



## Variante A : L'escalier



Chaque joueur reçoit un bout de papier différent (de A à E). Jouer normalement à Qwixx. **Toutes** les règles restent **inchangées**. Le déroulement du jeu ne change pas. **Notation** : les 4 rangées de couleur sont notées normalement. En outre, il y a encore des points pour l'ensemble des 11 cases escalier. Le même tableau de points que celui de chaque rangée de couleur s'applique aux cases escalier cochées. En ayant les 11 cases escalier, on peut obtenir au maximum 66 points.



5ème case de notation « cases escalier »

A-E

**Note:** les cases escalier sont très précieuses car elles rapportent des points aussi bien pour la rangée de couleur que pour toutes les cases escalier cochées.

## Variante B : la chaîne



Chaque joueur reçoit un bout de papier différent (de A à E). Jouer normalement à Qwixx. Le déroulement du jeu **ne change pas**. Toutes les règles concernant le marquage au sein de chaque rangée de couleur demeurent inchangées. Elles sont complétées par ce qui suit : si un joueur coche une **case chaîne** entourée, alors il **doit** automatiquement cocher la deuxième case chaîne correspondante. Ce marquage automatique a **toujours** lieu et ce **à tout moment** du jeu. Le marquage automatique n'est pas soumis aux règles normales et a même lieu lorsqu'une rangée est déjà terminée.

**Exemple:** Tim termine la rangée jaune. Lors d'un des tours suivants, Tim coche une case chaîne rouge (conformément à la règle !) : il doit automatiquement cocher la case chaîne jaune correspondante. La notation au sein des quatre rangées de couleur reste inchangée !