

Voici comment jouer à « Quixx Bonus » (variante A) :

Les règles du jeu et le déroulement du jeu restent **exactement** les mêmes que ceux du jeu original. Vous devez seulement faire attention aux éléments suivants :

Il y a en tout 12 cases bonus dans les 4 rangées de couleur. Dès qu'une case bonus est cochée dans une rangée de couleur, la première case libre dans la barre de bonus doit être cochée immédiatement sans tenir compte de sa couleur. Les cases dans la barre de bonus doivent être cochées de gauche à droite, sans sauter de case. Dès qu'une telle case est cochée, une croix est faite **immédiatement** dans la prochaine case de la rangée de couleur de la case cochée dans la barre des bonus. Il est interdit de renoncer à cocher immédiatement la case.



Quelques tours ont déjà été joués. C'est au tour de Tim, il coche le 11 vert. Puisqu'il s'agit d'une case bonus, Tim coche immédiatement la première case de la barre de bonus : elle est rouge. Tim fait tout de suite une croix dans la rangée rouge en cochant la prochaine case disponible : le 5 rouge.

Attention : Il est possible qu'un « effet boule de neige » soit créé par les cases bonus. Toutes les actions qui découlent les unes des autres doivent être effectuées immédiatement.

Plus tard au cours du jeu, Sarah coche le 9 rouge. Puisqu'il s'agit d'une case bonus, Sarah coche la prochaine case libre de sa barre de bonus : elle est bleue. Sarah fait alors une croix dans la rangée bleue : c'est le 5 bleu. Puisqu'il s'agit aussi d'une case bonus, Sarah coche la prochaine case libre : elle est jaune. Sarah coche la prochaine case libre de la rangée jaune : le 10 jaune.

Si une couleur est clôturée au cours du jeu, tous les joueurs barrent immédiatement les cases de la couleur correspondante de la barre de bonus. Ces cases dans la barre de bonus ne seront plus prises en compte à partir de ce moment-là. Elles sont comme annulées et seront tout simplement sautées.



Maria clôture la rangée jaune. Tous les joueurs barrent les cases jaunes encore disponibles dans leur barre de bonus (sans pouvoir les utiliser).

Attention : Les cases dans une rangée de couleur clôturée ne peuvent plus être cochées.

La fin du jeu et le décompte des points restent exactement les mêmes que dans le jeu original.

Attention : il est possible qu'un joueur clôture une rangée en cochant une case bonus, mettant ainsi éventuellement fin au jeu, si celle-ci clôture sa la deuxième rangée.

Génialement simple – simplement génial !

Voici comment jouer à « Qwixx Bonus » (variante B) :

Les règles du jeu et le déroulement du jeu restent **exactement** les mêmes que ceux du jeu original. Vous devez seulement faire attention aux éléments suivants : Il y a dans les 4 rangées de couleur en tout 5 types différents de cases bonus en deux exemplaires. Dès que les **deux cases bonus d'un même type ont été cochées**, on obtient des points supplémentaires à la fin du jeu ou on coche immédiatement de nouvelles cases. Pour indiquer le bonus obtenu, il suffit de cocher la case bonus correspondante sur sa fiche sous les 4 rangées de couleur.



Sarah coche le 5 vert et elle a ainsi coché la deuxième case bonus dentée. Elle coche donc immédiatement la case bonus correspondante sous les 4 rangées de couleur.

Signification des cases bonus :



Tu coches **immédiatement** 2 cases dans la rangée de couleur dans laquelle tu as actuellement fait **le moins de croix** (les 2 cases suivantes libres). Si tu as plusieurs rangées avec le moins de croix, tu choisies l'une d'entre elles.

Attention : Les croix de bonus qui ne peuvent pas être faites dans la rangée comportant le moins de croix (par exemple parce que la rangée est déjà remplie) sont perdues.



Tu coches **immédiatement** une case dans **chaque** rangée de couleur (la prochaine case possible selon les règles).

Pour les deux actions bonus expliquées ci-dessus : il est possible et autorisé de cocher la dernière case d'une rangée de couleur avec une croix de bonus et de la clôturer. Il est également possible de terminer la partie de cette manière (deux rangées clôturées).

Attention : une case dans une rangée clôturée ne peut être cochée en aucun cas.



Les points que tu obtiens dans le décompte des points pour la rangée de couleur avec le moins de croix sont doublés. Si tu as plusieurs rangées avec le moins de croix, les points d'une seule de ces rangées sont doublés.



Tu obtiens 13 points supplémentaires.



Tes « coups manqués » ne rapportent pas de points négatifs.

Le jeu se termine exactement comme dans le jeu original, c'est-à-dire lorsque deux rangées au total sont clôturées ou lorsqu'un joueur a coché la quatrième case « coups manqués ».

Remarque : la partie se termine également lorsqu'un joueur effectue un 4^{ème} « coup manqué » même si les « coups manqués » de ce joueur ne rapportent pas de points négatifs.

Génialement simple – simplement génial !