

QWIXX

משחק קוביות מהיר 5-2 שחקנים★גלאי + 8

חוקי המשחק

תcola

6 קוביות : 2 לבנות ו-4 צבעוניות

פנקס רישום

מטרת המשחק

להיות המשתף שכבר hei הרובה נקודות בתום המשחק. את הנקודות צוברים על-ידי סימון משבצות צבעוניות בדף הרישום. על כל משבצת מופיעה ספירה, הערך שליה לרלוונטי במהלך המשחק, אך לצורך חישוב הנקודות נדרש רק לכמה משבצות מסוימות. נקודות יכולות גם לדוד על-ידי סימון משבצת קנס בדף הרישום.

הכנות המשחק

כל משתף מכין עפרון ולוקח דף רישום מהפנקס שבקובסה ומניח לפניו. את הקוביות מניחים במרכז השולחן.

איך משחקים

כל משתף מטיל קוביה אחת. הראשון שמטיל 6, המשחק ראשון והטורות מתקדמים עם כיוון השעון. כל משתף, בתורו, מטיל את כל ששת הקוביות. הוא לחבר בין הספורות המופיעות במהלך המשחק שזו הנקודות שזיהה תורי, יכול לסמן בדף הרישום עליה מופיע סכום הקוביות. גם יתר המשתתפים יכולים לבצע אם ברצונם לסמן משבצת אחת בדף הרישום שלהם, כਮון משבצת עליה מופיע אותה הסכם על הקוביות הלבנות.



דוגמה: לאחר שהשתף הטיל את ששת הקוביות, מופיעות הספורות 1 ו-4 על הקוביות הלבנות, הוא מחשב בראש הסכם שלhan ומORITY בקול את התוצאה: "5".icut, גם הוא וגם שאר המשתתפים בחורים האם לסמן את אחת המשבצות הצבעוניות עם הסופה "5" בדף הרישום שלהם.

נקודות קנס

משתף בתווח חיב לסמן משבצת אחת בדף הרישום שלו, אולם אם הוא לא יכול, או לא מעוניין לסמן את אחת המשבצות הצבעוניות, אז הוא נאלץ לסמן משבצת קנס. סימון של משבצת קנס מפחית 5 נקודות מצבירת הנקודות הסופית של המשתף בתום המשחק.



לאחר שהשתף הטיל את הקוביות, סימן משבצת בדף הרישום שלו, ממשיכים בסבב והתווער עבור למשתף שמשמאלו.

נעילת שורה

כדי לסמן את המשבצת ימנית ביותר בשורה צבע כלשהו (12 אדום, 12 צהוב, 2 י록, או 2 כחול), לפחות 5 משבצות באוטה השורה צרכות להיות כבר מסומנות. אם סימנתם את המשבצת הימנית ביותר, עליו לסמן גם את האיקון של המגעול, הצמוד אליה. בכך, השורה ננעלת עבור כל המשתתפים ובמהמשך המשחק אי אפשר לסמן בשורה זאת משבצות נוספות. בנוסף, הקוביה התואמת לצבעה את צבע השורה שננעלה, יוצאת מהמשחק ולא מטילים אותה.



דוגמה: אם משתף מסמן על לוח הרישום את משבצת מספר 2 בשורה הירוקה, הוא יסמן גם את איקון המגעול הירוק והקוביה הירוקה יוצאת מהמשחק.

• המסתף שסימן את איקון המגעול ייחס סימון זה כסימון נוסף באוטה השורה הצבע, כשיחסב את צבירת הנקודות שלו בתום המשחק.

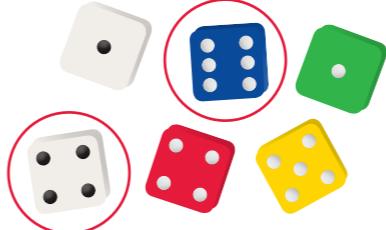
- כאשר משתף נעל שורה כלשהי, גם יתר המשתתפים יכולים לסמן את המשבצת ימנית ביותר ואת איקון המגעול באופןו באוטה השורה. הם יכולים לעשות זאת במידה והם טרם ביצעו את תורם באוטה הסבב ויש להם לפחות 5 משבצות מסומנות באוטה השורה.

סיום המשחק

המשחק מסתיים ברגע שאחד המשתתפים מסמן את משבצת הקנו הרבייעית שלו, או כאשר שתי קוביות הוצאות מהמשחק (כלומר, 2 שורות ננעלו). איז סוכמים את מספר הסימונים בכל שורת צבע ומוחשבים את הנקוד שהצטבר לכל אחד מהמשתתפים.

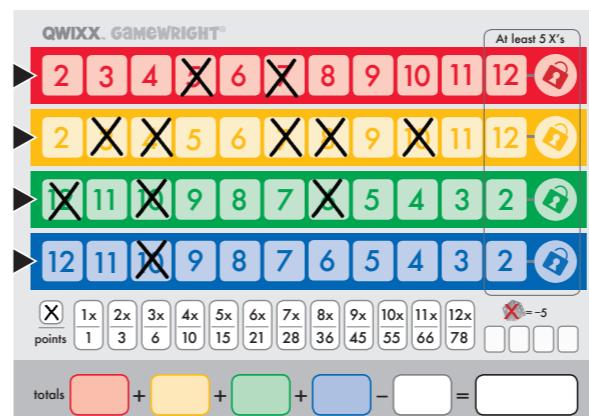
המשך לשורות הצבעוניות שבדף הרישום, ישנה טבלה לפיה יוכל לראות באיזה ניקוד מזכה אותו כמהות הסימונים בכל שורת צבע.

X	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	X = -5
points	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	



דוגמה: המסתף מחליט לחבר בין הסופה 6 שמופיע על הקוביה הכחולה, לבין הסופה 4 שמופיע על הקוביה הלבנה. הוא סוכם את הספורות (במקרה זה התוצאה היא 10), ומסמן בדף הרישום שלו את משבצת מספר 10 בשורה הכחולה.

את המשבצות הצבעוניות בדף הרישום מסמנים רק מכיוון שמאלו ל赢. לא חייבים להתחילה מהשבצת השמאלית ביותר בכל שורה, אבל אם החליטם לדלג על משבצת, אי אפשר לחזור ולסמן אותה בהמשך. בנוסף, כל משבצת ניתנת לסימון פעם אחת בלבד.



דוגמה: בשורה האדומה סומנה משבצת מספר 5, אחר-כך סומנה משבצת מספר 7. لكن את המשבצות מספר 2, 3, 4, ו-6 בשורה האדומה, כבר אי אפשר לסמן במהלך המשחק.

בשורה הצהובה ניתן לסמן רק את משבצת מספר 11-12. בשורה הירוקה ניתן לסמן רק את המשבצות שמיינן לשבצת מספר 6. בשורה הכחולה ניתן לסמן רק את המשבצות שמיינן לשבצת מספר 10.

ניקוד

מתחת לשורות הצבעוניות שבדף הרישום, ישנה טבלה לפיה יוכל לראות באיזה ניקוד מזכה אותו כמהות הסימונים בכל שורת צבע.

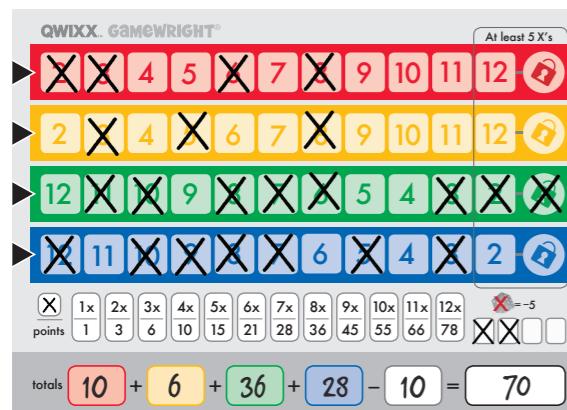
X	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	X = -5
points	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	

דוגמה: סימון 1 באותה שורת צבע = נקודה 1

4 סימונים באותה שורת צבע = 10 נקודות

11 סימונים באותה שורת צבע = 66 נקודות

את הנקוד עברו כל שורת צבע יש לכתוב בתא צבעו התואם, מתחתית דף הרישום. סימון לבן משבצת בדף הרישום שלו, ממשיכים בסבב והתווער שאותם מצינים את כמהות הנקודות שנגרעו על-ידי משבצות הנקס בתא הלבן (כל סימון מזריך 5 נקודות).Cut, חשבו את מספר הנקודות שצברתם. המשתף שצבר את הנקוד הכי גבוה, הוא המנצח בתפקיד.



דוגמה: 4 משבצות מסומנות בשורה האדומה, מזכות ב-10 נקודות

3 משבצות מסומנות בשורה הצהובה, מזכות ב-6 נקודות

8 משבצות מסומנות בשורה הירוקה, מזכות ב-36 נקודות

7 משבצות מסומנות בשורה הכחולה, מזכות ב-28 נקודות.

מסכום נקודות זה נפחית 10 נקודות, בשל 2 משבצות קנס שמסומנות ונתקבל תוצאה של 70 נקודות. זהו הנקוד הסופי של אותו משתף.



מיוצר בסין על ידי פוקוסמיינד. משוק בישראל על ידי פוקוסמיינד בע"מ. כפר וודים, מוחואה 12, 03-9092034, טל' 513226795. Made in China by FoxMind. Distributed in Israel by FoxMind Ltd. Kfar Vradim, Marva 12 info@FoxMind.co.il www.FoxMind.co.il

QWIXX™

A FAST FAMILY DICE GAME
2-5 PLAYERS AGES 8+

RULES OF PLAY

CONTENTS

6 dice (2 white, 1 red, 1 green, 1 blue, 1 yellow)
1 score pad

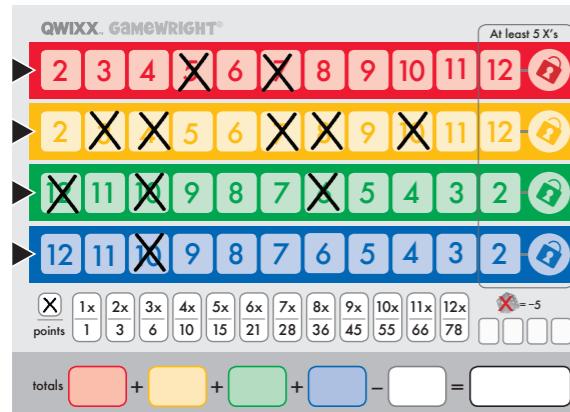
OBJECT

Score the most points by crossing out as many numbers in the four color-rows as possible while avoiding penalty points.

SETUP

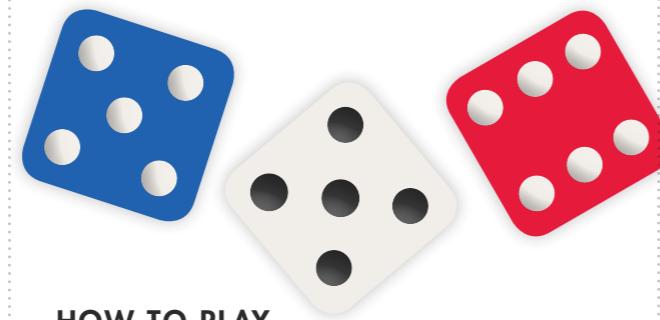
Each player takes a score sheet and something to write with.

Before playing it's important to understand the one basic rule of Qwixx, which is that numbers must be crossed out from left to right in each of the four color-rows. You do not have to begin with the number farthest to the left, but if you skip any numbers, they cannot be crossed out afterward.



Example: In the red row first the 5 and then the 7 were crossed out. Therefore, the red 2, 3, 4 and 6 may not be crossed out later in the game. In the yellow row only the 11 and the 12 may still be crossed out. In the green row you can only cross out numbers to the right of the 6. In the blue row you can only cross out right of the 10.

Tip: Put a small horizontal line through the numbers that you skipped, so that you don't cross them out later by accident.



HOW TO PLAY

The first player to roll a 6 takes on the role of "active player." The active player rolls all six dice. The following two actions are now carried out in order, **always one after the other**:

1. The active player adds up the **two white dice** and announces out loud, the resulting sum. All players may then (but are not required to) cross out the number that the active player announced in any (but only one) of the color-rows.



Example: Chris is the active player. The two white dice show a 4 and a 1. Chris announces, "five." Tony crosses out the yellow 5 on his score sheet. Caroline crosses out the red 5. Annie and Nora choose not to cross out a number.

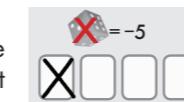
2. The active player (but not the others) may then (but is not required to) add **one of the white dice** together with any one of the colored dice and cross out the number corresponding to this sum in the color-row corresponding to the color of the chosen die.



Example: Chris adds together the white 4 with the blue 6 and crosses out the 10 in the blue color-row.

PENALTIES

If, after the two actions, the active player doesn't cross out at least one number, he must cross out one of the penalty boxes. Each penalty box is worth -5 points at the end of the game. (The non-active players do not take a penalty if they choose not to cross out a number.)



END OF A ROUND

Once all players are ready, the player to the left becomes the new active player and re-rolls all six dice. Then the two actions described on the left are carried out again, one after the other.

LOCKING A ROW

If you wish to cross out the number at the extreme right end of a color-row (red 12, yellow 12, green 2, blue 2) you must have first crossed out at least five numbers in that row. If you cross out the number on the extreme right, then also cross off the lock symbol directly next to it. This indicates that the color-row is now locked for all players and numbers of this color cannot be crossed out in future rounds. The die of the corresponding color is immediately removed from the game.



Example: Alison crosses out the green 2 and after it, the lock symbol. The green die is removed from the game.

NOTES:

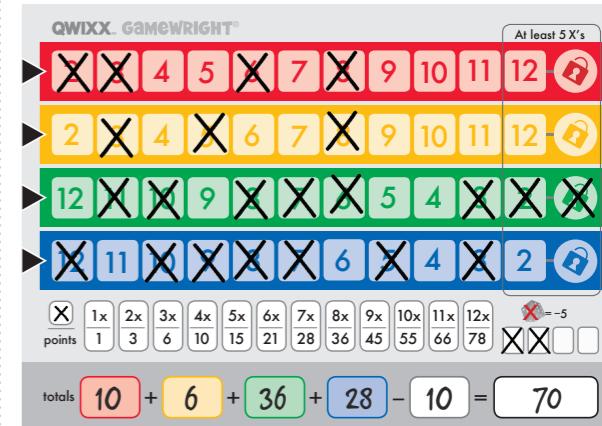
- If a row is locked during the first action, it is possible that other players may, at the same time, also cross out the number on the extreme right and lock the same color-row. These players must also have previously crossed out at least five numbers in that row.
- The cross on the lock counts toward the total number of crosses marked in that color-row.

ENDING THE GAME

The game ends immediately as soon as either someone has marked a cross in his fourth penalty box or as soon as two dice have been removed from the game (two color-rows have been locked). It may occur (during the first action) that a third row is locked simultaneously with the second row.

SCORING

Beneath the four color-rows is a table indicating how many points are awarded for how many crosses within each row (including any locks marked with a cross). Each crossed out penalty box scores five minus-points. Enter your points for the four color-rows and the minus-points for any penalties in the appropriate fields at the bottom of the scoresheet. The player with the highest total score is the winner.



لعبة مكعبات سريعة 5-2 لاعبين * سن الثامنة فما فوق

المحتويات

6 مكعبات

دفتر للتسجيل

هدف اللعبة

جمعوا أكبر عدد من النقاط بواسطة وضع علامة على الأرقام في الأسطر الملونة، لكن تجنبوا وضع علامة على نقاط الغرامات.

تحضير اللعبة

كل لاعب يأخذ لوح نقاط وقلم رصاص. يتم وضع علامات على الأرقام الموجودة في كل واحد من الأسطر الملونة من اتجاه اليسار لليمين فقط. مع عدم الالتزام بالبدء من الرقم الأول الموجود في جهة اليسار. لكن إذا قررت تخفيض رقمًا ما لا يمكن العودة إليه ووضع علامة عليه بعد تخفيضه.



كيف تلعب

نرمي المكعب، اللاعب الذي يدرج 6 يبدأ باللعب.

يقوم اللاعب الأول برمي المكعبات الستة جمها، ثم

يقوم بالخطوات التالية الواحدة تلو الأخرى:

1. يجمع الأرقام الموجودة على المكعبين الأبيضين ويعلن بصوت عال عن النتيجة. بعد ذلك يمكن جميع اللاعبين (لكنهم غير ملزمين) وضع علامات على الأرقام التي أعلنت عنها هذا اللاعب. في حالة ظهور نفس الرقم على لوح لاعب معين أكثر من مرة واحدة يقوم بشطب واحد من هذين الرقمين فقط.

مثال: بعد رمي المكعبات، تظهر الأرقام 4 و 1 على المكعبات البيضاء. فيعلن اللاعب الذي رمى المكعبات



بصوت عال: "5" عندما يمكن باقي اللاعبين أن يقرروا أن يضعوا أو أن لا يضعوا علامة على الرقم 5 الموجود على لوحة اللعب الخاصة بهم

2. بعد ذلك، يستطيع اللاعب أن يقرر (لكنه غير ملزم) الجمع بين الرقم الظاهر على واحد من المكعبات البيضاء والرقم الظاهر على واحد من المكعبات الملونة (حسب اختياره). بعد ذلك يمكنه وضع علامة على حاصل جمع الأرقام الموجودة على السطر الذي يتاسب لونه مع لون المكعب الملون الذي تم اختياره.



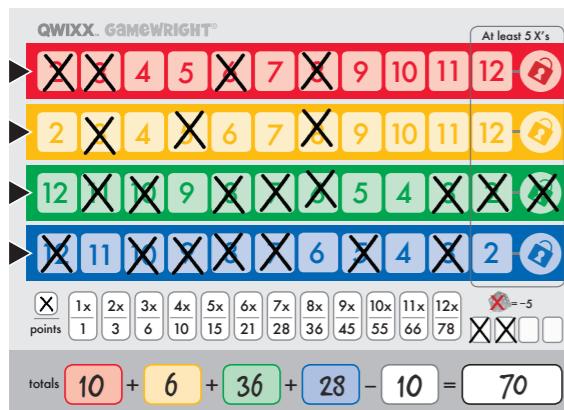
مثال: إذا تم وضع علامة على الرقم 5 ومن ثم على الرقم 7 الموجودان في السطر الأحمر العلوي، في هذه الحالة لا يمكن خلال اللعبة وضع علامات على الأرقام 2، 3، 4، 5، 6 الموجودات في السطر الأحمر، والأرقام 11، و 12 الموجودة في السطر الأصفر، والأرقام الموجودة عن يمين الرقم 6 في السطر الأخضر، والأرقام الموجودة عن يمين الرقم 10 في السطر الأزرق فقط.

إنتهاء اللعبة

تنتهي اللعبة حال قام أحد اللاعبين بوضع علامة على مكعب الغرامات الرابع الخاص به أو حال خروج مكعبين من اللعبة (أي تم إغلاق سطرين).

التقطيف

يوجد تحت الأسطر الملونة الموجودة على اللوح لائحة تظهر عدد النقاط التي تمنحك أيها المكعبات التي تم تعليمها والموجودة في كل سطر. سجلوا في السطر الأخير الموجود في أسفل اللعب مجموع النقاط الحاصل من كل سطر ملون. كل مكعب غرامات تم وضع علامة عليه يلزم من تزيل 5 نقاط من مجموع النقاط التي حصلنا عليها. النتيجة هي مجموع النقاط النهائية التي حصلتم عليها. اللاعب الذي حصل على أكبر عدد من النقاط هو الفائز في اللعبة.



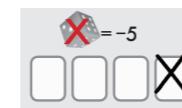
مثال: كل 4 مكعبات معلمة من بين المكعبات الموجودة في السطر الأحمر تمنحك 10 نقاط.
كل 3 مكعبات معلمة من بين المكعبات الموجودة في السطر الأصفر تمنحك 6 نقاط.
كل 8 مكعبات معلمة من بين المكعبات الموجودة في السطر الأخضر (بما في ذلك مكعبات الإغلاق) تمنحك 36 نقطة.

كل 7 مكعبات معلمة من بين المكعبات الموجودة في السطر الأزرق تمنحك 28 نقطة.
نقوم بتخفيض 10 نقاط عن نقطتي الغرامات المعلمتان ونحصل على 70 نقطة.

هذا هو التقطيف النهائي الذي يحصل عليه اللاعب.

الغرامات

إذا لم يقوم اللاعب الذي رمى المكعبات بوضع علامة على رقم واحد على لوح الخاص على الأقل سيضطر بعد القيام بهاتين العمليتين إلى وضع علامة على واحد من مكعبات الغرامات. قيمة كل مكعب من مكعبات الغرامات تقدر بـ 5 نقاط يتم تنزيلها من النقاط التي يحصل عليها اللاعب في نهاية اللعبة.



نهاية الجولة

بعد ذلك، يتحول اللاعب الموجود على اليسار إلى اللاعب الفعال. ويقوم برمي المكعبات الستة، ويقوم بنفس العمليات.

أغلق السطر

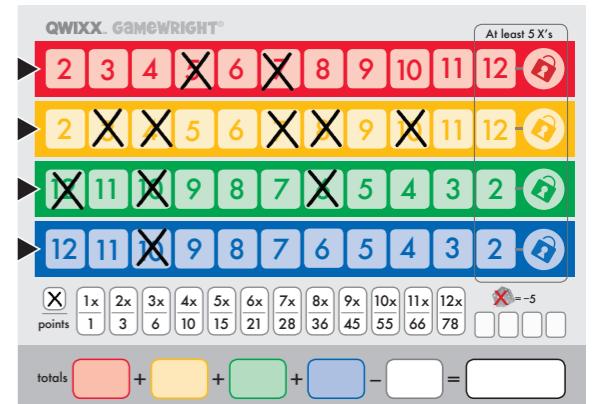
لوضع علامة على الرقم الموجود في أقصى اليمين في أي سطر (12 أحمر، 12 أصفر، 2 أزرق) يجب أن توضع علامة على 5 أرقام في نفس السطر على الأقل. إذا وضعت علامة على الرقم الموجود في أقصى اليمين يجب عليكم وضع علامة على مكعب النهاية الملاصقة له. حيث يقوم هذا المكعب بإغلاق هذا السطر بالنسبة لجميع اللاعبين ولذلك لا يمكن بعد ذلك وضع علامة على أي رقم آخر في هذا السطر وبالتالي يخرج المكعب الذي يتلازم لونه مع لون السطر الذي أغلق ويخرج من اللعبة.



مثال: يعلم اللاعب على اللوح الخاص به على السطر الأخضر الرقم 2، ثم توضع علامة بعد ذلك على مكعب النهاية فيخرج المكعب الأخضر من اللعبة.
ملاحظة:

- إذا أغلق لاعب أثناء دوره الأول في اللعبة سطراً ما، يمكن باقي اللاعبين أن يضعوا علامات في نفس الوقت على الرقم الموجود في أقصى يمين السطر بنفس اللون وأغلق هذا السطر. لكن يمكنهم فعل ذلك إذا كانوا وضعوا علامات على خمسة أرقام أخرى في نفس السطر.

- وضع علامة على مكعب الإغلاق يحسب مجموع المكعبات التي تم وضع علامات عليها والتي يتم حسابها في نهاية اللعبة.



مثال: إذا تم وضع علامة على الرقم 5 ومن ثم على الرقم 7 الموجودان في السطر الأحمر العلوي، في هذه الحالة لا يمكن خلال اللعبة وضع علامات على الأرقام 2، 3، 4، 5، 6 الموجودات في السطر الأحمر، والأرقام 11، و 12 الموجودة في السطر الأصفر، والأرقام الموجودة عن يمين الرقم 6 في السطر الأخضر، والأرقام الموجودة عن يمين الرقم 10 في السطر الأزرق فقط.

QWIXX™

БЫСТРАЯ ИГРА В КУБИКИ
РАССЧИТАНА НА 2-5 ИГРОКОВ
ВОЗРАСТ 8+

ПРАВИЛА ИГРЫ

В КОМПЛЕКТ ВХОДИТ

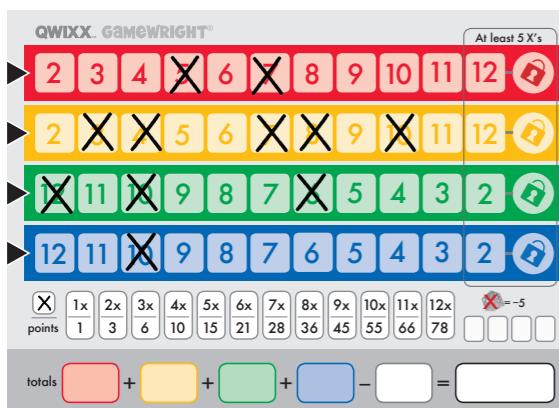
6 КУБИКОВ: ДВА БЕЛЫХ И 4 ЦВЕТНЫХ – КРАСНЫЙ, ЖЕЛТЫЙ, ЗЕЛЕНЫЙ И СИНИЙ; ЦИФРОВАЯ ТАБЛИЦА.

ЦЕЛЬ ИГРЫ

НАБРАТЬ КАК МОЖНО БОЛЬШЕ БАЛЛОВ, ОТМЕЧАЯ (ЗАЧЕРКИВАЯ) ЧИСЛА В ЦВЕТНЫХ РЯДАХ И СТАРАЯСЬ ИЗБЕГАТЬ ШТРАФНЫХ БАЛЛОВ.

ПОДГОТОВКА К ИГРЕ

КАЖДЫЙ ИГРОК БЕРЕТ ЦИФРОВУЮ ТАБЛИЦУ И КАРАНДАШ. ЧИСЛА В КАЖДОМ ИЗ ЦВЕТНЫХ РЯДОВ МОЖНО ЗАЧЕРКИВАТЬ ТОЛЬКО СЛЕВА НА ПРАВО. НЕ ОБЯЗАТЕЛЬНО НАЧИНАТЬ С ПЕРВОГО ЧИСЛА СЛЕВА, НО, ЕСЛИ ВЫ РЕШИЛИ ПРОПУСТИТЬ КАКОЕ-НИБУДЬ ЧИСЛО, ВОЗВРАТИТЬСЯ И ЗАЧЕРКНУТЬ ЕГО ПОЗже НЕЛЬЗЯ.



НАПРИМЕР, В ВЕРХНЕМ КРАСНОМ РЯДУ ВЫ ЗАЧЕРКНУЛИ ЧИСЛО 5, А ЗАТЕМ ЧИСЛО 7. ТАКИМ ОБРАЗОМ, ЧИСЛА 2, 3, 4 И 6 В КРАСНОМ РЯДУ ЗАЧЕРКИВАТЬ В ХОДЕ ЭТОЙ ИГРЫ БОЛЬШЕ НЕЛЬЗЯ. В ЖЕЛТОМ РЯДУ МОЖЕТ ЗАЧЕРКИВАТЬ ТОЛЬКО ЧИСЛА 11 И 12. В ЗЕЛЕНОМ – ТОЛЬКО ЧИСЛА СПРАВА ОТ 6. В СИНЕМ – ТОЛЬКО СПРАВА ОТ 10. СОВЕТ: ЧТОБЫ СЛУЧАЙНО ПОЗДНЕЕ В ХОДЕ ИГРЫ НЕ ЗАЧЕРКНУТЬ ПРОПУЩЕННЫЕ ЧИСЛА, ПРОВЕДИТЕ ЧЕРЕЗ НИХ КОРОТКУЮ ГОРИЗОНТАЛЬНУЮ ЛИНИЮ.

ХОД ИГРЫ

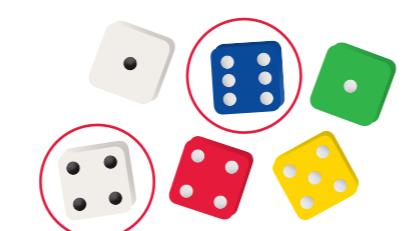
ИГРОКИ НАЧИНАЮТ БРОСАТЬ КУБИКИ. ПЕРВЫЙ ИГРОК, У КОТОРОГО ВЫПАЛО ЧИСЛО 6, СТАНОВИТСЯ ВЕДУЩИМ. ВЕДУЩИЙ БРОСАЕТ ВСЕ ШЕСТЬ КУБИКОВ И С ПОЛУЧИВШЕЙСЯ КОМБИНАЦИЕЙ ЧИСЕЛ ВЫПОЛНЯЕТ СЛЕДУЮЩИЕ ДЕЙСТВИЯ (ТОЛЬКО В УКАЗАННОМ ПОРЯДКЕ):

1. СКЛАДЫВАЕТ ЧИСЛА, ВЫПАВШИЕ НА ДВУХ БЕЛЫХ КУБИКАХ, И ВСЛУХ ПРОИЗНОСИТ РЕЗУЛЬТАТ. ПОСЛЕ ЭТОГО ОН ЗАЧЕРКИВАЕТ ПОЛУЧИВШЕЕСЯ ЧИСЛО В ЛЮБОМ РЯДУ СВОЕЙ ТАБЛИЦЫ НА ВЫБОР. ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ МОГУТ (НО НЕ ДОЛЖНЫ) ЗАЧЕРКНУТЬ ОБЪЯВЛЕННОЕ ЧИСЛО В ЛЮБОМ (НО ТОЛЬКО В ОДНОМ) ЦВЕТНОМ РЯДУ.



НАПРИМЕР, НА БЕЛЫХ КУБИКАХ ВЫПАЛИ ЧИСЛА 4 И 1. ВЕДУЩИЙ ВСЛУХ ОБЪЯВЛЯЕТ: «5». ВЕДУЩИЙ ДОЛЖЕН ЗАЧЕРКНУТЬ ЧИСЛО 5 В ЛЮБОМ РЯДУ. ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ МОГУТ РЕШИТЬ, СТОИТ ЛИ ЗАЧЕРКИВАТЬ ЧИСЛО 5 В КАКОМ-ЛИБО РЯДУ ИХ ЦИФРОВОЙ ТАБЛИЦЫ ИЛИ НЕТ.

2. ЗАТЕМ ВЕДУЩИЙ ИГРОК МОЖЕТ (НО НЕ ДОЛЖЕН) СЛОЖИТЬ ЧИСЛА: ВЫПАВШЕЕ ЧИСЛО НА ОДНОМ ИЗ БЕЛЫХ КУБИКОВ И ВЫПАВШЕЕ ЧИСЛО НА ОДНОМ ИЗ ЦВЕТНЫХ КУБИКОВ (ПО СОБСТВЕННОМУ ВЫБОРУ). ПОСЛЕ ЭТОГО ОН МОЖЕТ ЗАЧЕРКНУТЬ ЧИСЛО, СООТВЕТСТВУЮЩЕЕ СУММЕ ЭТИХ ЧИСЕЛ, В РЯДУ ТОГО ЖЕ ЦВЕТА, ЧТО И ВЫБРАННЫЙ ЦВЕТНОЙ КУБИК.

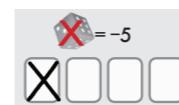


НАПРИМЕР, ИГРОК ПРИБАВЛЯЕТ ЧИСЛО 4 НА БЕЛОМ КУБИКЕ К ЧИСЛУ 6 НА СИНЕМ. ЗАТЕМ В СИНЕМ РЯДУ СВОЕЙ ЦИФРОВОЙ ТАБЛИЦЫ ОН ЗАЧЕРКИВАЕТ ЧИСЛО 10.



ШТРАФЫ

ЕСЛИ ПОСЛЕ ВЫПОЛНЕНИЯ ДВУХ ЭТИХ ДЕЙСТВИЙ ВЕДУЩИЙ НЕ ЗАЧЕРКНУЛ В СВОЕЙ ТАБЛИЦЕ ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ ОДНО ЧИСЛО, ОН ДОЛЖЕН ЗАЧЕРКНУТЬ ОДНУ ИЗ ШТРАФНЫХ КЛЕТОЧЕК В СВОЕЙ ТАБЛИЦЕ. КАЖДАЯ ШТРАФНАЯ КЛЕТОЧКА – ЭТО МИНИС 5 БАЛЛОВ, КОТОРЫЕ ВЫЧИТАЮТ ИЗ ПОЛУЧЕННОЙ В КОНЦЕ ИГРЫ СУММЫ. ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ НЕ ПОЛУЧАЮТ ШТРАФА, ЕСЛИ ОНИ РЕШИЛИ НЕ ЗАЧЕРКИВАТЬ ЧИСЛО.



ОКОНЧАНИЕ РАУНДА

ТЕПЕРЬ ВЕДУЩИМ СТАНОВИТСЯ ИГРОК СЛЕВА ОТ ПЕРВОГО ВЕДУЩЕГО ИГРОКА. НОВЫЙ ВЕДУЩИЙ ТАКЖЕ БРОСАЕТ ШЕСТЬ КУБИКОВ И ВЫПОЛНЯЕТ ТЕ ЖЕ ДЕЙСТВИЯ И В ТОМ ЖЕ ПОРЯДКЕ, ЧТО И ПРЕДЫДУЩИЙ ВЕДУЩИЙ.

ЗАКРЫТИЕ РЯДА

ЧТОБЫ ЗАЧЕРКНУТЬ ПОСЛЕДНЕЕ ЧИСЛО СПРАВА В КАКОМ-ЛИБО РЯДУ (В КРАСНОМ РЯДУ – ЧИСЛО 12, В ЖЕЛТОМ – ЧИСЛО 12, В ЗЕЛЕНОМ – ЧИСЛО 2 И В СИНЕМ – ЧИСЛО 2), В ЭТОМ РЯДУ УЖЕ ДОЛЖНЫ БЫТЬ ЗАЧЕРКНУТЫ ПО КРАЙНЕЙ МЕРЕ ПЯТЬ ЧИСЕЛ. ЕСЛИ ВЫ ЗАЧЕРКНУЛИ ПОСЛЕДНЕЕ ЧИСЛО СПРАВА, ВЫ ДОЛЖНЫ ТАКЖЕ ЗАЧЕРКНУТЬ ЗАМОЧЕК В ЭТОМ РЯДУ. ЗАМОЧЕК ЗАКРЫВАЕТ ЭТЫЙ РЯД ДЛЯ ВСЕХ ИГРОКОВ, И ДАЛЕЕ ДО КОНЦА ИГРЫ ОТМЕЧАТЬ ЧИСЛА ЭТОГО ЦВЕТА БОЛЬШЕ НЕЛЬЗЯ. ИГРАЛЬНЫЙ КУБИК, СОВПАДАЮЩИЙ ПО ЦВЕТУ С ЗАКРЫТЫМ РЯДОМ, УДАЛЯЕТСЯ ИЗ ИГРЫ.



НАПРИМЕР, ИГРОК ЗАЧЕРКНУЛ В ЗЕЛЕНОМ РЯДУ СВОЕЙ ЦИФРОВОЙ ТАБЛИЦЫ ЧИСЛО 2, ЗАТЕМ ЗАЧЕРКНУЛ ЗАМОЧЕК. ЗЕЛЕНЫЙ КУБИК УДАЛЯЕТСЯ ИЗ ИГРЫ.

ПРИМЕЧАНИЕ:

- ЕСЛИ ВЕДУЩИЙ ЗАКРЫВАЕТ КАКОЙ-НИБУДЬ РЯД ПРИ ВЫПОЛНЕНИИ СВОЕГО ПЕРВОГО ДЕЙСТВИЯ, ОСТАЛЬНЫЕ ИГРОКИ ТАКЖЕ ИМЕЮТ ПРАВО, ПАРАЛЛЕЛЬНО С ВЕДУЩИМ, ЗАЧЕРКНУТЬ ПОСЛЕДНЕЕ ЧИСЛО СПРАВА В РЯДУ ТОГО ЖЕ ЦВЕТА И ЗАКРЫТЬ РЯД. ЭТО РАЗРЕШАЕТСЯ ДЕЛАТЬ, ТОЛЬКО ЕСЛИ У ИГРОКОВ УЖЕ ЗАЧЕРКНУТО БОЛЬШЕ ПЯТИ ЧИСЕЛ В ТОМ ЖЕ РЯДУ.
- ЗАЧЕРКНУТЫЕ ЗАМОЧКИ ВКЛЮЧАЮТСЯ В СУММУ, КОТОРАЯ ПОДСЧИТЫВАЕТСЯ В КОНЦЕ ИГРЫ.

ОКОНЧАНИЕ ИГРЫ

ИГРА ЗАКАНЧИВАЕТСЯ, КОГДА У ОДНОГО ИЗ ИГРОКОВ ОКАЗЫВАЮТСЯ ЗАЧЕРКНУТЫМИ ВСЕ ЧЕТЫРЕ ШТРАФНЫЕ КЛЕТОЧКИ ИЛИ КОГДА ИЗ ИГРЫ УДАЛЯЮТСЯ ДВА КУБИКА (Т.Е., ЗАКРЫТО 2 РЯДА).

ПОДСЧЕТ БАЛЛОВ

НИЖЕ ЦВЕТНЫХ РЯДОВ РАСПОЛОЖЕНА ТАБЛИЧКА, КОТОРАЯ ПОКАЗЫВАЕТ, СКОЛЬКО БАЛЛОВ ДАЕТСЯ ЗА ЗАЧЕРКНУТЫЕ ЧИСЛА В КАЖДОМ РЯДУ, ВКЛЮЧАЯ ЗАМОЧКИ. КАЖДАЯ ЗАЧЕРКНУТАЯ ШТРАФНАЯ КЛЕТОЧКА – МИНИС 5 БАЛЛОВ. ПОД ТАБЛИЧКОЙ В ПОЛЯ СООТВЕТСТВУЮЩЕГО ЦВЕТА ВНОСЯТ СУММЫ БАЛЛОВ, ПОЛУЧЕННЫЕ ЗА КАЖДЫЙ ЦВЕТНОЙ РЯД, И ВЫЧИТАЮТ БАЛЛЫ ЗА ШТРАФНЫЕ КЛЕТОЧКИ. ПОЛУЧЕННАЯ В ИТОГЕ СУММА – ВАШ ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ СЧЕТ. ПОБЕДИТЕЛЕМ СТАНОВИТСЯ ИГРОК С САМЫМ ВЫСОКИМ КОЛИЧЕСТВОМ БАЛЛОВ.

QWIXX. GAMERIGHT®											
At least 5 X's											
►	X X	4	5	X	7	X	9	10	11	12	—
►	2	X	X	5	6	X X	9	10	11	12	—
►	12	X	X	9	8	7	X	5	4	3	—
►	11	X	X	9	8	7	X	5	4	3	—
X	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	12x
points	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66
totals	10	+ 6	+ 36	+ 28	- 10	= 70					

НАПРИМЕР, 4 ЧИСЛА, ЗАЧЕРКНУТЫХ В КРАСНОМ РЯДУ, ДАЮТ 10 БАЛЛОВ. 3 ЧИСЛА, ЗАЧЕРКНУТЫХ В ЖЕЛТОМ РЯДУ, ДАЮТ 6 БАЛЛОВ. 8 ЧИСЕЛ, ЗАЧЕРКНУТЫХ В ЗЕЛЕНОМ РЯДУ (В ТОМ ЧИСЛЕ ЗАМОЧЕК) ДАЮТ 36 БАЛЛОВ. 7 ЧИСЕЛ, ЗАЧЕРКНУТЫХ В СИНЕМ РЯДУ, ДАЮТ 28 БАЛЛОВ. ВЫЧИТЫЕ 10 БАЛЛОВ ЗА 2 ШТРАФНЫЕ КЛЕТОЧКИ И ПОЛУЧИТЕ СУММУ 70 БАЛЛОВ. ЭТО И ЕСТЬ ОКОНЧАТЕЛЬНЫЙ СЧЕТ ИГРОКА.