Steffen Benndorf

Qwixx®

¡Genialmente sencillo y sencillamente genial!

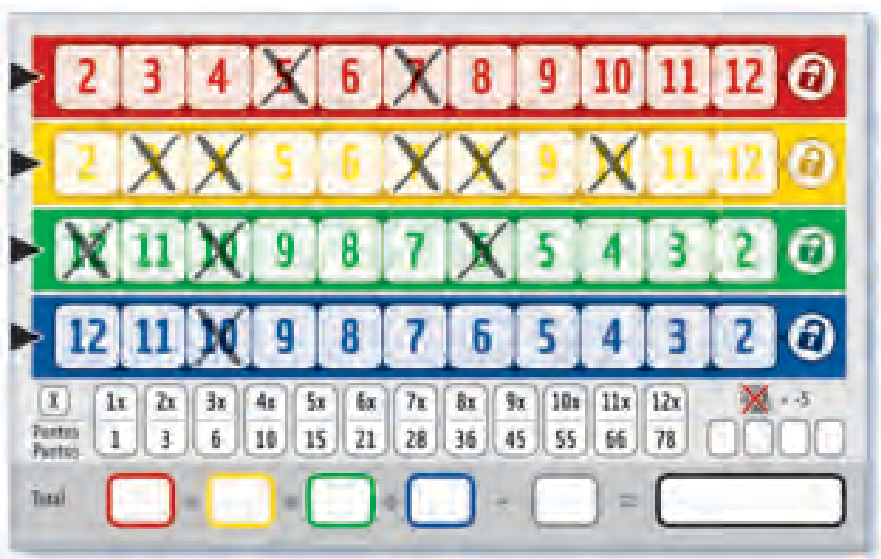
Jugadores: de 2 a 5
Edad: de 8 años en adelante
Duración: 15 minutos aprox.

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.

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.*

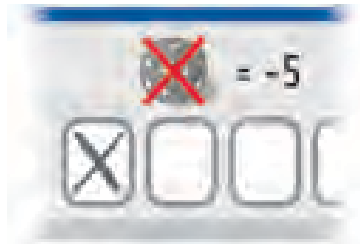
Desarrollo del juego

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.

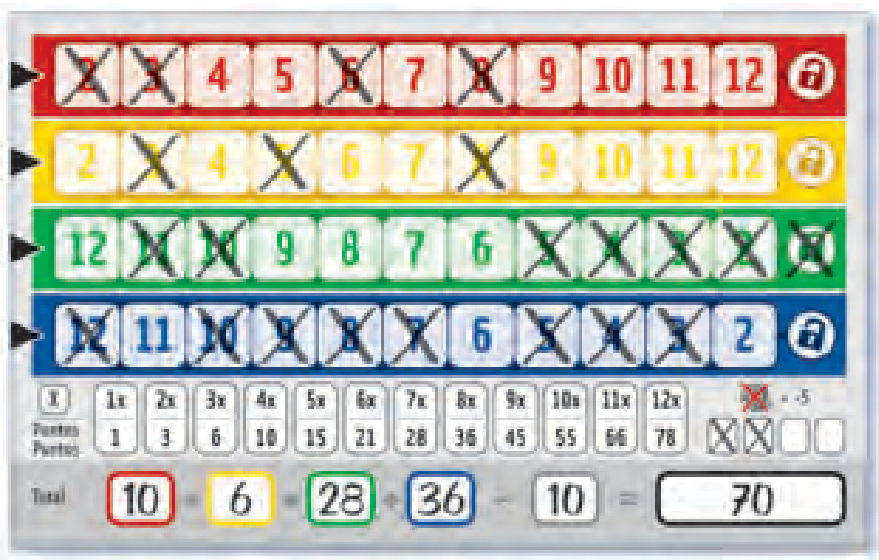
Nota: Puede ocurrir (durante la primera acción) que una tercera fila sea cerrada al mismo tiempo que se cierra la segunda.

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.

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

Morapiaf, Av. Álvares Cabral, 65, 6° Lisboa, Portugal, www.morapiaf.com/es