Steffen Benndorf

Qwixx®

¡Muy simple y sencillamente genial!

Variante de juego

... para obtener aún más puntos.

incluye 160 hojas

FRACTAL JUEGOS

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

hecho en alemania

CE 1201

0 724373 627564 QPSP082021

Las reglas del juego para las 4 filas de color (de casillas regulares) y la forma de jugar son **exactamente** las mismas que en la versión original del juego.
Por las 2 filas de casillas redondas (filas de bonificación) no se obtiene ningún punto concreto, **pero** las casillas marcadas de estas 2 filas bicolor afectan el recuento de puntos de las **2** filas de casillas regulares colindantes, es decir, marcando muchas casillas redondas bicolor se aumenta la puntuación (máx. 120 puntos) de las filas de casillas regulares.

¿Cómo marcar las casillas redondas?

Si has marcado una casilla regular (por ejemplo el 10 verde) ahora puedes marcar la casilla redonda bicolor colindante si lanzas el mismo número nuevamente (es decir, de nuevo el 10 verde). Esta casilla redonda también se puede marcar si se lanza el mismo número en los dados blancos (en este caso, el 10 blanco). No se puede marcar una casilla redonda bicolor sin haber marcado **antes** al menos una casilla regular colindante.

Martín ha marcado el 3 amarillo y el 5 rojo. Si en cualquier momento, Martín lanza un 3 amarillo o un 5 rojo, podrá marcar las casillas bicolor colindantes. También podrá marcarlas si el u otra persona lanza un 3 blanco o un 5 blanco.

¿Qué más hay que tener en cuenta?

- Tal como en las casillas regulares, las casillas redondas bicolor **deben** marcarse siempre de izquierda a derecha, teniendo en cuenta que las que no sean marcadas antes no podrán marcarse después.
- Las filas de casillas regulares pueden completarse marcando la sexta cruz (como mínimo) en la casilla situada en el extremo derecho. Aquí no afectan las casillas bicolor marcadas, es decir, estas **no** se tienen en cuenta para sumar el número de casillas marcadas necesarias (mínimo 6) para poder completar una fila.
- Si se ha completado una fila de casillas regulares (por ejemplo la verde), se pueden seguir marcando las casillas redondas bicolor colindantes. Las casillas redondas marcadas de esta forma se tienen en cuenta a la hora de hacer el recuento final de puntos obtenidos en las **dos** líneas de casillas regulares colindantes.
- Si quien está jugando solo marca en su jugada una casilla redonda bicolor, la jugada no se considera un fallo.

Ejemplo de recuento de puntos:
Martín ha marcado 3 casillas redondas de color rojo y amarillo, por lo que estas 3 casillas marcadas deben tenerse en cuenta para sumar los puntos tanto de la fila roja como de la fila amarilla. Martín también ha marcado 4 casillas redondas de color verde y azul, por lo que estas 4 casillas serán incluidas tanto en el recuento de puntos de la fila verde como en el de la fila azul.

Observación: aunque se pueden marcar más de 15 casillas en total, contando las casillas regulares y las casillas redondas, para el recuento de puntos el máximo es 15 casillas por cada línea.

© 2015 Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH, Forsthausstraße 3-5, D-90768 Fürth-Dambach, www.nsv.de hecho en alemania