόγηση:** Οι 4 έγχρωμες σειρές υπολογίζονται όπως ακριβώς στο αρχικό παιχνίδι. Επιπλέον, κάθε παίχτης παίρνει τόσους **πρόσθετους πόντους**, όσοι υπάρχουν κάτω από την θέση στην οποία βρίσκεται το πιόνι του (μέγιστο 20). Όποιος έχει τους περισσότερους πόντους συνολικά, κερδίζει.

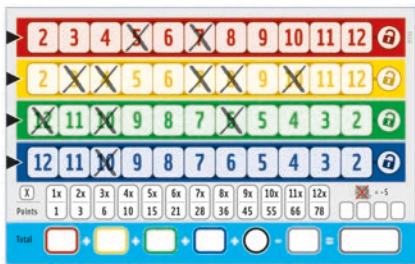


## Οι αρχικοί κανόνες του Qwixx

Κάθε παίκτης προσπαθεί να σβήσει με έναν χ, όσο περισσότερους αριθμούς των τεσσάρων χρωματιστών γραμμών της κάρτας του. Οι παίκτες κερδίζουν περισσότερους πόντους για τα περισσότερα σβησίματα της ίδιας γραμμής. Ο παίκτης με τους περισσότερους πόντους στο τέλος, είναι ο νικητής.

### Έλεγχος Πληρωμής

Βασικός κανόνας, στη διάρκεια του παιχνιδιού, είναι ότι οι αριθμοί πρέπει να σβήνονται **από αριστερά προς τα δεξιά** σε κάθε μια από τις τέσσερις χρωματιστές γραμμές. Ωστόσο, δεν χρειάζεται να ξεκινάτε από τον αριθμό που βρίσκεται πρώτος από αριστερά. Μπορείτε να προσπερνάτε αριθμούς (ακόμη και πολλούς στη σειρά). Οι αριθμοί, όμως, που έχετε προσπεράσει, δεν μπορούν να σβηστούν αργότερα. **Σημείωση:** Αν κάποιος το επιθυμεί, μπορεί να σβήσει τους αριθμούς που προσπέρασε με μια οριζόντια, μικρή γραμμή (αντί για χ), ώστε να μην τους σβήσει αργότερα καταλάθος.



**Παράδειγμα:** Στην κόκκινη γραμμή σβήνονται πρώτα το 5 και έπειτα το 7. Τα κόκκινα 2, 3, 4 και 6 δεν μπορούν πλέον να σβηστούν. **Στην κίτρινη γραμμή** μόνο το 11 και το 12 είναι ακόμα διαθέσιμα για να σβηστούν. **Στην πράσινη γραμμή** ο παίκτης πρέπει να συνεχίσει προς τα δεξιά, από το 6. **Στην μπλε γραμμή** πρέπει να συνεχίσει προς τα δεξιά μετά το 10.

### Διάρκεια του παιχνιδιού

Κάθε παίκτης παίρνει μια κάρτα και κάτι για να γράφει. Αποφασίζεται ποιος θα είναι ο πρώτος «ενεργός παίκτης». Ο ενεργός παίκτης ρίχνει **και τα έξι ζάρια**. Οι παρακάτω δύο ενέργειες εκτελούνται **η μία μετά την άλλη**. Αρχικά η πρώτη ενέργεια και **αφού αυτή ολοκληρωθεί** εκτελείται και η δεύτερη.



1.) Ο ενεργός παίκτης προσθέτε τις τελείες των **δύο λευκών ζαριών** και ανακοινώνει δυνατά το αποτέλεσμα. **Τότε κάθε παίκτης** μπορεί (αλλά **δεν είναι υποχρεωμένος!**) να σβήσει τον αριθμό που ανακοίνωσε ο ενεργός παίκτης, σε **οποιαδήποτε** χρωματιστή γραμμή της επιλογής του.

**Παράδειγμα:** Ο Μιχάλης είναι ο ενεργός παίκτης. Τα δύο λευκά ζάρια δείχνουν 4 και 1. Ο Μιχάλης λέει, δυνατά και καθαρά, «πέντε». Η Ελένη σβήνει, στην κάρτα της, το κίτρινο 5. Ο Μιχάλης σβήνει το κόκκινο 5. Η Ειρήνη και ο Νίκος δεν θέλουν να σβήσουν κάποιον αριθμό.



2.) Ο ενεργός παίκτης (όχι όμως και οι υπόλοιποι!) **μπορεί** τότε (αλλά **δεν είναι υποχρεωμένος!**) να προσθέσει τις τελείες ενός **μόνο λευκού ζαριού** με αυτές ενός **χρωματιστού ζαριού** της επιλογής του και να σβήσει τον αριθμό που αντιστοιχεί στο σύνολο αυτό, για το χρώμα που αντιστοιχεί στο χρώμα του ζαριού που επέλεξε.

**Παράδειγμα:** Ο Μιχάλης προσθέτει το λευκό 4 με το μπλε 6 και σβήνει, στην μπλε γραμμή, τον αριθμό 10.

**Πολύ σημαντικό:** Αν ο ενεργός παίκτης δεν σβήσει αριθμό **ούτε στην πρώτη, ούτε στη δεύτερη ενέργεια**, πρέπει να κάνει ένα σβήσιμο στη στήλη **«Αστοχίας»** (-5 πόντοι). Οι μη ενεργοί παίκτες δεν χρειάζεται να σβήσουν αστοχία, ανεξαρτήτως του αν έχουν επιλέξει να σβήσουν ή όχι έναν αριθμό.

Τώρα ο επόμενος παίκτης, δεξιόστροφα, γίνεται ο νέος ενεργός παίκτης. Παίρνει και τα έξι ζάρια και τα ρίχνει. Εκτελούνται και πάλι οι δύο ενέργειες που περιγράψαμε παραπάνω, η μια μετά την άλλη, και το παιχνίδι συνεχίζεται παρομοίως.

## Μια πλήρης σειρά

Αν ένας παίκτης θέλει να σβήσει **τον αριθμό που βρίσκεται στη δεξιά άκρη** σε μια γραμμή (κόκκινο 12, κίτρινο 12, πράσινο 2, μπλε 2) πρέπει πρώτα **να έχει σβήσει τουλάχιστον πέντε** αριθμούς στην εν λόγω γραμμή. Αν σβήσει τον αριθμό τέρμα δεξιά, τότε πρέπει **επίσης** να σβήσει και τη θέση ακριβώς δίπλα του, η οποία έχει ένα σύμβολο λουκέτου. Το τελευταίο αυτό σβήσιμο θα υπολογιστεί στον τελικό υπολογισμό για τα συνολικά σβησίματα! Η γραμμή αυτή έχει πλέον ολοκληρωθεί

και έχει κλείσει **για όλους τους παίκτες**, χωρίς να μπορούν να γίνουν άλλα σβησίματα στο συγκεκριμένο χρώμα για τους επόμενους γύρους. Το χρώμα που αντιστοιχεί στη γραμμή αφαιρείται αμέσως από το παιχνίδι και δεν χρειάζεται πλέον.



**Παράδειγμα:** Η Λένα σβήνει το πράσινο 2 και, έπειτα, το σύμβολο λουκέτου. Το πράσινο ζάρι αφαιρείται από το παιχνίδι.

**Προσοχή:** Αν ένας παίκτης σβήσει τον αριθμό τέρμα δεξιά για μια χρωματιστή γραμμή, πρέπει να το ανακοινώσει δυνατά και καθαρά, ώστε οι υπόλοιποι παίκτες να γνωρίζουν ότι το χρώμα αυτό είναι πλέον εκτός παιχνιδιού. Αν το κλείσιμο μιας γραμμής συμβεί κατά την πρώτη ενέργεια, είναι πιθανό ότι άλλοι παίκτες, ταυτόχρονα, κλείνουν την ίδια γραμμή και σβήνουν το λουκέτο στο τέρμα της. Αν όμως ένας συγκεκριμένος παίκτης έχει κάνει λιγότερα από πέντε σβησίματα στην εν λόγω χρωματιστή γραμμή, δεν έχει το δικαίωμα να σβήσει τη θέση δίπλα στον τελευταίο αριθμό, ακόμη κι αν η γραμμή έχει κλείσει από άλλο παίκτη.

## Τέλος του παιχνιδιού

Το παιχνίδι τελειώνει **αμέσως** μόλις κάποιος σβήσει και την τέταρτη αστοχία. Επίσης, τελειώνει **αμέσως** μόλις δύο χρωματιστές γραμμές έχουν ολοκληρωθεί και κλείσει (ανεξαρτήτως ποιός παίκτης τις έκλεισε) και τα ζάρια δύο χρωμάτων, έχουν συνεπώς αφαιρεθεί από το παιχνίδι.

**Σημείωση:** Μπορεί (κατά την πρώτη ενέργεια) να κλείσει και μια τρίτη γραμμή, ταυτόχρονα με το κλείσιμο της δεύτερης γραμμής.

**Παράδειγμα:** Η πράσινη γραμμή έχει ήδη κλείσει. Η Ειρήνη ρίχνει δύο 6 με τα λευκά ζάρια και λέει «δώδεκα». Ο Μιχάλης σβήνει το κόκκινο 12 και ολοκληρώνει την κόκκινη γραμμή. Ταυτόχρονα, ο Νίκος σβήνει το κίτρινο 12 και ολοκληρώνει την κίτρινη γραμμή.

# Εκτίμηση

Κάτω από κάθε χρωματιστή γραμμή σημειώνεται ο αριθμός των πόντων που απονέμονται για τα ανάλογα σβησίματα σε κάθε γραμμή. Κάθε αστοχία σημαίνει μείον πέντε πόντοι. Κάθε παίκτης σημειώνει τους πόντους για τις τέσσερις γραμμές του και τους μείον πόντους για τις αστοχίες του στις κατάλληλες θέσεις στο κάτω μέρος της κάρτας. Ο παίκτης με το μεγαλύτερο σύνολο είναι ο νικητής.



Αυτή η θέση μένει στο αρχικό παιχνίδι κενή. Εδώ εισάγονται στο **Qwixx On Board** οι πρόσθετοι πόντοι.

**Παράδειγμα:** Στο κόκκινο, η Ελένη έχει 4 σβησίματα, κερδίζοντας 10 πόντους, στο κίτρινο έχει 3 (=6 πόντοι), στο πράσινο έχει 7 (=28 πόντοι) και στο μπλε έχει 8 (=36 πόντοι). Για τις δύο αστοχίες της πρέπει να αφαιρέσει 10 πόντους. Αυτό σημαίνει ότι η Ελένη έχει τελικό αποτέλεσμα 70 πόντους.

**Ο Σχεδιαστής:** Το «Qwixx» είναι η τέταρτο παιχνίδι του Stefan Benndorf, στο συγκεκριμένο είδος. Έχει επιδείξει ιδιαίτερο ταλέντο στη δημιουργία διασκεδαστικών παιχνιδιών με ζάρια, μιας και πριν το «Qwixx» είχε ήδη εκδόσει τα «Wuerfelexpress», «Fiese 15» και «Mensch aergere dich nicht mal anders» σαν αντιπροσώπους του συγκεκριμένου είδους παιχνιδιών.

**Ο Εικονογράφος:** Ο Oliver Freudeneereich έχει εικονογραφήσει παιχνίδια σε όλη τη Γερμανία, και αρκετούς διεθνείς εκδοτικούς οίκους. Περισσότερες πληροφορίες θα βρείτε στην ιστοσελίδα: [www.freudeneereich-grafik.de](http://www.freudeneereich-grafik.de)