



Гравці: від 2 до 5 чоловік
Вік: від 8 років
Тривалість: приблизно 15 хвилин

Кожен гравець намагається викреслити якомога більше чисел на своєму планшеті. Усього доступно чотири ряди різного кольору. Чим більше гравець викреслив чисел в ряду певного кольору, тим більше він отримує переможних очок за цей колір. Переможцем стає гравець, який набрав найбільшу кількість очок.

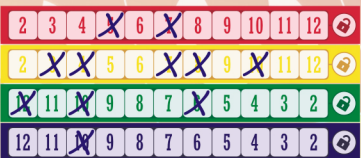
ПРАВИЛА ГРИ *Для цієї гри вам знадобляться 4 кольорових і 2 білих кубики.*

Основне правило в грі - числа в кожному ряду потрібно викреслювати тільки **зліва направо**. Але ви не зобов'язані починати з крайнього лівого числа, можна перші числа пропустити (навіть кілька відразу). Однак, числа що знаходяться ліворуч від викресленого числа, пізніше не можна буде викреслити.

Примітка: Щоб не заплутатись, гравець може позначити маленькою горизонтальною лінією (замість "X") ті числа, які залишилися зліва, щоб пізніше випадково їх не викреслити.

Приклад:

У червоному ряду першим викреслено число 5, потім 7. Червоні 2, 3, 4 і 6 тепер викреслити не можна. У жовтому ряду можна викреслити тільки 11 і 12. У зеленому ряду гравець може викреслювати числа, що знаходяться праворуч від 6. У синьому ряду він може продовжувати викреслювати числа, що знаходяться праворуч від 10.



ХІД ГРИ

Кожен гравець отримує планшет, в якому він буде викреслювати числа. Гравці кидають кубик, щоб визначити першого гравця, який виступає в ролі "Активного гравця". Активний гравець кидає **всі шість кубиків**. Тепер у нього в розпорядженні є дві дії, які він виконує **одну за другою**: спочатку першу, і тільки потім наступну.



1. Активний гравець складає результат **двох білих кубиків**, після чого гучно і чітко промовляє його вголос. Кожен гравець може (але **не зобов'язаний!**) Викреслити промовлене число в ряду **будь-якого** кольору на свій вибір.

Приклад: Макс активний гравець. На двох білих кубиках випали цифри 4 і 1. Макс гучно і чітко промовляє -

“П'ять!”. Емма викреслює на своєму планшеті жовту п'ятірку. Макс викреслює червону п'ятірку. Лаура і Віктор вирішили не викреслювати числа.

2. Активний гравець (але не інші гравці!) може (але **не зобов'язаний!**) скласти число **одного білого кубика** з числом **одного кубика будь-якого іншого кольору на свій вибір**, і потім викреслити отриманий результат з ряду того ж кольору, що і обраний ним кубик.

Приклад: Макс складає білу 4 та синю 6 і викреслює в синьому ряду число 10.

Дуже важливо: Якщо активний гравець не викреслює жодного числа **ні в першій, ні в другій дії**, він повинен поставити відмітку в графі "Пропуск" -5. Неактивні гравці не ставлять позначку, незалежно від того, чи викреслювали вони числа. Тепер наступний гравець за годинниковою стрілкою стає активним гравцем. Він бере всі шість кубиків і кидає їх. Тепер в його розпорядженні є дві дії, які він виконує в зазначеному порядку, і надалі гра триває в тому ж порядку.

БЛОКУВАННЯ РЯДУ

Щоб викреслити крайнє праве число в ряду (червоне 12, жовте 12, зелене 2, синє 2) у гравця має бути викреслено як мінімум п'ять чисел в цьому ряду. Коли гравець викреслює крайнє праве число, він також ставить "X" на сусідньому символі "замок". Цей "X" буде врахований при фінальному підрахунку очок! Тепер цей ряд вважається закритим для всіх гравців і до закінчення раунду гравці не зможуть викреслювати в ньому числа. Кубик відповідного кольору негайно видаляється з гри, його не можна більше кидати.



Приклад: Лаура викреслює зелену 2 і одразу викреслює символ "замок". Зелений кубик видаляється з гри.

Будь ласка, зверніть увагу: Коли гравець викреслює крайнє праве число в ряду, він повинен гучно і чітко оголосити іншим гравцям, який колір вибув з гри. Якщо активний гравець закриває ряд першою ж дією, інші гравці можуть також закрити ряд того ж кольору, що й активний гравець, і викреслити символ "Замок". Проте, якщо у гравця в зазначеному ряду менше п'яти викреслених чисел, він не має права закрити ряд водночас з активним гравцем, викресливши крайнє праве число.

ЗАВЕРШЕННЯ ГРИ

Гра **негайно** закінчується, як тільки один з гравців поставив четверту позначку в полі "Пропуск". Гра також **негайно** закінчується, як тільки один з гравців закриває другий ряд (не обов'язково два ряди в одного гравця на одному планшеті), і з гри видаляється другий кольоровий кубик.

Примітка: Може статися так, що під час першої дії, одночасно із другим рядом, закривається і третій ряд.

Приклад: Зелений ряд вже закритий. Емма викидає на двох білих кубиках дві шістки і каже - "дванадцять". Макс викреслює червону 12 і тим самим закриває червоний ряд. У той же самий час Віктор викреслює жовту 12 і закриває жовтий ряд.

ПІДРАХУНОК ОЧОК

Під кольоровими рядами наведена таблиця, в якій зазначено, скільки нараховується очок за кількість викреслених чисел в одному ряду. Кожен "Пропуск" приносить по мінус 5 очок. Кожен гравець підраховує кількість викреслених чисел і записує отримані за них очки в графу того ж кольору, що і ряд, після чого складає результати за кожен колір, а потім віднімає суму очок за "Пропуск". Переможцем стає гравець, що набрав найбільшу кількість очок.

QWIXX DJGames													
2	X	4	X	X	7	8	X	10	11	12	🔒		
2	3	X	5	X	7	X	9	10	11	12	🔒		
X	11	X	9	8	7	X	5	4	3	2	🔒		
12	11	X	9	8	7	6	5	4	3	2	🔒		
X	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	X = -5
Очки	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	X X □ □
підсумок	$(70) + (6) + (28) + (36) - 10 = (70)$												

Приклад: У червоному ряду Лаура викреслила 4 числа, що принесло їй 10 очок; в жовтому 3 (= 6 очок); в зеленому 7 (= 28 очок); і в синьому 8 (= 36 очок). За два "Пропуски" вона отримує мінус 10 очок. Разом Лаура в сумі отримує 70 очок.