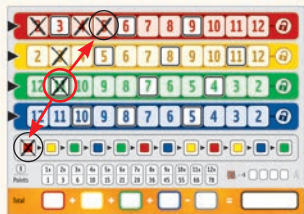




So spielt man „Qwixx Bonus“ (Variante A):

Die Spielregeln und der Spielablauf bleiben **exakt** so wie beim Originalspiel. Beachtet werden muss lediglich folgendes:

Es gibt in den 4 Farbreihen insgesamt 12 Bonusfelder. Kreuzt man ein Bonusfeld in einer beliebigen Farbreihe an, streicht man **sofort** unten ein Bonusfeld in der Bonusleiste ab. Felder der Bonusleiste werden **lückenlos von links nach rechts** abgestrichen. Streicht man ein solches Feld ab, macht man **sofort** ein Kreuz in der angegebenen Farbreihe (regelgerecht das nächstmögliche Feld). Man darf auf das sofortige Ankreuzen nicht verzichten.



Es wurden schon einige Runden gespielt. Nun kreuzt Tim in seinem Spielzug die grüne 11 an. Da dies ein Bonusfeld ist, streicht Tim sofort das erste Feld der Bonusleiste ab: es ist rot. Tim macht sofort ein Kreuz in der roten Reihe und kreuzt dort das nächstmögliche Feld an: die rote 5.

Achtung: Es ist möglich, dass durch die Bonusfelder „Kettenzüge“ entstehen. Kettenzüge werden sofort nacheinander abgehandelt.

Sarah kreuzt im späteren Spielverlauf die rote 9 an. Da dies ein Bonusfeld ist, streicht Sarah das nächste freie Feld ihrer Bonusleiste ab: es ist blau. Sarah macht nun ein Kreuz in der blauen Reihe: es ist die blaue 5. Da auch dies ein Bonusfeld ist, streicht Sarah das nächste freie Bonusfeld ab: es ist gelb. Sarah kreuzt das nächste Feld ihrer gelben Farbreihe an: die gelbe 10.

Sollte im Spielverlauf eine Farbe geschlossen worden sein, streichen alle Spieler die entsprechenden Farbfelder der Bonusleiste sofort ab. Diese Felder der Bonusleiste werden fortan nicht mehr berücksichtigt. Sie verfallen und werden dann einfach übersprungen.



Die gelbe Reihe wurde von Maria geschlossen. Jeder Spieler streicht die noch freien gelben Felder seiner Bonusleiste ab (ohne sie zu nutzen).

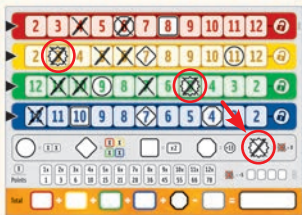
Beachte: In einer abgeschlossenen Reihe kann unter keinen Umständen mehr ein Feld angekreuzt werden.

Spielende und Wertung bleiben exakt wie beim Originalspiel. **Beachte:** Es ist möglich, dass ein Spieler mit Hilfe eines Bonuskreuzes eine Reihe abschließt und so gegebenenfalls das Spiel beendet, wenn dadurch die insgesamt zweite Reihe geschlossen wird.

So spielt man „Qwix Bonus“ (Variante B):

Die Spielregeln und der Spielablauf bleiben **exakt** so wie beim Originalspiel. Beachtet werden muss lediglich folgendes:

In den 4 Farbreihen gibt es insgesamt 5 verschiedene Bonusfelder, jedes 2x. Hat man **beide Bonusfelder eines Typs** im Spielverlauf angekreuzt, bekommt man am Spielende zusätzliche Wertungspunkte oder macht sofort weitere Kreuze. Zur Kenntlichmachung des erzielten Bonus kreuzt man auf dem Zettel das entsprechende Bonusfeld unterhalb der 4 Farbreihen an.



Sarah kreuzt die grüne 5 an und hat somit beide gezackten Bonusfelder angekreuzt. Sie markiert sofort das entsprechende Bonusfeld unterhalb der 4 Farbreihen.

Die Bedeutung der Bonusfelder:



Du kreuzt **sofort** 2 Felder in der Farbreihe an, in der du aktuell **die wenigsten Kreuze** gemacht hast (regelgerecht die nächstmöglichen 2 Felder). Hast du mehrere Reihen mit gleichermaßen den wenigsten Kreuzen, suchst du dir eine davon aus.

Beachte: Bonuskreuze, die in der Reihe mit den wenigsten Kreuzen nicht gemacht werden können (z.B. weil die Reihe bereits abgeschlossen ist), verfallen.



Du kreuzt **sofort** in **jeder** Farbreihe ein Feld an (jeweils regelgerecht das nächstmögliche Feld).



Für beide gerade erklärten Bonusaktionen gilt: Es ist möglich und erlaubt, mittels eines Bonuskreuzes das letzte Feld einer Farbreihe anzukreuzen und sie abzuschließen. Auf diese Weise kann gegebenenfalls auch das Spielende (zwei Reihen dicht) eintreten. **Beachte:** In einer abgeschlossenen Reihe kann unter keinen Umständen mehr ein Feld angekreuzt werden.



Die Punkte, die du in der Wertung für die Farbreihe mit den wenigsten Kreuzen bekommst, werden verdoppelt. Hast du mehrere Reihen mit gleichermaßen den wenigsten Kreuzen, wird nur eine dieser Reihen doppelt gewertet.



Du bekommst 13 Punkte zusätzlich.



Deine Fehlwürfe zählen keine Minuspunkte.

Das Spielende tritt exakt so ein, wie beim Originalspiel, also wenn insgesamt zwei Reihen dicht sind oder ein Spieler 4 Fehlwürfe hat. **Hinweis:** Das Spielende durch den 4. Fehlwurf eines Spielers tritt auch dann ein, wenn die Fehlwürfe dieses Spielers keine Minuspunkte zählen.