

Qwixx

ON BOARD



Steffen Benndorf
Reinhard Staupe

¡Con un tablero para tener aún más posibilidades!

Jugadores: 2 a 4 pers.

Edad: desde 8 años

Duración: 20 min. aprox.

Atención: Si ya conoce el premiado «Qwixx» original, solo tendrá que leer las dos siguientes páginas 1-2 en azul y podrá empezar a jugar de inmediato. **Si aún no conoce el Qwixx**, le recomendamos leer primero las reglas originales sucesivas (páginas 3-6) y jugar una partida de prueba según estas reglas originales (para ello no se necesitarán ni el tablero ni las figuras del juego).

Preparación del juego

Los jugadores acuerdan en primer lugar con qué lado del tablero quieren jugar. Cada jugador recibe una figura del juego y la coloca en la casilla de inicio del tablero. Las figuras del juego sobrantes se meterán en la caja. Además, se entrega a cada jugador una hoja y un lápiz. En el transcurso del juego, cada jugador irá marcando números con una cruz en su hoja, exactamente según las reglas del juego original Qwixx.



¡En lo que respecta a las cruces en la hoja no cambia NADA!

Desarrollo del juego

Se sortea qué jugador será el primer jugador activo. El jugador activo lleva a cabo sucesivamente 3 acciones:

➔ El jugador activo tira los seis dados. Ahora, al igual que en el juego original Qwixx, se ejecuta primero la **1ª acción** (suma de los dos dados blancos para **todos los jugadores**), que no cambia; después, la **2ª acción** (un dado blanco + uno de color **solo para el jugador activo**). Ahora, el **jugador activo** puede utilizar aún una **3ª acción** que solo él puede emplear (si bien no está obligado):

3ª acción: El jugador activo puede avanzar con su figura del juego **1-5 casillas** libres hacia adelante (nunca hacia atrás). Las casillas ocupadas no se cuentan y se saltarán, sin más. En cada casilla puede haber siempre **una sola figura** (no se expulsa a nadie). El jugador activo opta libremente por avanzar (1-5) y adelanta su figura en correspondencia.

Para avanzar, se aplica la siguiente condición: El jugador activo debe **bien** utilizar el número de la casilla en la que esté su figura para marcar una cruz en su hoja (según las reglas originales sobre cruces) **o bien** haberla marcado ya – ¡De lo contrario, no podrá avanzar!

Ejemplo 1: Tim es el jugador activo. En su 3ª acción, avanza 5 casillas libres desde la casilla de inicio y acaba en la 10 verde. Marca el 10 verde en su hoja con una cruz.

Ejemplo 2: Al continuar el desarrollo del juego, el jugador activo es Linus. En su 3ª acción, avanza con su figura 4 casillas libres hasta el 7 verde. Puesto que Linus ya ha marcado el 7 verde con una cruz en su hoja, se le permite avanzar (incluso sin marcar nada).

Nota: Debajo de las casillas hay siempre un número en un círculo blanco. Estos son puntos adicionales que el jugador activo recibe **al final del juego** de acuerdo con la posición de su figura. Cuanto más avanza la figura, más puntos adicionales se dan (1-20).

Ahora, el jugador activo será el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, y llevará a cabo sus 3 acciones de la manera anteriormente descrita. Siempre que pueda y quiera, el jugador activo puede marcar una cruz en cada acción, es decir, hasta un total de tres cruces. Por supuesto, se permite que el jugador activo solo marque una o dos cruces en las acciones que desee.

Tiros fallidos: Al jugador activo tan solo se le contará un tiro fallido si no ha marcado ninguna cruz en ninguna de sus 3 acciones. **Nota:** Utilizando hábilmente la 3ª acción, los tiros fallidos pueden casi evitarse por completo.

Fin del juego

Tan pronto como un jugador activo haya alcanzado con su figura **una de las últimas 5 casillas** del plano del juego, se iniciará el fin del juego. A continuación, les va tocando **a todos los demás jugadores** ser los jugadores activos una sola vez más. Después, se termina y se lleva a cabo la evaluación.

A tener en cuenta: El juego puede terminar normalmente **en cualquier momento** según las reglas del Qwix original, es decir, si se han terminado dos colores o si un jugador se ha anotado 4 tiros fallidos. Si es así, el juego termina **de inmediato**, independientemente de si una figura del juego ya ha llegado a la meta o no.

Evaluación: Las 4 filas de colores se cuentan igual que en el juego original. Además, cada jugador recibe el número de **puntos adicionales** que aparece bajo la casilla en la que está su figura (como máximo, 20). Gana el que acumula el mayor número de puntos.

Qwixx

¡Genialmente sencillo y sencillamente genial!



Reglas originales

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.

2	3	4	X	6	X	8	9	10	11	12	🔒
2	X	X	5	6	X	X	9	X	11	12	🔒
X	11	X	9	8	7	X	5	4	3	2	🔒
12	11	X	9	8	7	6	5	4	3	2	🔒

X	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	X	-5
Puntos	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78		
Total														

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.) 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.) 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.



Esta casilla permanece vacía en el juego original. En el **Qwixx On Board**, los puntos adicionales se anotan aquí.

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.

El Autor: “Qwixx” es el cuarto juego publicado de Stefan Benndorf. Ha demostrado un particular talento para crear entretenidos juegos con dados, ya que “Qwixx” fue precedido por “Wuerfelexpress”, “Fiese 15” y “Mensch aergere dich nicht mal anders”, todos representativos de este tipo de juegos.

El Ilustrador: Oliver Freudenreich ha ilustrado juegos para prácticamente todas las editoriales alemanas, así como algunas internacionales.
 Más información en: www.freudenreich-grafik.de