



## Ecco come si gioca "Qwixx Bonus" (variante A):

Le regole e lo svolgimento del gioco restano **esattamente** come nel gioco originale. Deve essere osservato soltanto quanto segue:

Nelle 4 righe di colore esistono complessivamente 12 campi bonus. Quando viene barrato un campo bonus in una riga di colore a piacere, sotto si depenna **immediatamente** un campo bonus nella riga dei bonus. I campi nella riga dei bonus vengono depennati **da sinistra verso destra senza interruzioni**. Quando viene depennato un tale campo, deve **subito** essere messa una crocetta nella riga di colori indicata (di norma il campo successivo possibile). Non è possibile rinunciare a barrare.



*Sono già stati giocati alcuni giri. Ora Tim durante il suo turno barra l'11 verde. Poiché si tratta di un campo bonus, Tim depenna immediatamente il primo campo della riga dei bonus: è rosso. Tim barra subito la riga rossa e nella stessa riga barra il primo campo possibile: il 5 rosso.*

**Attenzione:** È possibile che mediante i campi bonus si creino dei "turni a catena". I turni a catena vengono svolti subito uno dopo l'altro.

*Successivamente, Sarah barra il 9 rosso. Poiché si tratta di un campo bonus, Sarah depenna il primo campo libero della propria riga di bonus: è blu. Sarah mette ora una crocetta nella riga blu: è il 5 blu. Trattandosi anche in questo caso di un campo bonus, Sarah depenna il campo bonus successivo: è giallo. Sarah barra il campo successivo della riga di colori gialla: il 10 giallo.*

Quando nel corso del gioco viene terminato un colore, tutti i giocatori depennano subito i relativi campi di colore della riga bonus. Questi campi della riga bonus non vengono poi più considerati. Questi decadono e poi vengono semplicemente saltati.



*La riga gialla è stata terminata da Maria. Ogni giocatore depenna i campi gialli ancora liberi della propria riga bonus (senza utilizzarli).*

**Attenzione:** In una riga conclusa non è più possibile per alcun motivo, barrare un campo.

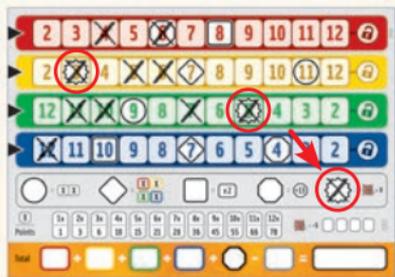
La fine del gioco e la classifica rimangono esattamente come nel gioco originale.

**Attenzione:** È possibile che un giocatore con l'aiuto di una crocetta bonus concluda una riga e termini eventualmente il gioco, se così facendo viene terminata la seconda riga in tutto.

## Ecco come si gioca "Qwixx Bonus" (variante B):

Le regole e lo svolgimento del gioco restano **esattamente** come nel gioco originale. Deve essere osservato soltanto quanto segue:

Nelle 4 righe di colori ci sono complessivamente 5 campi bonus diversi, ciascuno 2x. Se nel corso del gioco sono stati barrati entrambi i campi bonus di un tipo, alla fine del gioco si ottengono ulteriori punti per la classifica oppure si mettono subito ulteriori crocette. Per rendere visibile il bonus ottenuto, si barra il campo bonus corrispondente nel foglio al di sotto delle 4 righe di colore.



*Sarah barra il 5 verde, barrando così entrambi i campi bonus dentellati. Contrassegna subito il campo bonus corrispondente al di sotto delle 4 righe di colore.*

### Il significato dei campi bonus:



Si barrano subito 2 campi nella riga di colori con attualmente il **minor numero di crocette** (di norma i successivi 2 campi possibili). Se si hanno più righe con lo stesso numero più piccolo di crocette, si sceglie una di esse. **Attenzione:** Le crocette bonus che non possono essere fatte nella riga con il minor numero di crocette (per es. perché la riga è già stata conclusa), decade.



Si barra **subito** un campo in **ciascuna** riga di colori (di norma sempre il campo successivo possibile).

**Per entrambe le azioni bonus appena spiegate vale quanto segue:** È possibile e consentito, mediante una crocetta bonus, concludere l'ultimo campo di una riga di colori e concluderla. In questo modo può anche eventualmente terminare il gioco (due righe piene). **Attenzione:** In una riga conclusa non è mai possibile barrare un campo.



I punti che si ottengono nella classifica per la riga di colori con il minor numero di crocette vengono raddoppiati. Se si hanno più righe con lo stesso numero più piccolo di crocette, viene raddoppiato il punteggio di una sola di tali righe.



Si ottengono 13 punti aggiuntivi.



I lanci sbagliati non danno punti negativi.

La fine del gioco si ha esattamente come nel gioco originale, dunque quando due righe in tutto sono piene o se un giocatore ha eseguito 4 tiri sbagliati. **Nota:** La fine del gioco a causa del 4° tiro sbagliato di un giocatore subentra anche se i tiri sbagliati di questo giocatore non valgono come punti negativi.

*Meravigliosamente semplice – semplicemente meraviglioso!*