

Qwixx ^{El} Duelo

Steffen Benndorf

Jugadores: 2 personas

Edad: 8 años en adelante

Duración: 15 minutos



Si ya conoces nuestro juego de dados "Qwixx", te resultarán familiares muchas de las reglas de esta versión "Duelo". De hecho, aquí también se ocupan las casillas **de izquierda a derecha**, aunque no se hacen cruces, sino que se colocan fichas. La **ficha más avanzada** de la línea de color (es decir, la ficha situada más a la derecha) juega un papel muy importante, ya que puede ser derruida por el contrincante. Además, el propietario de la ficha más avanzada de una línea de color puede formar sobre ella una torre de dos o más fichas que se tendrán en cuenta en la puntuación final.

Material: 1 tablero, 6 dados y fichas de color negro y gris (22 fichas por cada color)

Colocar las fichas

En las líneas de color, los jugadores solo pueden colocar sus fichas básicamente **de izquierda a derecha**, siendo aquí siempre determinante las **propias** fichas (que se encuentren en ese momento en la línea de color). Aquí, el jugador podrá dejar los huecos que quiera. **Observación:** Si una ficha quedara derruida, a partir de ese momento serán determinantes las fichas propias que sigan estando en la línea de color en ese momento.

En cada casilla solo puede haber **una ficha**. Las fichas del contrincante no pueden derruirse **excepto** si se trata de la ficha más avanzada (es decir, la ficha situada más a la derecha) de cada línea de color. Esta ficha (¡solo esta!) puede ser **derruida** por el contrincante si tira con los dados el número adecuado y coloca su propia ficha sobre la casilla en cuestión. La ficha derruida se le **devuelve** al jugador al que le pertenece, que podrá volver a colocar de nuevo esa ficha más tarde.

En cada una de las cuatro líneas de color, el **propietario de la ficha más avanzada** podrá colocar otra ficha sobre dicha ficha más avanzada si logra tirar con los dados el número correspondiente y aprovecha esa oportunidad. Esto podrá hacerse siempre que la ficha siga siendo la más avanzada de su línea de color, por lo que no hay límite de altura para la torre de fichas. Si una torre está compuesta por **al menos 2 fichas**, no podrá ser derruida por el jugador contrincante durante el resto de la partida. Lo único que podrá hacer el contrincante es adelantar con su propia ficha al otro jugador para evitar que este último siga haciendo crecer su torre colocando sobre ella nuevas fichas.



Ejemplo: En la línea roja, la ficha más avanzada en este momento es la de color negro situada sobre la casilla número 7.

- El jugador de las fichas grises debe seguir a la derecha del número 3, es decir, colocar una ficha en la casilla 4, 6, 8, etc. Además, si obtuviera un 7 rojo y lo aprovechara, podría derruir la ficha negra más avanzada y colocar allí una de sus fichas grises. **Observación:** La ficha negra de la casilla 5 ya no puede ser derruida.
- Obteniendo de nuevo un 7 rojo, el jugador de las fichas negras podría aprovecharlo y colocar otra ficha sobre su ficha de la casilla 7, aunque si obtuviera un número mayor (p. ej. el 8 rojo o el 9 rojo), también podría aprovecharlo y adelantar su ficha de la casilla 7 colocando otra de sus fichas negras sobre la casilla 8 o sobre la casilla 9.



Ejemplo:

En este momento, el jugador del color gris ocupa la primera posición de la línea por sus fichas de

la casilla número 5. Como aquí ya se ha empezado a formar una torre, ninguna ficha negra podrá derruir las fichas de esa casilla.

- El jugador de las fichas negras deberá continuar a la derecha de la casilla número 9, es decir, deberá colocar una ficha sobre la casilla 7, 6, 4, etc.
- Si el jugador de las fichas grises vuelve a aprovechar un 5 azul, podrá volver a colocar una ficha sobre la torre de la casilla 5, pero si saca un 4 azul o un 3 azul, también podrá colocar otra ficha a la derecha de la casilla 5.

Observación: El jugador de color gris no puede de momento colocar ninguna de sus fichas sobre la casilla 2, ya de un jugador (ver apartado "Completar una línea"). En cambio, el jugador de las fichas negras sí que podrá hacerlo, porque ya ha colocado 5 fichas en esa línea.

Desarrollo de la partida

Cada jugador recibe 22 fichas del color elegido y las coloca a su lado. Entonces, se sortea qué jugador comienza primero siendo jugador activo. Una vez sorteado, el jugador activo tira los **seis dados** y lleva a cabo **de forma sucesiva** las dos acciones siguientes.

Observación: Al contrario que en el juego original de dados "Qwixx", aquí el jugador que no esté jugando como jugador activo no puede llevar a cabo **ninguna** de las dos acciones siguientes.

1.) El jugador activo cuenta los puntos de los **dos dados blancos** y dice la suma total en voz alta y clara. Entonces, el jugador activo (¡solo él y nadie más!) puede (si quiere) colocar una de sus fichas en la línea de color de su elección según la suma obtenida en los dados blancos y las reglas previstas para colocar las fichas.

Daniel es el jugador activo. En los dos dados blancos han salido el 4 y el 1. Entonces, Daniel dice en voz alta y clara "5" y coloca una de sus fichas en la casilla número 5 de la línea de color amarillo.



2.) El jugador activo (¡solo él y nadie más!) puede (si quiere) combinar **un solo dado blanco** con **un solo dado de color** de su elección y colocar una de sus fichas en la línea de color correspondiente según el resultado obtenido en los dados y las reglas previstas para colocar las fichas.

Daniel combina el 4 del dado blanco con el 6 del dado azul y coloca una de sus fichas en la casilla 10 de la línea azul.



Observación: Si el jugador activo coloca una ficha en su primera acción, en la segunda acción no podrá ocupar la misma casilla, es decir, si el jugador activo utiliza tanto su primera acción como su segunda acción para colocar fichas, deberá ocupar dos casillas distintas.

¡Muy importante! Si el jugador activo no aprovechara ni **su primera acción** ni **su segunda acción** para colocar una ficha en una línea de color, deberá colocar una de sus fichas en la columna de "tiros fallidos" (Fehlwürfe).

Ahora, el otro jugador se convertirá en el nuevo jugador activo, por lo que tirará los seis dados y, seguidamente, llevará a cabo las dos acciones previstas una después de otra. Una vez completado su turno, se seguirá jugando sucesivamente tal y como se ha indicado hasta finalizar el juego.

Completar una línea

Para que un jugador pueda colocar una de sus fichas en la **casilla con número situada en el extremo derecho** de una línea de color (es decir, en las casillas 12 rojo, 12 amarillo, 2 verde y 2 azul), deberá haber colocado previamente al **menos cinco de sus fichas** en esa línea de color. Para ello se tendrán **también** en cuenta las fichas situadas en una torre. Si el jugador ocupa la casilla con número situada en el extremo derecho de una línea de color, entonces también podrá poner una de sus fichas sobre la casilla con candado situada justo al lado. Esta ficha se tendrá también en cuenta en la puntuación final. De esta forma, esa línea de color ha quedado completada y no podrá colocarse en ella ninguna ficha más durante el resto de la partida. En este caso, el dado del color de esa línea se retirará **inmediatamente** del juego, ya que no se va a necesitar más.

Observación: Si un jugador coloca su última ficha en la casilla con número situada en el extremo derecho de una línea,

el juego acabará inmediatamente (ver apartado "Final de la partida y recuento de puntos") y no podrá colocar ninguna ficha en la casilla con candado de esa línea.



Laura coloca una de sus fichas grises sobre la casilla del 2 verde y, además, coloca una ficha sobre la casilla con candado situada al lado. Ahora, la línea verde está completa y se saca el dado verde del juego.

Final de la partida y recuento de puntos

El juego puede finalizar de tres formas distintas. En cualquiera de estos casos, el juego acaba **de forma inmediata**. Esto quiere decir que si se da uno de los tres siguientes casos durante la primera acción de un jugador, este no podrá llevar a cabo su segunda acción, ya que el juego de considera finalizado inmediatamente.

- Siempre que un jugador coloque su última ficha sobre el tablero.
- Cuando en la columna de los tiros fallidos haya un total de cuatro fichas (independientemente de qué jugador sean).
- Cuando se haya completado un total de dos líneas de color (independientemente de qué jugador/es las hayan completado).

Recuento de puntos: En el margen derecho del tablero se indica cuántos puntos recibe cada jugador por las fichas que haya colocado dentro de una línea de color

Observación: Aunque se permite tener más de 12 fichas en una línea de color, el máximo de fichas que se tiene en cuenta para el recuento de puntos es 12. Cada tiro fallido equivale a cinco puntos negativos. Los puntos positivos reunidos en las cuatro líneas de color y los puntos negativos recibidos por los tiros fallidos se anotan en un papel para cada jugador y se suman y/o restan. Gana el jugador que más puntos haya logrado reunir en su puntuación total.