



44 cartas: 2-12 en los colores rojo, amarillo, verde y azul



Partes traseras correspondientes (números en color neutral)

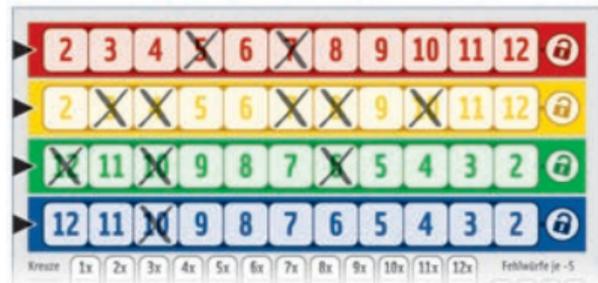


Comodines 2-12 (para la variante)

Cada jugador intenta marcar el mayor número posible de cifras en las cuatro hileras de colores. Cuantas más cruces haya en una hilera de colores, más puntos se obtendrán. **Atención:** Al realizar cruces en el papel, hay una diferencia crucial con respecto al premiado juego de dados Qwixx, véase más abajo en «Atención».

Marcar números con una cruz

A lo largo del juego, los números de cada una de las cuatro hileras de colores deberán marcarse siempre de **izquierda a derecha** con cruces. No es necesario empezar totalmente a la izquierda; está permitido dejar cifras sin marcar (incluso varias a la vez). No obstante, los números que se dejen no podrán marcarse con una cruz a posteriori.



Ejemplo:

En la hilera roja se marcó primero el 5 y, más tarde, el 7. El 2, 3, 4 y 6 rojos no podrán volver a marcarse con una cruz a posteriori.

En la hilera amarilla ya solo pueden marcarse el 11 y el 12.

En la hilera verde se debe continuar a la derecha del 6. En la hilera azul se debe continuar a la derecha del 10.

Si un jugador desea marcar con una cruz **la cifra más a la derecha** de una hilera de un color (el 12 rojo, el 12 amarillo, el 2 verde o el 2 azul), deberá haber realizado antes **al menos cinco cruces** en esta hilera. Si, finalmente, marca la cifra más a la derecha, deberá marcar **además** la casilla con un candado que hay justo al lado – ¡Esta cruz se contará también más adelante en el recuento final!

Atención: Esta hilera de color ha terminado ahora **solo para este jugador**. Ya no podrá marcar nada más en este color en las rondas sucesivas. Todos los demás jugadores podrán seguir haciendo cruces en este color.



Ejemplo: Laura marca con una cruz el 2 verde y, además, el candado. Por tanto, la hilera verde queda completada solo para Laura.

Si un jugador tiene menos de cinco cruces en una hilera de un color, no podrá marcar nunca la cifra más a la derecha de esta.

Preparación del juego

Las **11 cartas de comodines** se meten en la caja. Solo se necesitarán para la variante con comodines. Todos recibirán un papel y un bolígrafo. Se barajan las 44 cartas. Cada jugador recibe **cuatro cartas** en la mano. El resto de las cartas se ponen como un mazo tapado en el centro de la mesa, con el lado de color neutral hacia arriba. Las **cuatro cartas** superiores se levantan y se colocan dispuestas en una fila junto al mazo.



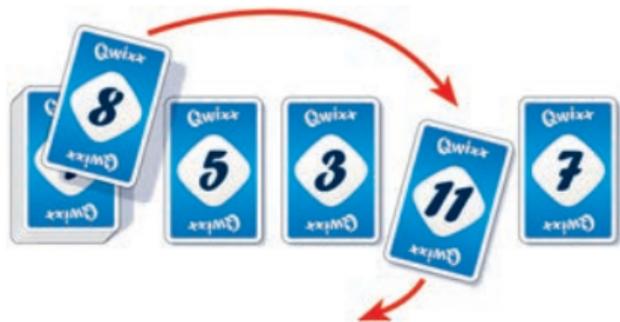
A lo largo del juego, deberá haber siempre cuatro cartas colocadas (con el lado de color neutral a la vista).

Desarrollo del juego

Se sortea qué jugador será el primer jugador activo. El jugador activo lleva a cabo **sucesivamente** las siguientes tres acciones.

- 1.) El jugador activo toma todas las cartas que quiera **de entre las cuatro** de tal manera que tenga **un total de 5 cartas** (al principio del juego, solo una carta; más tarde podrán ser dos o tres). **Una vez** que el jugador ha tomado la/s carta/s, se tomarán otras cartas del mazo y se colocarán hasta que se llegue al número de cuatro cartas tapadas.

Nota: Si se consume el mazo a lo largo del juego, se barajará el mazo de cartas depositadas y se colocará de inmediato como nuevo mazo para robar.



Ejemplo: Anna toma el 11 de entre las cartas depositadas. A continuación, se coloca el 8 del mazo en el puesto que queda libre.

- 2.) El jugador activo dice en voz alta y clara el número que se ve ahora en la parte superior del mazo. Este número vale para todos, es decir, cada jugador puede (si bien no es obligatorio) marcarlo con una cruz en su bloc en cualquier hilera de colores.



Ejemplo: Anna dice: «Un 4 para todos». Max marca con una cruz el 4 rojo en su papel. Anna marca con una cruz el 4 amarillo. Linus también marca con una cruz el 4 amarillo. Laura no desea marcar nada.

- 3.) Ahora, el jugador activo **deberá** jugar obligatoriamente **una** de las 5 cartas que tenga en la mano – si puede (y lo desea), también podrá jugar varias cartas a la vez, si bien **un máximo de tres**. Si solo juega una carta, podrá elegir la que quiera. Si desea jugar varias cartas a la vez, estas deberán ser **del mismo color**. El jugador puede elegir **libremente** los números de las (máximo tres) cartas, no hay limitaciones; por ejemplo, el 2-6-11 rojos o el 3-9 amarillos o el 10-9-4 verdes o el 8-7 azules.

El jugador muestra la/s carta/s y, ahora, puede decidir libremente si quiere marcar con una cruz uno o varios de los números representados en el color representado, o bien no marcar ninguno.

Importante: Si el jugador desea marcar **varios números** con una cruz, entre el primer y el último número que marque no podrá dejar más de una cifra. Si, por ejemplo, juega el 4-5-7 rojos, podrá marcar los tres números con una cruz. Por ejemplo, si juega el 2-4-6 amarillos, no podrá marcar los tres números con una cruz, puesto que de este modo dejaría sin marcar dos cifras.

A tener en cuenta: Ahora (es decir, en la 3ª acción), los demás jugadores no pueden marcar **nada** con una cruz. **Todas** las cartas ya jugadas se ponen a continuación tapadas en un mazo de cartas depositadas en el borde de la mesa.



Ejemplo: Anna juega con el 11 verde, el 9 verde y el 3 verde. Marca el 11 y el 9 en la hilera verde y coloca las 3 cartas en el mazo de cartas depositadas.

Muy importante: Si el jugador activo no marca ningún número ni en la 2ª acción ni en la 3ª, deberá realizar una cruz en la columna «**Tiros fallidos**». Los jugadores no activos no tendrán que marcar ningún tiro fallido, independientemente de si han marcado algo con una cruz o no.

Ahora, el jugador activo será el siguiente jugador en el sentido de las agujas del reloj, y sucesivamente llevará a cabo las tres acciones de la manera anteriormente descrita. Se sigue jugando de la manera descrita sucesivamente por turnos.

Fin del juego y recuento

El juego termina de inmediato si un jugador termina **dos** hileras de colores en **su** hoja de papel. De manera alternativa, el juego termina en cuanto alguien marca 4 tiradas erróneas. Ahora se suma la puntuación.

Debajo de las cuatro hileras de colores se indica cuántos puntos se dan en función del número de cruces dentro de una hilera. **Importante:** Cada hilera se puntúa por separado. Cada tiro fallido son cinco puntos negativos. Ahora, cada jugador introduce los puntos por sus cuatro hileras de colores y los puntos negativos por los tiros fallidos en las casillas correspondientes de la parte inferior de la hoja. Gana el jugador con el resultado total más alto.

Variante con comodines

Los 11 comodines se barajan junto con las otras 44 cartas durante la preparación del juego. Las 55 cartas se colocan como un mazo. El número de una carta comodín aparece fijo; el jugador podrá decidir por qué color hacerla pasar durante el juego. Todas las demás reglas permanecen inalteradas.