



Jugadores: 2 a 4 pers.

Edad: desde 8 años

Duración: 15 min. aprox.

Cada jugador trata de tachar con una cruz, en su tarjeta de puntuación, tantos números como sea posible en cada una de las 4 filas de puntuación de distintos colores. Cuantas más cruces tenga en una misma fila, mas puntos consigue. Gana el jugador que consigue la mayor puntuación total.

Tachando números

Los números siempre han de ser tachados **de izquierda a derecha** en cada una de las filas de colores. Sin embargo, no es necesario empezar con el número más a la izquierda. Está permitido saltarse uno o más números y dejarlos sin tachar. No obstante, esos números saltados no podrán ser tachados durante el resto del juego.

Nota: si se desea, pueden marcarse los números saltados con una línea horizontal (en lugar de una cruz) para que no puedan ser tachados más adelante por accidente.



Ejemplo:

En la fila roja primero fue tachado el 5 y luego el 7. El 2, 3, 4 y 6 rojos ya no podrán ser tachados.

En la fila amarilla sólo el 11 y el 12 pueden ser tachados todavía.

En la fila verde sólo están disponibles los números a la derecha del 6.

Y en la fila azul sólo los que están a la derecha del 10.

Desarrollo del juego

Cada jugador toma una tarjeta de puntuación y algo con lo que poder escribir. Se sortea al azar que jugador desempeñará primero el papel de "jugador activo". El jugador activo lanza los **seis dados**. A continuación, ejecuta las siguientes dos acciones **una detrás de la otra**. Primero la primera acción y, sólo una vez finalizada, la segunda acción.



1. Acción

El jugador activo suma las caras de **los dos dados blancos** y anuncia en voz alta el resultado. **Cada jugador** puede entonces (¡pero no está **obligado** a ello!) tachar dicho número en una **cualquiera** de las filas de colores (a su elección).

Ejemplo: Juan es el jugador activo. Los dos dados blancos muestran un 4 y un 1. Juan anuncia claramente: "cinco". Gloria tacha, en su tarjeta de puntuación, el 5 amarillo. Juan tacha su 5 rojo. Myriam y Vicente prefieren no tachar ningún número.



2. Acción

El jugador activo (¡pero no el resto!) **puede** (¡pero no está **obligado!**) sumar las caras mostradas en **uno de los dados blancos** y **uno de los dados de color** (a su **elección**) y tachar el número correspondiente a esa suma en la fila del color del dado elegido.

Ejemplo: Juan suma el 4 blanco con el 6 azul y tacha, en la fila azul, el número 10.

Muy importante: Si el jugador activo no puede (o quiere) tachar un número **ni en la primera ni en la segunda acción**, debe marcar una cruz en la fila "**Fallos**". El resto de jugadores no han de marcar un fallo con independencia de si han elegido tachar o no algún número.



A continuación, el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj pasa a ser el nuevo jugador activo. Toma los seis dados y los lanza. Se llevan a cabo las dos acciones descritas más arriba y el juego continúa así sucesivamente.

Cerrando una fila

Si un jugador quiere tachar **el número más a la derecha** de una fila (12 rojo, 12 amarillo, 2 verde y 2 azul) primero debe haber conseguido **al menos otras cinco cruces** en la fila en cuestión. Si tacha el número más a la derecha de una fila, entonces **también** tiene que tachar el símbolo de candado que se encuentra justo al lado. ¡Esta última cruz también contará para el cálculo final de las puntuaciones! Esta fila de color ya no estará disponible para **ninguno de los jugadores**, por lo que no podrán ser añadidas más cruces a esta fila de color durante el resto de la partida. El dado del color correspondiente es retirado del juego y ya no se usará más.



Ejemplo: Myriam tacha el 2 verde y, después, también tacha el símbolo de candado. El dado verde es retirado del juego.

Atención: Si un jugador tacha el símbolo de candado, debe anunciarlo al resto de jugadores para que estos sepan que esa fila ya no está disponible.

Si el cierre de una fila ocurre durante la primera acción, es posible que más de un jugador consiga cerrar la fila y tachar el símbolo de candado. Pero sin un jugador no ha conseguido llegar a las cinco cruces en esa fila en cuestión, no tiene derecho a tachar el último número de la fila aunque esta haya sido cerrada por otro jugador.

Fin del juego

El juego finaliza inmediatamente en cuanto un jugador haya anotado su cuarto fallo. También finaliza inmediatamente si dos filas de distintos colores han sido cerradas (con independencia de que jugadores lo hayan hecho) y, en consecuencia, dos dados de colores han sido retirados del juego.

Nota: Puede ocurrir (durante la primera acción) que una tercera fila sea cerrada al mismo tiempo que se cierra la segunda.

Ejemplo: La fila verde ya había sido cerrada. Gloria saca dos 6 en los dados blancos y anuncia: "doce". Juan tacha el 12 rojo cerrando así la fila roja. Al mismo tiempo, Vicente tacha el 12 amarillo cerrando así la fila amarilla.

Puntuación

Bajo las filas de colores, en la tarjeta de puntuación, se indica cuántos puntos se ganan en función de las cruces conseguidas en cada fila. Cada fallo resta cinco puntos. Cada jugador anota, en las casillas adecuadas al final de la tarjeta de puntuación, los puntos conseguidos por cada fila y los perdidos por los fallos. El jugador con la mayor puntuación es el vencedor.

Qwix Classic

Nombre: _____ Color 1: _____ Color 2: _____ Color 3: _____ Color 4: _____

▶	×	×	4	×	×	×	×	9	10	11	12	🔒
▶	2	×	×	×	6	×	×	9	×	11	12	🔒
▶	×	×	×	9	8	7	×	×	×	×	×	×
▶	×	11	×	×	×	×	6	×	×	×	2	🔒

X	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	🔒 -5
Points	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	XX
Total	10	+	6	+	28	+	36	-	10	=	70		

Ejemplo:

En la fila roja, Myriam tiene 4 cruces, por las que gana 10 puntos; en la amarilla, tiene 3 cruces (= 6 puntos); en la verde 7 (= 28 puntos); y en la azul 8 (= 36 puntos). Sus dos fallos le restan 10 puntos.

Por tanto, la puntuación final de Myriam es de 70 puntos.

¡Genialmente sencillo y sencillamente genial!

Jugadores: 2 a 4 pers.

Edad: desde 8 años

Duración: 15 min. aprox.

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.

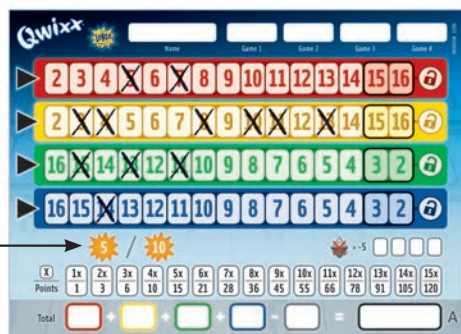
Advertencia: Si ya conoces el juego Qwixx original, solo tienes que leer las reglas resaltadas en amarillo. ¡No hay ningún cambio en las demás reglas respecto al juego original! Si es la primera vez que juegas a Qwixx, es mejor que leas **todas las reglas**.

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**.



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 10.

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. Acción

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. Acción

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.

The image shows a Qwixx game board with four rows of numbers (1-16) in red, yellow, green, and blue. The red and yellow rows are blocked (indicated by a padlock icon). The green row is already blocked. The blue row has 8 numbers crossed out. Below the board is a scoring table and a calculation area.

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

Calculation: Total **10** + **6** + **45** + **36** - **10** = **87** A

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.

¡Genialmente sencillo y sencillamente genial!



gemixxt

Steffen Benndorf

2 nuevas variantes de juego!

Jugadores: 2 a 4 pers.

Edad: desde 8 años

Duración: 15 min. aprox.

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 en 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!

Jugadores: 2 a 4 pers. **Edad:** desde 8 años **Duración:** 15 min. aprox.

Las reglas y el desarrollo del juego son **exactamente** iguales que en el juego original. Solo debe tenerse en cuenta lo siguiente:

Variante A

En las 4 hileras de colores hay un total de 12 casillas de bonus. Al marcar una casilla de bonus con una cruz en cualquiera de las hileras de colores, se tacha **inmediatamente** una casilla de bonus en la barra de bonus más abajo. Las casillas de la barra de bonus se tachan **de izquierda a derecha sin dejar huecos**. Al tachar una de estas casillas, se hace **inmediatamente** una cruz en la hilera del color indicado (por lo general, la casilla más cercana posible). No es posible renunciar a marcar con una cruz de inmediato.



Ya se han jugado varias rondas. Ahora, Tim marca el 11 verde con una cruz en su jugada. Puesto que esta es una casilla de bonus, Tim tacha de inmediato la primera casilla de la barra de bonus: es la roja. Tim hace de inmediato una cruz en la hilera roja y marca con una cruz la siguiente casilla posible de esta: el 5 rojo.

Atención: Es posible que las casillas de bonus formen «cadenas». Las cadenas se tratan de forma consecutiva.

Sarah marca más adelante el 9 rojo con una cruz. Puesto que esta es una casilla de bonus, Sarah tacha la siguiente casilla libre de su barra de bonus: es la azul. Ahora, Sarah dibuja una cruz en la hilera azul: es el 5 azul. Puesto que esta también es una casilla de bonus, Sarah tacha la siguiente casilla de bonus libre: es la amarilla. Sarah marca con una cruz la siguiente casilla de su hilera de color amarillo: el 10 amarillo.

Si, a lo largo del juego, se termina un color, todos los jugadores tacharán de inmediato las correspondientes casillas del color de la barra de bonus. A continuación, estas casillas de la barra de bonus dejarán de tenerse en cuenta. Simplemente se saltarán sin más.



Maria ha terminado la hilera amarilla. Cada jugador tachará las casillas amarillas que aún estén libres en su barra de bonus (sin utilizarlas).

A tener en cuenta: En una hilera ya terminada no pueden marcarse más casillas bajo ninguna circunstancia. El final del juego y el recuento serán exactamente iguales que en el juego original. Es posible que un jugador termine una hilera con ayuda de una cruz de bonus y, de este modo, pueda terminar el juego al finalizar así la segunda hilera en total.

Variante B

En las 4 hileras de colores hay un total de 5 casillas de bonus diferentes, cada una 2x. Una vez marcadas con una cruz **las dos casillas de bonus de un mismo tipo** a lo largo del juego, al final del juego se obtienen puntos adicionales o se hacen más cruces de inmediato. Para identificar el bonus obtenido, se hace una cruz en la casilla de bonus correspondiente de la hoja bajo las 4 hileras de colores.



Sarah marca con una cruz el 5 verde y, de este modo, ya ha marcado las dos casillas de bonus inscritas. Marca de inmediato la correspondiente casilla de bonus debajo de las 4 hileras de colores.

El significado de las casillas de bonus:

Tendrás que marcar con una cruz **de inmediato** 2 casillas en la hilera de colores en las que tengas actualmente **el menor número de cruces** (por lo general, las 2 siguientes casillas posibles). Si tienes varias hileras con el mismo menor número de cruces, tendrás que elegir una de ellas. **A tener en cuenta:** Las cruces de bonus que no puedan hacerse en la hilera con el menor número de cruces (por ejemplo, porque ya se haya terminado la hilera) se perderán.



Marcarás con una cruz una casilla en **cada** hilera de colores **de inmediato** (según las reglas, la siguiente casilla que sea posible).



Para las dos acciones de bonus detalladas, se aplica lo siguiente: Es posible y se permite marcar con una cruz la última casilla de una hilera de colores mediante una cruz de bonus y, de este modo, terminarla. Es posible que, de este modo, también se produzca el final del juego (dos hileras terminadas). **A tener en cuenta:** En una hilera ya terminada no pueden marcarse más casillas bajo ninguna circunstancia.



Los puntos que recibas en la evaluación para la hilera de colores con menos cruces se duplicarán. Si tienes varias hileras con el mismo menor número de cruces, solo tendrá puntuación doble una de ellas.



Recibirás 13 puntos adicionales.



Las tiradas erróneas no darán puntos negativos.

El final del juego será igual que en el juego original, es decir, cuando se hayan terminado en total dos hileras o si un jugador ha tenido 4 tiradas erróneas. **Nota:** El final del juego a la 4ª tirada errónea de un jugador se produce también incluso si las tiradas erróneas de este jugador no cuentan como puntos negativos.

¡Genialmente sencillo y sencillamente genial!