



## Cómo jugar a «Qwix mixto»:

Todas las reglas del juego de dados Qwix se mantienen exactamente iguales. Tan solo deberá tener en cuenta lo siguiente en las dos variantes que se presentan a continuación:

### Variante A



Las cifras dentro de una hilera siguen un orden ascendente o descendente, al igual que en el juego original, pero los colores están divididos en pequeños segmentos. Cuando un jugador completa una hilera marcando la cifra más a la derecha, el dado del correspondiente color se retirará del juego **de inmediato**. Por tanto, si, por ejemplo, un jugador cierra la hilera superior marcando con una cruz (que deberá ser al menos la sexta cruz de esta hilera) el 12 rojo, se retirará el dado rojo del juego **de inmediato** y, a continuación, la hilera superior quedará cerrada para **todos** los jugadores. **A tener en cuenta:** En las otras tres hileras, podrán seguir marcándose las casillas rojas (con ayuda de los dos dados blancos). Las cuatro hileras se evaluarán **una por una**, al igual que en el juego original. Por tanto, si, por ejemplo, se cierra y se evalúa la hilera superior, los puntos por ella se anotarán en la parte inferior izquierda de la casilla de evaluación.

### Variante B



Las cifras dentro de una hilera ya no siguen un orden ascendente o descendente, sino que se mezclan entre sí según indican los dados. Si un jugador desea cerrar una hilera, es decir, marcar la cifra más a la derecha, ahora deberá hacerlo con un 11 en el rojo, con un 10 en el amarillo, con un 3 en el verde y con un 4 en el azul.



### Un consejo más ...

También se pueden utilizar los bloques de «Qwix mixto» para el **juego de cartas Qwix**. Se mantienen todas las reglas del juego de cartas sin cambios, con las adiciones anteriormente descritas. Además, en el caso de la variante **A** se aplica lo siguiente: Si el jugador activo juega varias cartas (deberán ser del mismo color), podrá marcar cruces en **diferentes** hileras. **Ejemplo:** *Tomás juega con el 3 rojo, el 8 rojo y el 11 rojo. Marca con una cruz el 3 rojo en la segunda hilera y el 8 rojo en la cuarta hilera. No quiere marcar el 11 rojo.*

**A tener en cuenta:** Si el jugador activo marca con una cruz varias casillas dentro de **una** hilera, también podrá dejar sin marcar **más** de una casilla.

*¡Genialmente sencillo y sencillamente genial!*