

QWIXX™

UN RÁPIDO JUEGO FAMILIAR DE DADOS

2-5 JUGADORES * 8+ AÑOS

REGLAS DE JUEGO

CONTENIDO

6 dados (2 blancos, 1 rojo, 1 verde, 1 azul, 1 amarillo)
1 libreta de puntuación

OBJETIVO

Obtén la mayor cantidad de puntos tachando tantos números como puedas en las cuatro filas de colores mientras evitas recibir puntos de penalización.

PREPARACION

Cada jugador recibe una hoja de puntuación y algo con qué escribir. Antes de jugar es importante entender la regla básica de Qwixx, esto es que los números deben ser tachados de izquierda a derecha en cada una de las cuatro filas de colores. No es necesario que comiences con el número más a la izquierda, pero si te saltas algún número, ellos no podrán ser tachados después.

Ejemplo: En la fila roja se tacharon el 5 primero y el 7 después. Por lo tanto, el 2, 3, 4 y 6 rojos no podrán ser tachados más adelante en el juego. En la fila amarilla sólo el 11 y 12 pueden ser tachados. En la fila verde sólo se pueden tachar los números a la derecha del 6. En la fila azul sólo se puede tachar a la derecha del 10.

Consejo: Coloca una línea horizontal en los números que te has saltado, de manera de no tacharlos después por accidente.



COMO JUGAR

El primer jugador en lanzar un 6 toma el rol de "jugador activo". El jugador activo lanza los seis dados. Las siguientes dos acciones se llevan a cabo en orden, **siempre una tras la otra:**

- El jugador activo suma los dos dados blancos y anuncia en voz alta la suma resultante. Todos los jugadores pueden entonces (pero no están obligados a hacerlo) tachar el número que el jugador activo ha anunciado una fila de color cualquiera (pero sólo una).

Ejemplo: Chris es el jugador activo. Los dos dados blancos muestran un 4 y un 1. Chris anuncia, "cinco". Tony tacha el 5 amarillo en su hoja de puntuación. Caroline tacha el 5 rojo. Annie y Nora escogen no tachar un número.

- El jugador activo (y ningún otro) puede (pero no está obligado) sumar un dado blanco con uno de los dados de color y tachar el número correspondiente a la suma en la fila del color correspondiente al color del dado escogido.

Ejemplo: Chris suma el 4 blanco con el 6 azul y tacha el 10 de la fila azul.

PENALIDADES

Si, luego de ambas acciones, el jugador activo no tacha al menos un número, deberá tachar una de las casillas de penalidad. Cada casilla de penalidad vale -5 puntos al final del juego. (Los jugadores inactivos no reciben una penalidad si ellos escogen no tachar un número).

FIN DE UNA RONDA

Una vez que todos los jugadores estén listos, el jugador de la izquierda se convierte en el jugador activo y lanza todos los seis dados. Luego las dos acciones descritas a la izquierda se llevan a cabo nuevamente, una tras la otra.

CERRANDO UNA FILA

Si deseas tachar el número al extremo derecho de una fila de color (12 rojo, 12 amarillo, 2 verde, 2 azul) debes al menos haber tachado cinco números en esa fila. Si tachas el número en la extrema derecha, entonces también debes tachar el símbolo de cierre directamente a su lado. Esto indica que la fila de color está ahora cerrada para todos los jugadores y que los números de ese color no pueden ser tachados en rondas futuras. El dado del color correspondiente es removido del juego inmediatamente.



Ejemplo: Alison tacha el 2 verde y, luego, el símbolo de cierre. El dado verde es removido del juego.

NOTAS:

- Si una fila es cerrada durante la primera acción, es posible que otro jugador haya, al mismo tiempo, tachado el número de la extrema derecha y cerrado la misma fila de color. Dicho jugador también debe haber tachado previamente al menos cinco números de esa fila.

- La cruz en el símbolo de cierre cuenta para el total de cruces marcadas en esa fila de color.

FIN DEL JUEGO

El juego finaliza de inmediato en cuando un jugador ha marcado una cruz en su cuarta casilla de penalización ó en cuanto dos dados han sido removidos del juego (dos filas de color han sido cerradas). Puede ocurrir (durante la primera acción) que una tercera fila sea cerrada simultáneamente con la segunda fila.

PUNTUACION

Bajo las cuatro filas de color hay una tabla que indica cuantos puntos se otorgan por una determinada cantidad de cruces en cada fila (incluyendo cualquier cierre marcado con una cruz). Cada casilla de penalidad tachada resta cinco puntos. Anota los puntos de las cuatro filas de color y los puntos negativos de cualquier penalidad en los campos correspondientes en la parte inferior de la hoja de puntuación. El jugador con el total más alto es el ganador.



Ejemplo: Alison tiene 4 cruces en rojo, lo que le da 10 puntos; en amarillo tiene 3 (=6 puntos); en verde 8 (=36 puntos); y en azul 7 (=28 puntos). Por sus dos penalidades debe restar 10 puntos. Esto significa que Alison tiene un puntaje total de 70 puntos.

UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

Descubrimos por primera vez este ingenioso juego de dados escondido en una esquina de la feria de juegos de Essen en Alemania y nos enganchó después de sólo una ronda de juego. ¿Quién pudo haber adivinado que habría tantos giros y vueltas en un juego tan pequeño? Nos encanta como todos los jugadores se ven involucrados en cada lanzamiento de dados. Con reglas simples, toma de decisiones rápida y excitantes tomas de riesgo, ¡Qwixx de seguro se convertirá en un clásico de dados!

Un juego de Steffen Benndorf
Diseño de Maida Kaderian



GAMEWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative
70 Bridge Street / Newton, MA 02458
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com

©2014 Gamewright, es una división de Ceaco Inc.
Todos los derechos reservados.

¡SIGUENOS!

facebook.com/gamewright
twitter.com/gamewright
youtube.com/gamewright