

Qwixx

Nuevos dados... ¡más diversión!



Steffen Benndorf
Reinhard Staupe



Jugadores: 2 a 5 pers.
Edad: desde 8 años
Duración: 20 min. aprox.

Los jugadores tratan de tachar tantos números como sea posible en las cuatro filas de colores de sus hojas de jugador. Cuantas más cruces tengas en una fila de color, más puntos anotarás. Gana el jugador que tenga más puntos al final de la partida.

Advertencia: Si ya conoces el juego Qwixx original, solo tienes que leer las reglas resaltadas en amarillo. ¡No hay ningún cambio en las demás reglas respecto al juego original! Si es la primera vez que juegas a Qwixx, es mejor que leas **todas las reglas**.

Tachar números

Durante la partida debes tachar con una cruz los números en cada una de las cuatro filas de colores de **izquierda a derecha**. No es necesario que empieces por el extremo izquierdo: puedes omitir números (incluso varios a la vez). Los números que hayas omitido no se podrán tachar más tarde.

Consejo: Marca los números que has omitido con una línea horizontal para no tacharlos accidentalmente más tarde.

Las cuatro filas de colores son más largas que en el juego original. Van de 2 a 16 y de 16 a 2. Puedes bloquear cada fila de color con **uno de los dos últimos números**. Cada hoja de puntuación también muestra **dos números afortunados**.

2	3	4	X	6	X	8	9	10	11	12	13	14	15	16	🔒
2	X	X	5	6	7	X	9	X	X	12	X	14	15	16	🔒
X	15	14	X	12	X	10	9	8	7	6	5	4	3	2	🔒
16	15	X	13	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	🔒

🌟 5 / 🌟 8 🎲 -5 □ □ □ □

Points	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	13x	14x	15x
	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120

Total: [red] + [yellow] + [green] + [blue] - [] = []

En la fila roja, primero tachaste el 5 y luego el 7. Esto significa que ya no puedes tachar el 2, 3, 4 y 6.

En la fila amarilla, solo puedes tachar el 14, 15 y 16.

En la fila verde, debes continuar a la derecha del 11.

En la fila azul, debes continuar a la derecha del 14.

Nota: Los números afortunados en esta hoja de puntuación son el 5 y el 8.

Cómo jugar

Cada jugador recibe una hoja de puntuación (con diferentes números afortunados) y un marcador. Determina al azar quién será el primer jugador activo. El jugador activo lanza **los seis dados**. A continuación, realiza estas acciones **en el siguiente orden**.



1.) El jugador activo suma los resultados **de ambos dados blancos** y declara su suma en voz alta. **Todos los jugadores** pueden tachar ahora este número en una fila de color **de su elección**, aunque no es obligatorio.

Max es el jugador activo. Los dados blancos muestran un 5 y un 1. Max informa a todos de que la suma es «seis». Emma tacha el 6 amarillo en su hoja de puntuación. Max tacha el 6 rojo. Laura y Linus no quieren tachar un 6.

Si, durante la primera acción, la suma de ambos dados blancos es **uno de los números afortunados** en tu hoja de puntuación, en lugar de tachar este número puedes tachar el siguiente número disponible en la fila de color donde tienes la menor cantidad de cruces. Si hay varias filas con la menor cantidad de cruces, puedes elegir una de ellas.

Ejemplo: Los números afortunados de Laura son el 6 y el 11. En lugar del 6 que sacó Max, Laura tacha su 16 verde.

Nota: Los números afortunados están disponibles durante toda la partida. Puedes usarlos cada vez que se lancen durante la primera acción.



2.) El jugador activo (¡pero no los demás!) puede combinar **uno de los dados blancos** con **un dado de color de su elección** y tachar la suma de ambos valores en la fila de color correspondiente (aunque no es obligatorio).

Max combina el 5 blanco con el 8 azul y tacha el 13 azul.

Muy importante: Si, tras realizar la primera y la segunda acción, el jugador activo no ha podido tachar un número, debe tachar uno de sus espacios de «tirada fallida» en su lugar. Los jugadores no activos no tienen que tachar un espacio de tirada fallida en el caso de que no puedan tachar un número.

El siguiente jugador en el orden de turnos se convierte entonces en el nuevo jugador activo. El jugador lanza los seis dados. A continuación, realiza ambas acciones, una tras otra. El juego continúa así, con los jugadores turnándose para lanzar los dados.

Bloquear una fila

Antes de que puedas tachar **uno de los números más a la derecha** de una fila de color (15/16 rojo, 15/16 amarillo, 2/3 verde o 2/3 azul), debes haber tachado **antes al menos seis números** en esa fila de color.

En cuanto taches uno de los números más a la derecha en una fila, también debes tachar inmediatamente el espacio que contiene el símbolo de candado situado a la derecha de esa fila. Este espacio tachado contará para el total de puntos al final de la partida. Esta fila de color ahora está bloqueada **para todos los jugadores**. Ya no es posible tachar números de este color. Además, ya no se utilizará más el dado de color correspondiente y debes retirarlo de la partida.



Emma tacha el 3 verde e inmediatamente tacha el símbolo de candado. El dado verde se retira de la partida.

Nota: Si un jugador tacha uno de los números más a la derecha, debe decirlo en voz alta para que los demás jugadores sepan que esta fila de color está bloqueada. Si un jugador bloquea una fila durante la primera acción, los demás jugadores pueden tachar la suma obtenida al mismo tiempo, así como el símbolo de candado correspondiente.

Sin embargo, si tienes **menos de seis cruces** en una fila de color cuando otro jugador la bloquee, **no podrás tachar ninguno** de los números que están a la derecha.

Fin de la partida y puntuación

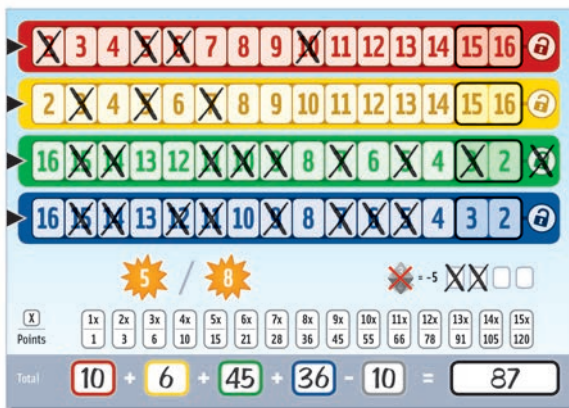
La partida termina **inmediatamente** cuando uno de los jugadores tacha su cuarto espacio de «tirada fallida». La partida también termina **inmediatamente** cuando se bloquea una segunda fila (da igual quién lo haga) y se retira el segundo dado de color.

Es raro, pero es posible y está permitido bloquear una fila con uno de tus números afortunados, siempre que se sigan todas las reglas del juego.

Consejo: Mediante la primera acción, podría ocurrir que la segunda y la tercera fila se bloqueen simultáneamente.

Ejemplo: La fila verde ya está bloqueada. Emma saca dos 8 con los dados blancos y dice «dieciséis». Max tacha el 16 rojo y bloquea la fila roja. De manera simultánea, Linus tacha el 16 amarillo y bloquea la fila amarilla.

Puntuación: Bajo las cuatro filas de colores encontrarás una tabla que muestra cuántos puntos obtendrás por poner un número determinado de cruces en una fila. Cada tirada fallida da 5 puntos de penalización. Los jugadores suman los puntos de sus cuatro filas de colores, restan puntos por sus tiradas fallidas y anotan sus puntuaciones en los espacios correspondientes de su hoja de puntuación. El jugador con más puntos es el ganador.



Emma tiene 4 cruces rojas, por lo que anota 10 puntos. También tiene tres cruces amarillas (= 6 puntos), 9 cruces verdes (= 45 puntos) y 8 cruces azules (= 36 puntos). Además, Emma ha fallado dos tiradas, lo que le cuesta 10 puntos. La puntuación final de Emma es de 87 puntos.