



Квикс



Штеффен Бенндорф

Количество игроков: 2-5

Возраст: 8+

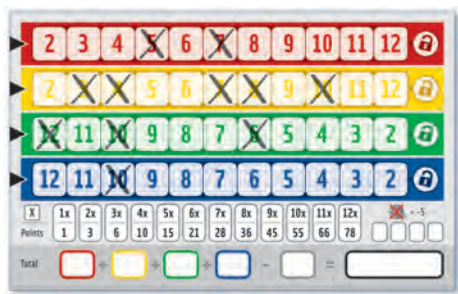
Продолжительность: 20'

Цель игры — зачеркнуть максимально возможное количество чисел, расположенных в четырех цветных рядах. Чем больше чисел будет зачеркнуто в одном из рядов, тем больше очков получают игроки за этот ряд. Выигрывает тот, кто наберет наибольшее количество очков к концу игры.

Как зачеркивать числа?

Основное правило игры: в каждом из четырех цветных рядов числа зачеркиваются **слева направо**. Но не обязательно начинать с самого крайнего левого числа: их можно пропускать (в том числе и несколько за раз). Однако те числа, которые были пропущены, уже нельзя будет зачеркнуть в дальнейшем.

Совет: пропущенные числа можно зачеркивать одной горизонтальной линией (а не крестом), чтобы случайно не зачеркнуть их позднее.



Например: в красном ряду уже были зачеркнуты числа 5 и 7. Это значит, что зачеркнуть числа 2, 3, 4 и 6 больше нельзя.

В желтом ряду теперь можно зачеркнуть только числа 11 и 12.

В зеленом ряду игрок может зачеркивать только числа справа от номера 6.

В синем ряду он может зачеркнуть только числа справа от номера 10.

Ход игры

Каждый игрок берет себе листок из блокнота и карандаш/ручку. Случайным образом определите, кто будет первым активным игроком. Он бросает **все шесть кубиков**, после чего **последовательно** выполняет следующие два действия:



1. Складывает числа, выпавшие на **двух белых кубиках**, а затем громко и четко сообщает полученную сумму другим игрокам. Те, в свою очередь, **могут (но не обязаны!)** зачеркнуть соответствующее число в любом из цветных рядов на своей карточке.

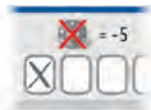
Пример: Макс — активный игрок. На двух белых кубиках выпали 4 и 1. Макс громко и четко произносит: «пять». Эмма зачеркивает число 5 в желтом ряду на своей карточке. Макс зачеркивает число 5 в красном ряду. Лаура и Линус решают не зачеркивать числа в этом ходу.



2. Активный игрок также **может (но не обязан!)** сложить число, выпавшее на **одном из белых кубиков**, с числом, выпавшем на **одном из любых цветных кубиков**, и зачеркнуть соответствующее их сумме число в ряду, совпадающем по цвету с выбранным кубиком.

Пример: Макс складывает 4 с белого кубика с 6 выпавшей на синем кубике. После этого он зачеркивает число 10 в синем ряду.

Очень важно: если активный игрок не зачеркнул число **ни первым, ни вторым действием**, то он обязан поставить крест в поле «Пропуск». Остальные игроки не ставят отметку в этой строке вне зависимости от того, зачеркивали ли они числа или нет.



Затем следующий игрок по часовой стрелке становится активным. Он так же бросает шесть кубиков и поочередно выполняет два описанных выше действия. Далее игра продолжается в том же порядке.

Как закончить ряд?

Если игрок желает зачеркнуть **крайнее правое число в каком-либо цветном ряду** (в красном — 12, в желтом — 12, в зеленом — 2, в синем — 2), он должен иметь в нем **как минимум пять** зачеркнутых чисел. Как только он зачеркивает крайнее правое число в ряду, он обязан **также** зачеркнуть поле с символом замка справа от ряда. Позже эта отметка учитывается при подсчете крестов в конце игры! Ряд считается **завершенным**, и числа этого ряда становятся **недоступными для всех остальных игроков** в последующих раундах. Кубик соответствующего цвета немедленно убирается из игры и больше не используется.



Пример: Лора зачеркивает число 2 в зеленом ряду, затем зачеркивает поле с символом замка. Зеленый кубик убирается из игры.

Важно: когда игрок зачеркивает крайнее правое число в каком-либо цветном ряду, он обязан сказать об этом громко и четко, сообщая другим игрокам, что ряд этого цвета больше не участвует в игре.

Если игрок закрывает ряд во время первого действия, остальные игроки также могут завершить ряд этого цвета и зачеркнуть символ замка. Однако если у кого-либо из игроков в закрываемом ряду оказывается меньше пяти зачеркнутых чисел, они лишаются права закрыть данный ряд одновременно с активным игроком.

Конец игры

Игра завершается **сразу же**, когда кто-либо из игроков ставит четвертый крест в поле «Пропуск» или как только был завершен и закрыт второй ряд (вне зависимости от того, кто из игроков это сделал) и кубики соответствующих цветов были убраны из игры.

Важно: может возникнуть ситуация (во время первого действия), когда третий ряд закрывается одновременно со вторым рядом.

Пример: зеленый ряд уже был закрыт ранее. Карл выбрасывает 6 на обоих белых кубиках и говорит «двенадцать». Макс зачеркивает число 12 в красном ряду, тем самым заканчивая его. В то же время Линус зачеркивает желтое число 12 и завершает желтый ряд.

Подсчет очков

В специальной таблице под цветными рядами указано, сколько победных очков можно получить за определенное количество крестов. Каждая отметка «Пропуск» отнимает по пять очков. Игроки записывают очки в соответствующем поле в нижней части своего листка. Побеждает игрок, набравший наибольшее количество победных очков.



Пример: Карл зачеркнул 4 числа в красном ряду, что приносит ему 10 очков, в желтом он зачеркнул 3 (= 6 очков), в зеленом — 7 (= 28 очков), а в синем — 8 (= 36 очков). Он также получает 10 штрафных очков за две отметки в поле «Пропуск». В итоге он получает 70 победных очков.

Автор: Квик является четвертой настольной игрой Штеффена Бенндорфа. Автор показал особый талант в создании игр с кубиками. Среди таких можно отметить «Wuerfelexpress», «Fiese 15», а также «Mensch aergere dich nicht mal anders», которые являются признанными представителями своего жанра.

Художник: Оливер Фройденрайх приложил руку к оформлению игр практически всех немецких издательств, а также некоторых за пределами Германии.