

Steffen Benndorf
Reinhard Staupe

Qwixx®

¡Muy simple y sencillamente genial!

BONUS

2 variantes de juego

... para más movimientos ingeniosos

incluye 160 hojas



Editado al español por
Fractal Juegos
Villarrica 565, Providencia
Santiago - CHILE
www.fractaljuegos.com

hecho en alemania

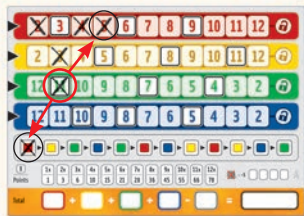
CE
1201



Se mantienen **todas** las reglas de Qwixx. Solo hay que tener en cuenta las dos variantes que se presentan a continuación. El grupo completo debe ponerse de acuerdo y jugar con la misma variante.

Variante A

En las cuatro filas de colores hay un total de 12 casillas de bonus. Al marcar una casilla de bonus con una cruz en cualquiera de las filas de colores, se tacha **inmediatamente** una casilla de bonus en la barra de bonus más abajo. Las casillas de la barra de bonus se tachan **de izquierda a derecha sin dejar huecos**. Al tachar una de estas casillas, se marca **inmediatamente** una cruz en la fila del color indicado (obligatoriamente, la casilla más cercana posible).



Ya se han jugado varias rondas. Ahora, Amparo marca el 11 verde con una cruz en su turno. Puesto que esta es una casilla de bonus, Amparo tacha de inmediato la primera casilla de la barra de bonus, la casilla roja. Amparo hace de inmediato una cruz en la fila roja, marcando el 5 rojo.

Atención: es posible que las casillas de bonus formen «cadenas». Las cadenas se tratan de forma consecutiva.

Carmina marca más adelante el 9 rojo con una cruz. Puesto que esta es una casilla de bonus, Carmina tacha la siguiente casilla libre de su barra de bonus: es la azul. Ahora, Carmina marca una cruz en la fila azul: es el 5 azul. Puesto que esta también es una casilla de bonus, Carmina tacha la siguiente casilla de bonus libre: es la amarilla. Carmina marca con una cruz la siguiente casilla de su fila amarilla: el 10 amarillo.

Si a lo largo de la partida se termina un color, todas las personas deben tachar de inmediato las correspondientes casillas del color de la barra de bonus. De ahora en adelante, estas casillas de la barra de bonus dejan de tenerse en cuenta y simplemente se saltan.



Jo ha terminado la fila amarilla. Cada persona tacha las casillas amarillas que aún estén libres en su barra de bonus (sin utilizarlas).

Importante: en una fila ya terminada no pueden marcarse más casillas bajo ninguna circunstancia.

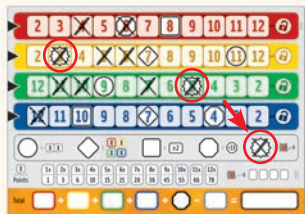
El final de la partida y el recuento de puntos serán exactamente iguales que en el juego original.

Importante: es posible que alguien termine una fila con ayuda de una cruz de bonus y, de este modo, pueda terminar la partida al finalizar así su segunda fila.

¡Muy simple y sencillamente genial!

Variante B

En las cuatro filas de colores hay 5 casillas con tipos de bonus diferentes (2 de cada uno). Si son marcadas con una cruz **las 2 casillas de bonus de un mismo tipo** a lo largo de la partida, se obtienen puntos adicionales o se marcan más cruces de inmediato. Para identificar el bonus obtenido, se marca una cruz en la casilla de bonus correspondiente en la hoja bajo las 4 filas de colores.



Maca marca con una cruz el 5 verde y, de este modo, ya ha marcado las dos casillas de bonus de ese tipo. Marca de inmediato la correspondiente casilla de bonus debajo de las 4 filas de colores.

Tipos de casillas de bonus:



Tendrás que marcar **inmediatamente** con una cruz 2 casillas en la fila de color en la que tengas actualmente **el menor número de cruces** (obligatoriamente, las 2 siguientes casillas disponibles). Si tienes más de una fila empatada con el menor número de cruces, tendrás que elegir una de ellas.

Importante: las cruces de bonus que no puedan marcarse en la fila con el menor número de cruces (por ejemplo, porque ya se haya terminado la fila) se pierden.



Marca **inmediatamente** con una cruz una casilla en **cada fila** de colores (obligatoriamente, la siguiente casilla que sea posible).

Para las 2 acciones de bonus detalladas anteriormente, se aplica lo siguiente: es posible marcar con una cruz la última casilla de una fila de color mediante un bonus y, de este modo, cerrarla. Es posible que de este modo también se produzca el final de la partida (2 filas cerradas).

Importante: en una fila ya cerrada no pueden marcarse más casillas bajo ninguna circunstancia.



Los puntos que recibas por la fila de color con menos cruces se duplicarán. Si tienes más de una fila empatada con el menor número de cruces, solo puntúas el doble en una de ellas.



Recibes 13 puntos adicionales.



Las tiradas fallidas no dan puntos negativos.

El final de la partida será igual que en el juego original, es decir, cuando se hayan cerrado en total 2 filas o si alguien ha tenido 4 tiradas fallidas. **Nota:** el final de la partida al cuarto fallo de alguien se produce incluso si los fallos de esta persona no cuentan como puntos negativos.

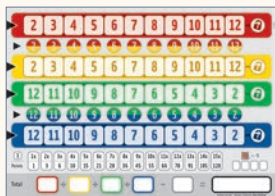
¡Muy simple y sencillamente genial!

Prueba también estas variantes:



Qwix "Big Points":

Variante de juego... para obtener aún más puntos.

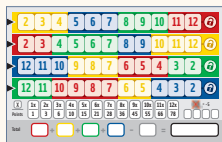


QPSP082021

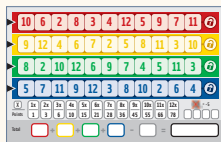


Qwix "Mixx":

2 variantes de juego.



Variante: A



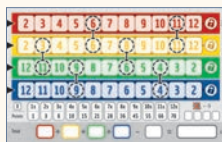
Variante: B

QMSP082021



Qwix "Conectado":

2 variantes de juego.



Variante: A



Variante: B

QCSP082021