QWIXX™

THE CARD GAME

A FAST FAMILY CARD GAME

2-5 PLAYERS ♦ AGES 8+

RULES OF PLAY

CONTENTS

- 44 double-sided Qwixx cards *(1 of each number, 2-12, in each color)*
- 11 multicolored Joker cards *(1 of each number, 2-12)*
- Score pads

OBJECT

Score the most points by crossing out as many numbers as possible in the four color-rows while avoiding penalty points.

SETUP

1. Give each player a score sheet and something to write with.

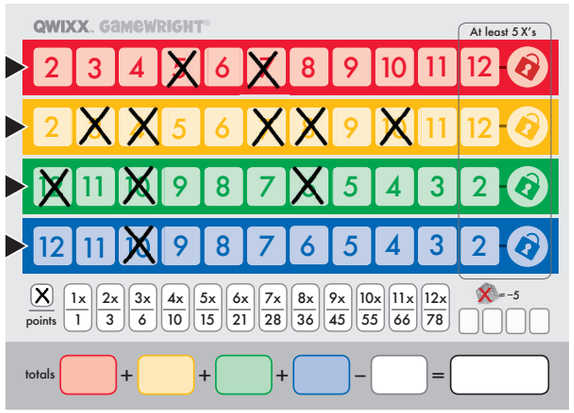
2. Remove the 11 multicolored Joker cards from the deck and put them back in the box. These cards are only used in the 'Joker' variant (*see: "Joker Game Variant"*).

3. Shuffle the remaining 44 cards. Deal each player a hand of 4 cards, face-down (*i.e. orange-side up*). All players will know the numbers in each others' hands, but only you can see the colors of the cards you hold.

4. Deal an additional 4 cards orange-side up to the center of the table, to form a tableau, then stack the remaining cards next to the tableau as a draw pile.

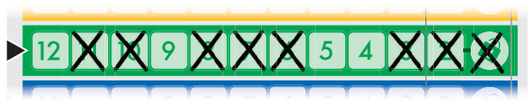


Before starting the game, it's important to understand the one basic rule of *Qwixx*: numbers may only be crossed out from **left to right** in each of the four color-rows. You do not have to begin with the numbers furthest to the left, but if you skip any numbers they **cannot** be crossed out afterward.



Example: In the red row, first the 5 and then the 7 were crossed out. Therefore, the red 2, 3, 4, and 6 may not be crossed out later in the game. In the yellow row only the 11 and 12 may still be crossed out. In the green row you can only cross out numbers to the right of the 6. In the blue row you can only cross out right of the 10.

If you've played *Qwixx* before, a key difference in this version is that when a player locks a row, it is **only** locked for the player who crossed it out. Other players may continue to cross out numbers in this row. (*See: "Locking a Row" for more.*)



Example: Alison crosses out the green 2 and after it, the lock symbol. The green row is locked for Alison **only**.

HOW TO PLAY

Whoever's birthday is furthest from today starts as the "active player" and carries out the following three actions in order, always one after the other:

1. Draw cards (of your choice) from the 4-card tableau until you have a hand of 5. (*At the start of the game, this will only be one card.*)

2. Replenish the tableau with cards from the top of the draw pile so that it has four cards again (making sure no one inadvertently gets a glimpse of the color side). After replenishing the tableau, announce the number on the top of the draw pile. **All** players may then (but don't have to) cross out this number in any **one** color-row of their choice.

   Note: *If the draw pile runs out of cards, shuffle the discard pile to form a new draw pile.*

3. Play **at least 1** (*but no more than 3*) of the five cards from your hand face-up, revealing the color side and (*optionally*) crossing out none, some, or all of the corresponding box(es). **Important:** Only you, as the active player, may do this and you **must** always play at least one card, even if you choose not to cross out any boxes.

   Note: *If you play more than one card, they all **must** be the same color. Additionally, if you wish to cross out more than one number in that color-row, you **cannot** skip more than one box between the first and last number you cross out.*

Example: Carol is the active player and after drawing from the card tableau has the following hand of five cards:

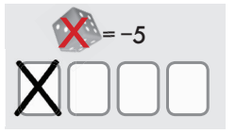


Carol may play (and subsequently discard) the green 11, 9, and 8 cards, and cross out all three boxes on the green color-row. Carol could also opt to play the blue 10 and 3, but would only be able to cross out one or the other number on the blue color-row, since crossing out both would skip more than one box between the first and last number. She could not play the 11, 10, and 9 cards because they are not all the same color.

Once you complete your third action, discard all the cards you played next to the draw pile, thereby ending your turn. The player to the left becomes the new active player, and repeats the same three actions, as described above.

Note: *You may **not** look through the discard pile during the game.*

PENALTIES



If during your turn as the active player you cannot, or do not, cross out a number during either the second or third action, you **must** cross out one of your penalty boxes. Each penalty box is worth -5 points at the end of the game. (Non-active players do not take a penalty if they choose not to cross out a number during the second action.)

LOCKING A ROW

If you wish to cross out the number at the extreme right end of a color-row (red 12, yellow 12, green 2, blue 2) you **must have first** crossed out at least five other numbers in that row. If you cross out the number on the extreme right of a row, then also cross out the lock symbol directly next to it. This indicates that the color-row is now locked, and **you may not cross out** numbers of this color in future rounds. **However, other players may still cross out numbers in this color-row.**



The cross on the lock counts towards the total number of crosses marked in that color-row at the end of the game.

ENDING THE GAME & SCORING

The game ends **immediately** after the *active player* has crossed out their fourth penalty box (at the end of the third action) **or** after *any player* has locked a second row on their own sheet (at the end of the second or third action).

Beneath the four color-rows is a table indicating how many points are awarded for the total number of crosses within each row (including any locks with a cross). Each crossed out penalty box scores -5 points. Enter your points for each color-row and the negative points for any penalties in the appropriate fields at the bottom of your score sheet. The player with the highest total score is the winner!

JOKER GAME VARIANT



Shuffle the 11 Joker cards together with the other 44 cards (forming a new deck of all 55 cards). When a player plays a Joker card, they get to choose its color. All other setup and rules remain the same.

A WORD FROM GAMEWRIGHT

When we first released *Qwixx*, we were very excited to share a hidden gem that had been tucked away at the Essen game fair in Germany. Flash forward five years later and *Qwixx* has rapidly become one of our best-selling games! Highly-portable and easy to teach, we figured it was time to give fans a little something new. Inventors Steffen Benndorf and Reinhard Staupe created this card-based version, which features simultaneous play, and only partial information.

Want more score pads? Visit Gamewright.com

Game by: Steffen Benndorf and Reinhard Staupe

Games for the Infinitely Imaginative
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
jester@gamewright.com | 617-924-6006
www.gamewright.com

©2020 Gamewright, a division of Ceaco Inc.
All rights reserved.

FOLLOW US!

fb.com/gamewright
@gamewright
youtube.com/gamewright
@gamewright

QWIXX
EL JUEGO DE CARTAS[MR]

UN JUEGO DE CARTAS FAMILIAR RÁPIDO

2-5 JUGADORES ♦ 8+ AÑOS

REGLAS DE JUEGO

CONTENIDO

- 44 cartas Qwixx de doble cara (1 de cada número 2-12, en cada color)
- 11 cartas de comodín multicolor (1 de cada número 2-12)
- 1 libreta de anotaciones

OBJETIVO

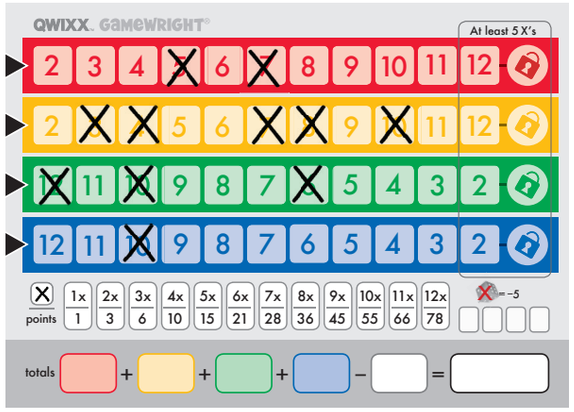
Obtén la mayor cantidad de puntos tachando tantos números como sea posible en las cuatro filas de colores mientras evitas los puntos de penalización.

PREPARACIÓN

1. Entrega a cada jugador una hoja de anotaciones y algo para escribir.
2. Retira las 11 cartas de comodín multicolor del mazo y vuelve a colocarlas en la caja. Estas cartas solo se usan en la variante “comodín” (ver: “Variante de juego con comodín”).
3. Baraja las 44 cartas restantes. Entrega a cada jugador una mano de 4 cartas. (Mantén tu mano en secreto de los oponentes).
4. Coloca 4 cartas adicionales con el lado naranja hacia arriba en el centro de la mesa, para formar una oferta. Luego apila las cartas restantes al lado de la oferta como un mazo de robo.

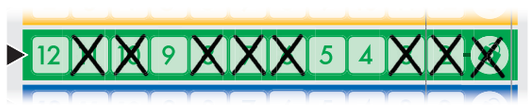


Si nunca has jugado Qwixx antes — ¡Bienvenido! Antes de jugar, es importante comprender la regla básica de Qwixx: los números solo se pueden tachar de **izquierda** a **derecha** en cada una de las cuatro filas de colores. No tienes que comenzar con los números más hacia la izquierda, pero los números que omitas **no se pueden** tachar después.



Ejemplo: En la fila roja, primero se tachó el 5 y luego el 7. Por lo tanto, el 2, 3, 4 y 6 rojo no pueden ser tachados más adelante en el juego. En la fila amarilla solo se pueden tachar el 11 y el 12. En la fila verde solo puedes tachar números a la derecha del 6. En la fila azul solo puedes tachar los números a la derecha del 10.

Si has jugado Qwixx antes — ¡Bienvenido de nuevo! Cabe destacar que una diferencia clave entre Qwixx y Qwixx: el juego de cartas, es que en esta versión cuando un jugador bloquea una fila ella está bloqueada **solo** para el jugador que la tachó. Otros jugadores pueden continuar tachando números en esa fila. (Ver: “Bloqueando una fila” para más información).



Ejemplo: Alison tacha el 2 verde y luego el símbolo de candado. La fila verde está bloqueada **solo** para Alison.

CÓMO JUGAR

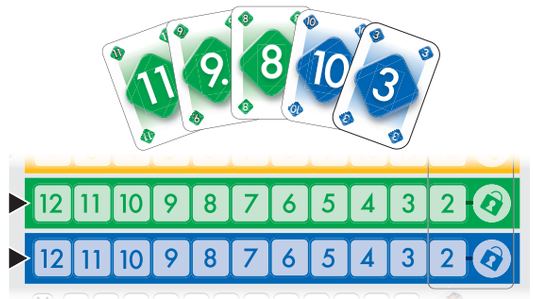
El jugador cuyo cumpleaños esté más alejado comienza como el “jugador activo” y lleva a cabo las siguientes tres acciones en orden, siempre una tras otra:

1. Roba cartas (de tu elección) de la oferta de 4 cartas hasta que tengas una mano de 5 cartas. (Al comienzo del juego, solo será una carta).
2. Rellena la oferta con cartas de la parte superior del mazo para que tenga cuatro cartas nuevamente (asegurándose de que nadie de un vistazo al lado de color). Después de rellenar la oferta, anuncia el número en la parte superior del mazo. **Todos** los jugadores pueden (pero no tienen que) tachar ese número en **una** fila de color de su elección.

   Nota: *Si el mazo se queda sin cartas, baraja la pila de descartes para formar nuevamente el mazo.*
3. Juega **al menos 1** (pero no más de 3) de las cinco cartas de tu mano bocarriba, revelando el lado de color, y (opcionalmente) tacha las casillas correspondientes. **Importante:** Solo tú, como jugador activo, puedes hacer esto, y siempre **debes** jugar al menos una carta, incluso si eliges no tachar ninguna casilla.

   Nota: *Si juegas más de una carta durante la tercera acción, todas las cartas **deben** ser del mismo color y **no puedes** saltar más de una casilla entre el primer y el último número que taches en esa fila de color.*

Ejemplo: Carol es el jugador activo y después de robar de la oferta de cartas tiene la siguiente mano de cinco cartas:

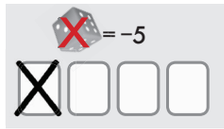


Puede jugar (y luego descartar) las cartas verdes 11, 9 y 8, y tachar las tres casillas en la fila de color verde. Carol también puede optar por jugar el azul 10 y 3, pero solo podría tachar uno u otro número en la fila de color azul, ya que tachar ambos saltaría más de una casilla entre el primer y el último número. No puede jugar las cartas 11, 10 y 9 porque no todas son del mismo color.

Una vez que se hayas completado tu tercera acción, todas las cartas que se jugaron se descartan al lado del mazo, y tu turno como el jugador activo termina. El jugador a la izquierda se convierte en el nuevo jugador activo, y las tres acciones descritas anteriormente se llevan a cabo de nuevo, una tras otra.

***Nota: No** puedes revisar la pila de descartes durante el juego.*

PENALIZACIONES



Si durante tu turno como jugador activo no puedes, o no quieres, tachar un número durante la 2ª o 3ª acción, **debes** tachar uno de tus cuadros de penalización. Cada cuadro de penalización quita 5 puntos al final del juego. (Los jugadores no activos no son penalizados si eligen no tachar un número durante la 2ª acción).

BLOQUEANDO UNA FILA

Si deseas tachar el número en el extremo derecho de una fila de color (rojo 12, amarillo 12, verde 2, azul 2) **primero debes tachar** al menos otros cinco números en esa fila. Si tachas el número en el extremo derecho de una fila, también tacha el símbolo de candado directamente al lado. Esto indica que la fila de color ahora está bloqueada,



y **no puedes tachar** números de ese color en rondas futuras. **Sin embargo, otros jugadores aún pueden tachar números en esa fila de color.**

La cruz en el candado cuenta para el número total de cruces marcadas en esa fila de color al final del juego.

FINALIZANDO EL JUEGO Y PUNTUACIÓN

El juego finaliza **inmediatamente** cuando el jugador activo ha tachado su cuarta casilla de penalización (al final de la tercera acción) **o** después de que *cualquier jugador* haya bloqueado una segunda fila en su propia hoja (al final de la segunda o tercera acción).

Debajo de las cuatro filas de colores hay una tabla que indica cuántos puntos se otorgan por el número total de cruces dentro de cada fila (que incluye los candados con una cruz). Cada casilla de penalización tachada quita 5 puntos. Registra tus puntos para las cuatro filas de colores y los puntos negativos por cualquier penalización en la casilla apropiada en la parte inferior de tu recuadro de puntaje. ¡El jugador con el puntaje total más alto es el ganador!

VARIANTE DE JUEGO CON COMODÍN

Baraja las 11 cartas de comodín junto con las otras 44 cartas (formando un nuevo mazo de 55 cartas). Cuando un jugador juega esta carta, puede elegir de qué color es el número. Todas las demás reglas siguen siendo las mismas.



UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

Cuando lanzamos Qwixx por primera vez, estábamos muy emocionados de compartir una joya oculta que se había escondido en la feria de juegos de Essen en Alemania. Cinco años después Qwixx se ha convertido rápidamente en uno de nuestros juegos más vendidos. Altamente portátil y fácil de enseñar, pensamos que era hora de darles a los fanáticos algo nuevo. Los diseñadores Steffen Benndorf y Reinhard Staupe crearon esta versión basada en cartas, que ofrece juego simultáneo y solo información parcial.

Juego de: Steffen Benndorf y Reinhard Staupe

Juegos para los infinitamente imaginativos.
70 Bridge Street, Newton, MA 02458
jester@gamewright.com | 617-924-6006
www.gamewright.com
©2020 Gamewright, una división de Ceaco Inc.
Todos los derechos reservados.

¡SÍGUENOS!

fb.com/gamewright
@gamewright
youtube.com/gamewright
@gamewright