

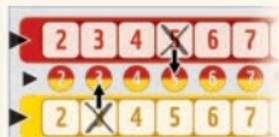
Voici comment on joue à « Qwixx Big Points » :

Les règles du jeu pour les quatre rangées de couleur normales (cases carrées) et le déroulement de la partie restent **exactement** les mêmes que dans le jeu original, **rien** ne change. Les joueurs jouent à tour de rôle et exécutent leurs deux actions. **À la fin**, on reçoit des points pour les quatre rangées de couleur normales et on soustrait 5 points pour chaque coup manqué, comme d'habitude.

On ne reçoit pas de point pour les deux rangées bonus (cases rondes). **Mais** les cases bonus cochées comptent pour les **deux** rangées de couleur voisines. De cette manière, on peut compter beaucoup de croix pour chaque rangée de couleur lors du décompte et récolter ainsi beaucoup de points par rangée de couleur (120 au maximum).

Quand coche-t-on les cases bonus ?

Une fois que l'on a coché une case d'une rangée de couleur normale (par ex. le 10 vert), on peut à partir de là, si l'on obtient à nouveau ce nombre aux dés (c'est-à-dire un 10 vert), cocher la case bonus de deux couleurs qui se trouve à côté. Ceci est également valable dans le cas où on utilise un nombre correspondant obtenu avec les dés blancs (un 10 blanc, ici). Il n'est pas possible de cocher une case bonus si l'on n'a pas coché **d'abord** au moins une case de couleur avoisinante.



Sarah a coché le 3 jaune et le 5 rouge. Si elle obtient encore une fois aux dés un 3 jaune ou un 5 rouge, elle pourra cocher la case bonus voisine au cours de la même action. Elle pourra également le faire si elle (ou un autre joueur !) obtient aux dés un 3 blanc ou un 5 blanc.

À quoi faut-il faire attention ?

- Pour les deux rangées bonus comme pour les autres, le principe suivant s'applique : on **doit** cocher les cases de gauche à droite, et les cases bonus ignorées ne pourront **pas** être cochées par la suite.
- Comme d'habitude, on peut clôturer une rangée de couleur lorsqu'on fait (au moins) une 6^{ème} croix dans cette rangée, si c'est la dernière case à droite que l'on coche. Les cases bonus cochées ne sont **pas** prises en compte à ce moment-là, c'est-à-dire qu'elles ne comptent pas dans le minimum de 6 croix qu'il faut avoir coché pour clôturer une rangée de couleur.
- Lorsqu'une rangée de couleur (la verte, par ex.) est clôturée, on peut continuer à cocher les cases bonus voisines de la manière décrite ci-dessus. Les cases bonus ainsi cochées comptent pour les **deux** rangées de couleur qui les touchent ; on ne procède au décompte des points qu'à la fin.
- Si le joueur actif ne coche qu'une case bonus au cours de ses deux actions, ce n'est pas considéré comme un coup manqué.



Exemple de décompte :

*Sarah a coché 3 cases bonus rouges et jaunes. Ces 3 croix comptent aussi bien pour la rangée rouge que pour la rangée jaune. Sarah a en outre coché 4 cases bonus vertes et bleues. Ces 4 croix comptent aussi bien pour la rangée verte que pour la rangée bleue. **Attention** : Il se peut que, dans une rangée de couleur (plus les cases bonus voisines), un joueur ait plus de 15 croix ; c'est certes autorisé, mais on ne compte que 15 croix par rangée au maximum lors du décompte.*

Génialement simple – simplement génial !