



Así se juega al « Qwixx Double »:

La mayoría de las reglas y la jugabilidad de las siguientes 2 variantes son **idénticas** a las del juego base. No obstante, debes tener en cuenta las siguientes reglas:

Variante A:

1) En cada una de las 4 filas de colores, el espacio que **has tachado más recientemente** se puede **volver** a tachar usando el número correspondiente. Esto lo puedes hacer tanto si eres el jugador activo como si no. Primero debes tachar el espacio numerado y después pones otra cruz inmediatamente debajo.



Tomás ya ha tachado el 2, el 4 y el 5 en su fila amarilla. Sara es la jugadora activa y, como primera acción, anuncia el número «cinco» a todos los jugadores. Tomás tacha debajo del 5 amarillo (que es el número que ha tachado más recientemente).

- 2) Antes de poder tachar **uno de los números más a la derecha** de una fila de color (12 rojo, 12 amarillo, 2 verde, 2 azul), primero debes haber tachado **al menos 7 números** en esta fila de color (en lugar de 5 como se hace en el juego normal). **En el ejemplo anterior, Tomás ya tiene 9 cruces rojas y 4 cruces amarillas**
- 3) Es posible poner hasta 22 cruces en las filas de colores. Sin embargo, solo puedes anotar un **máximo de 16 cruces** por fila (para conseguir la friolera de 136 puntos).

Variante B:

1) Cada fila de color tiene **4 espacios multiplicadores**. Cuando taches un espacio multiplicador (por ejemplo, el 3 rojo), pon **2 cruces** en ese espacio.



María ya ha tachado el 3 (doble), el 4 y el 6 en su fila roja. Ahora tacha el 9 e inmediatamente pone 2 cruces en el 9.

- 2) Antes de poder tachar **uno de los números más a la derecha** de una fila de color (12 rojo, 12 amarillo, 2 verde, 2 azul), primero debes haber tachado **al menos 7 números** en esta fila de color (en lugar de 5 como se hace en el juego normal). **Hasta ahora, María ha puesto 6 cruces en su fila roja.**
- 3) Gracias a las cruces dobles, puedes poner y anotar hasta **16 cruces** en tus filas de colores.

Consejo: normalmente, todos los jugadores reciben hojas de puntuación idénticas y eligen jugar con la hoja **A** o la hoja **B**. Sin embargo, los jugadores pueden optar por jugar con hojas diferentes. Puede que algunos jugadores prefieran la hoja A y otros, la hoja B. Ambas variantes tienen la misma potencia y generan puntuaciones similares.

Traducción al español: Jaume de Marcos para The Geeky Pen

¡Un clásico simplemente genial!