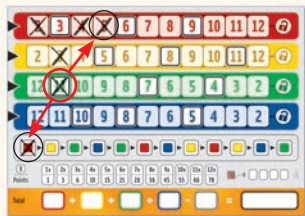




Cómo jugar a «Qwixx Bonus» (variante A):

Las reglas y el desarrollo del juego son **exactamente** iguales que en el juego original. Solo debe tenerse en cuenta lo siguiente:

En las 4 hileras de colores hay un total de 12 casillas de bonus. Al marcar una casilla de bonus con una cruz en cualquiera de las hileras de colores, se tacha **inmediatamente** una casilla de bonus en la barra de bonus más abajo. Las casillas de la barra de bonus se tachan **de izquierda a derecha sin dejar huecos**. Al tachar una de estas casillas, se hace **inmediatamente** una cruz en la hilera del color indicado (por lo general, la casilla más cercana posible). No es posible renunciar a marcar con una cruz de inmediato.



Ya se han jugado varias rondas. Ahora, Tim marca el 11 verde con una cruz en su jugada. Puesto que esta es una casilla de bonus, Tim tacha de inmediato la primera casilla de la barra de bonus: es la roja. Tim hace de inmediato una cruz en la hilera roja y marca con una cruz la siguiente casilla posible de esta: el 5 rojo.

Atención: Es posible que las casillas de bonus formen «cadenas». Las cadenas se tratan de forma consecutiva.

Sarah marca más adelante el 9 rojo con una cruz. Puesto que esta es una casilla de bonus, Sarah tacha la siguiente casilla libre de su barra de bonus: es la azul. Ahora, Sarah dibuja una cruz en la hilera azul: es el 5 azul. Puesto que esta también es una casilla de bonus, Sarah tacha la siguiente casilla de bonus libre: es la amarilla. Sarah marca con una cruz la siguiente casilla de su hilera de color amarillo: el 10 amarillo.

Si, a lo largo del juego, se termina un color, todos los jugadores tacharán de inmediato las correspondientes casillas del color de la barra de bonus. A continuación, estas casillas de la barra de bonus dejarán de tenerse en cuenta. Simplemente se saltarán sin más.



Maria ha terminado la hilera amarilla. Cada jugador tachará las casillas amarillas que aún estén libres en su barra de bonus (sin utilizarlas).

A tener en cuenta: En una hilera ya terminada no pueden marcarse más casillas bajo ninguna circunstancia.

El final del juego y el recuento serán exactamente iguales que en el juego original. **A tener en cuenta:** Es posible que un jugador termine una hilera con ayuda de una cruz de bonus y, de este modo, pueda terminar el juego al finalizar así la segunda hilera en total.

¡Un clásico simplemente genial!

Cómo jugar a «Qwixx Bonus» (variante B):

Las reglas y el desarrollo del juego son **exactamente** iguales que en el juego original. Solo debe tenerse en cuenta lo siguiente: En las 4 hileras de colores hay un total de 5 casillas de bonus diferentes, cada una 2x. Una vez marcadas con una cruz **las dos casillas de bonus de un mismo tipo** a lo largo del juego, al final del juego se obtienen puntos adicionales o se hacen más cruces de inmediato. Para identificar el bonus obtenido, se hace una cruz en la casilla de bonus correspondiente de la hoja bajo las 4 hileras de colores.



Sarah marca con una cruz el 5 verde y, de este modo, ya ha marcado las dos casillas de bonus inscritas. Marca de inmediato la correspondiente casilla de bonus debajo de las 4 hileras de colores.

El significado de las casillas de bonus:



Tendrás que marcar con una cruz **de inmediato** 2 casillas en la hilera de colores en las que tengas actualmente **el menor número de cruces** (por lo general, las 2 siguientes casillas posibles). Si tienes varias hileras con el mismo menor número de cruces, tendrás que elegir una de ellas. **A tener en cuenta:** Las cruces de bonus que no puedan hacerse en la hilera con el menor número de cruces (por ejemplo, porque ya se haya terminado la hilera) se perderán.



Marcarás con una cruz una casilla en **cada** hilera de colores **de inmediato** (según las reglas, la siguiente casilla que sea posible).

Para las dos acciones de bonus detalladas, se aplica lo siguiente: Es posible y se permite marcar con una cruz la última casilla de una hilera de colores mediante una cruz de bonus y, de este modo, terminarla. Es posible que, de este modo, también se produzca el final del juego (dos hileras terminadas). **A tener en cuenta:** En una hilera ya terminada no pueden marcarse más casillas bajo ninguna circunstancia.



Los puntos que recibas en la evaluación para la hilera de colores con menos cruces se duplicarán. Si tienes varias hileras con el mismo menor número de cruces, solo tendrá puntuación doble una de ellas.



Recibirás 13 puntos adicionales.



Las tiradas erróneas no darán puntos negativos.

El final del juego será igual que en el juego original, es decir, cuando se hayan terminado en total dos hileras o si un jugador ha tenido 4 tiradas erróneas. **Nota:** El final del juego a la 4ª tirada errónea de un jugador se produce también incluso si las tiradas erróneas de este jugador no cuentan como puntos negativos.

¡Un clásico simplemente genial!