

Steffen Benndorf

Qwixx

Very simple - and simply great!



Jugadores: 2 a 5

Edad: 8+ años

Duración: aprox. 15 min.

Cada jugador intenta marcar con una cruz en su hoja de puntuación tantos números como le sea posible de las cuatro filas de colores. Cuantas más cruces tenga en las filas de colores más puntos conseguirá el jugador. Quien al final de la partida tenga más puntos será el ganador.

Traducido por Fran F G (<http://tetocajugar.tumblr.com>) a partir del reglamento original en inglés

Si encuentras algún error, avísame en tetocajugar@gmail.com

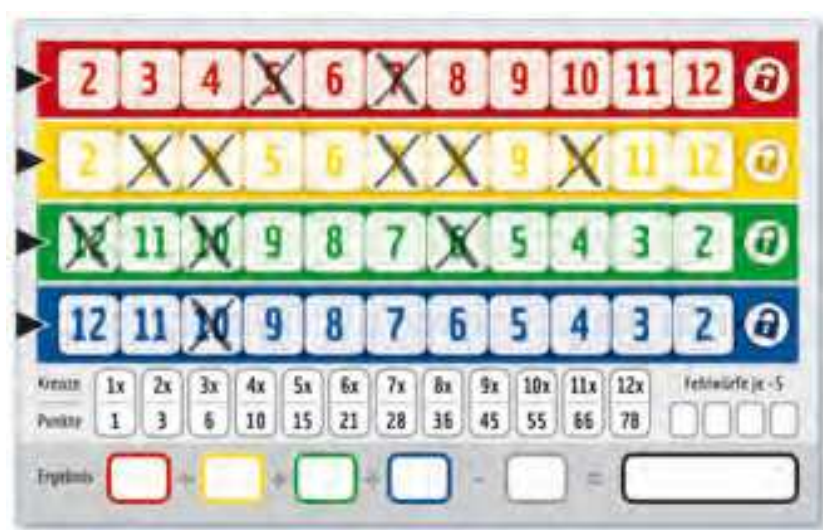
Sin autorización, pero sin ánimo de lucro – Versión 1.0 – Mayo de 2013



MARCAR NÚMEROS

Esta es la regla más básica. Durante la partida los números se deben marcar con una cruz **de izquierda a derecha** en cada una de las cuatro filas de colores. Pero no estás obligado a empezar por el número que está más a la izquierda. Puedes saltarse números (incluso varios a la vez). Sin embargo, los números que te hayas saltado ya no los podrás marcar.

Nota: Los números que se han saltado se pueden marcar con una pequeña línea horizontal (en vez de con una cruz) para que no se pueden marcar más tarde por error con una cruz.



Ejemplo:

En la fila roja primero se ha marcado el 5 y luego el 7. Por tanto el 2, 3, 4 y 6 rojos ya no se pueden marcar.

En la fila amarilla sólo quedan por marcar el 11 y el 12.

En la fila verde el jugador debe continuar hacia la derecha desde el 6.

En la fila azul debe continuar hacia la derecha desde el 10.

DESARROLLO DEL JUEGO

Cada jugador recibe una hoja de puntuación y un lápiz. Se decide a suertes qué jugador será primero el «jugador activo». El jugador activo tira **todos los seis dados**. Las dos acciones que se describen a continuación se llevan a cabo **una después de la otra**: primero la primera acción y **sólo después** la segunda.



1.) El jugador activo suma los puntos de **los dos dados blancos** y dice en voz alta el resultado. **Cada jugador puede** (pero no está **obligado a ello**) marcar el número que el jugador activo ha dicho en **una cualquiera** de las filas de color a su elección.

Ejemplo: Max es el jugador activo. En los dos dados blancos ha salido un 4 y un 1. Max dice en voz alta «cinco». Emma marca en su hoja de puntuación el 5 amarillo. Max marca el 5 rojo. Laura y Linus prefieren no marcar ningún número.



2.) El jugador activo (¡pero los demás no!) **puede** (pero no está **obligado a ello**) sumar los puntos de **uno de los dos dados blancos** junto con los puntos de **uno de los dados de color a su elección** y marcar el número correspondiente a esta suma en la fila de color correspondiente al color del dado elegido.

Ejemplo: Max suma el 4 blanco con el 6 azul y marca el número 10 en la fila azul.

Muy importante: Si el jugador activo no marca ningún número **ni en la primera ni en la segunda acción** debe marcar una de las casillas de «Tirada fallida» (Misthrows). Los jugadores no activos no tienen que marcar ninguna tirada fallida, independientemente de que hayan decidido o no marcar algún número.

Ahora el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj se convierte en el nuevo jugador activo. Toma todos los seis dados y los tira. A continuación las dos acciones explicadas anteriormente se resuelven, una después de la otra, y la partida continúa de esta forma.

COMPLETAR UNA FILA

Si un jugador quiere marcar **el número a la derecha de todo** de una fila de color (12 rojo, 12 amarillo, 2 verde, 2 azul) primero debe tener **al menos cinco números marcados** en la fila de color en cuestión. Cuando marque el número más a la derecha, **también** debe marcar la casilla que está justo a su lado que muestra el símbolo de un candado. Esta casilla marcada **también** se contará en la puntuación final de marcas. Esta fila de color se ha completado y ahora está cerrada **para todos los jugadores** y ya no se pueden marcar

casillas de este color en ninguno de los turnos siguientes. El dado del color correspondiente se retira inmediatamente del juego y ya no se necesita.



Ejemplo: Laura marca el 2 verde y, después de éste, el símbolo de candado. El dado verde se retira del juego.

A tener en cuenta: Si un jugador marca el número de más a la derecha de una fila de color, debe anunciarlo en voz alta para que todos los demás jugadores sepan que esa fila de color ahora queda fuera del juego.

Si el cierre de una fila ocurre durante la primera acción, es posible que otros jugadores puedan, al mismo tiempo, también completar y cerrar la misma fila de color y marcar el símbolo de candado al final de ella. Pero si un jugador tiene en ese momento menos de cinco marcas en la fila de color en cuestión, no tendrá el derecho a marcar la casilla de más a la derecha, incluso aunque la fila haya sido cerrada por otro jugador.

FIN DE JUEGO

La partida termina **inmediatamente** en el momento en que alguien marque su cuarta casilla de tirada fallida. También termina **inmediatamente** en el momento en que se haya completado y cerrado (sin que importe qué jugadores lo hayan hecho) la segunda fila de un color y los dados de dos colores hayan sido retirados con éxito de la partida.

Nota: Puede ocurrir (durante la primera acción) que una tercera fila se cierre a la vez que la segunda fila.

Ejemplo: La fila verde ya está cerrada. Emma tira ahora y salen dos 6 en los dados blancos y dice «doce». Max marca el 12 rojo y por tanto completa la fila roja. Al mismo tiempo Linus marca el 12 amarillo y completa la fila amarilla.

PUNTUACIÓN

Debajo de las cuatro filas de color se indica cuántos puntos se consiguen dependiendo de la cantidad de casillas que haya marcadas en cada fila. Cada tirada fallida son cinco puntos negativos. Cada jugador escribe los puntos de sus cuatro filas de color y los puntos negativos por sus tiradas fallidas en las casillas correspondientes de la parte inferior de la carta. El jugador que tenga el total mayor es el ganador.

▶	1	3	4	5	8	7	8	9	10	11	12	Ⓢ	
▶	2	X	4	X	6	7	X	9	10	11	12	Ⓢ	
▶	12	X	X	9	8	7	6	X	X	X	X	X	
▶	X	11	X	X	X	X	6	X	X	X	2	Ⓢ	
Werte	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	fehlwürfe je -5
Punkte	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	X X □□
Ergebnis	10	+	6	+	28	+	36	-	10	=	70		

Ejemplo: Laura tiene cuatro marcas en la fila roja, lo que le da 10 puntos; en la fila amarilla tiene 3 (= 6 puntos); en la verde 7 (= 28 puntos) y en la azul 8 (= 36). Por sus dos tiradas fallidas debe restar 10 puntos. Esto significa que el total de Laura es de 70 puntos.