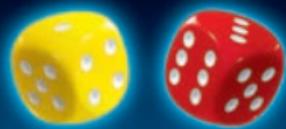


Qwixx

¡Muy simple y sencillamente genial!



Jugadores: 2 a 5
Edad: desde 8 años
Duración: 15 minutos

Cada jugador o jugadora debe intentar marcar con cruces en su hoja de puntuación tantos números como sea posible en cada una de las 4 filas. Mientras más cruces se tenga en una misma fila, más puntos se obtendrán. Ganará quien consiga la mayor cantidad de puntos al final de la partida.

Marcando números

Los números siempre deben ser marcados con una cruz de izquierda a derecha en cada una de las filas de colores. Sin embargo, no es necesario empezar con el número situado más a la izquierda. Está permitido saltarse uno o más números y dejarlos sin marcar. No obstante, esos números saltados no podrán ser marcados durante el resto de la partida.

Nota: si te acomoda, puedes marcar los números saltados con una línea horizontal (en lugar de una cruz) para que no puedan ser marcados con una cruz por accidente más adelante.

2	3	4	X	6	X	8	9	10	11	12	🛡️				
2	X	X	5	6	X	X	9	X	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		
Points	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78			
Total		+		+		+		+		-		=			

Ejemplo:

En la fila roja primero fue marcado el 5 y luego el 7. El 2, 3, 4 y 6 rojos ya no podrán ser marcados.

En la fila amarilla sólo el 11 y el 12 pueden ser marcados aún.

En la fila verde sólo están disponibles los números a

la derecha del 6, y en la fila azul sólo los que están a la derecha del 10.

Desarrollo del juego

Cada jugador o jugadora toma una hoja de puntuación y algo con lo que pueda escribir. Se determina al azar quien desempeñará primero el rol de "jugador activo". El jugador activo lanza los **seis dados**, y luego ejecuta las siguientes dos acciones **en orden**. Primero la acción 1, y una vez finalizada, la segunda acción.



1.) El jugador activo suma las caras de **los dos dados blancos** y anuncia el resultado en voz alta. Entonces, **cada jugador o jugadora** puede (¡pero no está **obligado** a hacerlo!) marcar dicho número en **cualquiera** de las filas de colores a su elección.

Ejemplo: Marco es el jugador activo. Los dos dados blancos muestran un 4 y un 1. Marco anuncia en voz alta: "cinco". Mafe marca en su hoja de puntuación el 5 amarillo. Marco marca su 5 rojo. Paulina y Lucas prefieren no marcar ningún número.



2.) El jugador activo (¡pero no el resto!) **puede** (¡pero no está **obligado**!) sumar las caras visibles de uno de los dados blancos con uno de los dados de color a su elección, y marcar el número correspondiente a esa suma en la fila del color del dado elegido.

Ejemplo: Marco suma el 4 blanco con el 6 azul, y marca el número 10 en la fila azul.

Muy importante: Si el jugador activo no puede (o no quiere) marcar un número ni en la primera, ni en la segunda acción, debe marcar una cruz en la fila de "Fallos". El resto de jugadores y jugadoras no tienen que marcar un fallo independientemente si han elegido o no marcar algún número.

A continuación, el siguiente jugador o jugadora en el sentido de las agujas del reloj pasa a ser el nuevo jugador activo. Toma los seis dados y los lanza. Se llevan a cabo las dos acciones descritas más arriba y la partida continúa así sucesivamente.

Cerrando una fila

Si un jugador o una jugadora quiere marcar el **número más a la derecha** de una fila (12 rojo, 12 amarillo, 2 verde o 2 azul) primero tiene que haber marcado **al menos otras cinco cruces** en la fila correspondiente. Si marca el número más a la derecha de una fila, **también** tiene que marcar el símbolo de candado que se encuentra justo al lado derecho. ¡Esta última cruz también contará para el cálculo final de los puntajes! Esta fila de color ya no estará disponible para ninguno de los jugadores o jugadoras, por lo que no podrán ser añadidas más cruces a esta fila de color durante el resto de la partida. De hecho, el dado del color correspondiente es retirado y ya no se usará más en la partida.



Ejemplo: Paulina marca el 2 verde y también marca el símbolo de candado. El dado verde es retirado de la partida.

Atención: Si un jugador o una jugadora marca el símbolo de candado, debe anunciarlo al resto de los jugadores y las jugadoras, para que sepan que esa fila ya no está disponible.

Si el cierre de una fila ocurre durante la primera acción, es posible que más de un participante consiga cerrar la fila y marcar el símbolo de candado. Pero si algún participante no ha conseguido marcar al menos cinco cruces en esa fila, no tiene derecho a marcar el último número de la fila aunque esta haya sido cerrada por otra persona.

Fin del juego

La partida finaliza inmediatamente cuando un jugador o una jugadora haya marcado su cuarto fallo. También puede finalizar inmediatamente si dos filas de distintos colores han sido cerradas (sin importar quienes las hayan cerrado) y, en consecuencia, dos dados de colores han sido retirados de la partida.

Nota: Puede ocurrir (durante la primera acción) que una tercera fila sea cerrada al mismo tiempo que se cierra una segunda.

Ejemplo: La fila verde ya había sido cerrada. Mafe saca dos 6 en los dados blancos y anuncia: "doce". Marco marca el 12 rojo cerrando así la fila roja. Al mismo tiempo, Lucas marca el 12 amarillo cerrando así la fila amarilla.

Puntuación

Una vez finalizada la partida es el momento de contar los puntos. Bajo las filas de colores, en la hoja de puntuación, se indican cuántos puntos se ganan en función de la cantidad de cruces marcadas en cada fila. Cada fallo resta cinco puntos. Los jugadores y las jugadoras anotan, en las casillas correspondientes al final de la hoja de puntuación, los puntos conseguidos en cada fila y los perdidos por los fallos. Quien tenga la mayor cantidad de puntos será el ganador o la ganadora de la partida.

X	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	-5
Points	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	X X O O
Total	10	6	28	36	10	= 70							

Ejemplo:

En la fila roja Paulina tiene 4 cruces, por las que gana 10 puntos.

En la fila amarilla tiene 3 cruces, que le entregan 6 puntos.

En la verde tiene 7 cruces, que le dan 28 puntos.

En la fila azul logró 8 cruces,

por las que gana 36 puntos. Sus dos fallos le restan 10 puntos. Por tanto, la puntuación final de Paulina es de 70 puntos.



Edición en español:

José Manuel Álvarez, Eduardo Bravo, Jorge Larraín, Laura Mena, Manuel Warner y Simón Weinstein.