

Cómo jugar a «Qwixx connected»:

Variante A: La escalera



Cada jugador recibe una hoja diferente (de A-E). Se juega a Qwixx de la manera habitual. **Todas** las reglas se aplican **sin cambios**. No cambia nada en el desarrollo del juego. **Evaluación:** Las 4 hileras de colores se evalúan de forma normal. Además, se dan puntos por el total de 11 campos de la escalera. Para los campos de la escalera marcados con una cruz se aplica la misma tabla de puntos que para cada hilera de colores. Con el total de 11 campos de la escalera pueden obtenerse como máximo 66 puntos.

Points	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78					
Total		+		+		+		+		-		=					

5º campo de evaluación «Campos de la escalera» |

A-E |

¡Ojo! Los campos de la escalera son especialmente valiosos, puesto que dan puntos tanto para la correspondiente hilera del color como para todos los campos de la escalera marcados con una cruz.

Variante B: La cadena



Cada jugador recibe una hoja diferente (de A-E). Se juega a Qwixx de la manera habitual. En el desarrollo del juego no cambia **nada**. Todas las reglas para marcar con una cruz dentro de cada hilera de colores se mantienen sin ningún cambio, con la siguiente adición: Si un jugador marca con una cruz un **campo de la cadena** rodeado con un círculo, **deberá** marcar automáticamente también el correspondiente segundo campo de la cadena. Este marcado adicional automático tiene lugar **siempre y en todo momento** del juego. El marcado adicional automático no sigue las reglas normales y tiene lugar incluso cuando ya se ha cerrado una hilera.

Ejemplo: Mateo cierra la hilera amarilla. En una de las rondas siguientes, Mateo marca con una cruz (¡siguiendo las reglas!) un campo rojo de la cadena: ¡se marca también el correspondiente campo amarillo de la cadena automáticamente!

¡La evaluación de las cuatro hileras de colores no cambia!

¡Genialmente sencillo y sencillamente genial!