

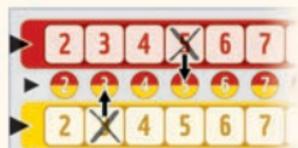
Así se juega al « Qwixx Big Points »:

Las reglas del juego para las cuatro líneas de color (de casillas cuadradas) y la forma de jugar son **exactamente** las mismas que en la versión original del juego, es decir, no cambia **nada**. Los jugadores van jugando sucesivamente por turnos tirando los dados en una o dos vueltas y anotando o no los puntos correspondientes (o los tiros fallidos en el caso de los jugadores activos). **Al final**, se cuentan los puntos obtenidos en las cuatro líneas de casillas cuadradas y se restan 5 puntos negativos por cada tiro fallido, igual que en la versión original.

Por las dos líneas de casillas redondas (líneas de bonificación) no se obtiene ningún punto concreto, **pero** las casillas marcadas de estas dos líneas bicolor computan para el recuento de puntos de las **dos** líneas de casillas cuadradas colindantes, es decir, marcando muchas casillas redondas bicolor se aumenta la puntuación (máx. 120 puntos) de las líneas de las casillas cuadradas.

¿Cómo marcar las casillas redondas?

Si se ha marcado una casilla cuadrada (p. ej. el 10 verde), entonces, se puede seguir jugando y, si se vuelve a tirar con los dados el mismo número (es decir, de nuevo el 10 verde), se puede marcar con una equis la correspondiente casilla redonda bicolor colindante. Esta casilla redonda también puede marcarse si se saca en los dados el mismo número en blanco (en este caso, el 10 blanco). No se puede marcar una casilla redonda bicolor sin haber marcado **antes** al menos una casilla cuadrada colindante.



Sonia ha marcado el 3 amarillo y el 5 rojo. Si al tirar de nuevo los dados, saca otra vez un 3 amarillo o un 5 rojo, podría marcar en esta jugada la casilla redonda bicolor colindante. Sonia también puede marcar la casilla bicolor correspondiente si ella misma (u otro jugador) tira un 3 blanco o un 5 blanco.

¿Qué más hay que tener en cuenta?

- Las casillas redondas bicolor **deben** marcarse siempre de izquierda a derecha teniendo en cuenta que las dejadas sin marcar **ya no** pueden volver a marcarse después.
- Las líneas de casillas cuadradas pueden completarse marcando la sexta equis (como mínimo) en la casilla situada en el extremo derecho. Aquí no computan las casillas bicolor marcadas, es decir, estas **no** se tienen en cuenta para sumar el número de casillas marcadas necesarias (mín. 6) para poder completar una línea.
- Si se ha completado una línea de casillas cuadradas (p. ej. la verde), se pueden seguir marcando las casillas redondas bicolor colindantes. Las casillas redondas marcadas de esta forma se tienen en cuenta a la hora de hacer el recuento final de puntos obtenidos en las **dos** líneas de casillas cuadradas colindantes.
- Si el jugador activo solo marca en su jugada una casilla redonda bicolor, la jugada no se considerará como tiro fallido.



Ejemplo de recuento de puntos:

Sonia ha marcado 3 casillas redondas de color rojo y amarillo, por lo que estas tres casillas marcadas deben tenerse en cuenta para sumar los puntos tanto de la línea roja como de la línea amarilla. Sonia también ha marcado 4 casillas redondas de color verde y azul, por lo que estas 4 casillas serán incluidas tanto en el recuento de puntos de la línea verde como en el de la línea azul.

Observación: El máximo de casillas cuadradas (y casillas bicolor colindantes) marcadas que pueden tenerse en cuenta para

el recuento de puntos son 15 por cada línea de casillas cuadradas. Se pueden marcar más, pero para el recuento de puntos solo cuentan 15.

¡Un clásico simplemente genial!