QWIXX™

A FAST FAMILY DICE GAME

2-5 PLAYERS ★ AGES 8+

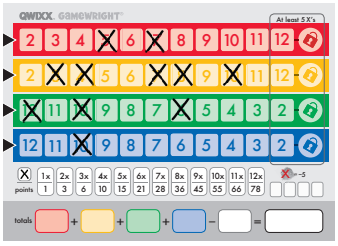
RULES OF PLAY

CONTENTS
6 dice (2 white, 1 red, 1 green, 1 blue, 1 yellow)
1 score pad

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

SETUP
Each player takes a score sheet and something to write with.

Before playing it's important to understand the one basic rule of Qwixx, which is that numbers must be crossed out from left to right in each of the four color-rows. You do not have to begin with the number farthest 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 the 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.

Tip: Put a small horizontal line through the numbers that you skipped, so that you don't cross them out later by accident.



HOW TO PLAY
The first player to roll a 6 takes on the role of "active player." The active player rolls all six dice. The following two actions are now carried out in order, **always one after the other:**

1. The active player adds up the **two white dice** and announces out loud, the resulting sum. All players may then (but are not required to) cross out the number that the active player announced in any (but only one) of the color-rows.



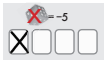
Example: Chris is the active player. The two white dice show a 4 and a 1. Chris announces, "five." Tony crosses out the yellow 5 on his score sheet. Caroline crosses out the red 5. Annie and Nora choose not to cross out a number.

2. The active player (but not the others) may then (but is not required to) add **one of the white dice** together with any one of the colored dice and cross out the number corresponding to this sum in the color-row corresponding to the color of the chosen die.



Example: Chris adds together the white 4 with the blue 6 and crosses out the 10 in the blue color-row.

PENALTIES
If, after the two actions, the active player doesn't cross out at least one number, he must cross out one of the penalty boxes. Each penalty box is worth -5 points at the end of the game. (The non-active players do not take a penalty if they choose not to cross out a number.)



END OF A ROUND
Once all players are ready, the player to the left becomes the new active player and re-rolls all six dice. Then the two actions described on the left are carried out again, one after the other.

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 numbers in that row. If you cross out the number on the extreme right, then also cross off the lock symbol directly next to it. This indicates that the color-row is now locked for all players and numbers of this color cannot be crossed out in future rounds. The die of the corresponding color is immediately removed from the game.



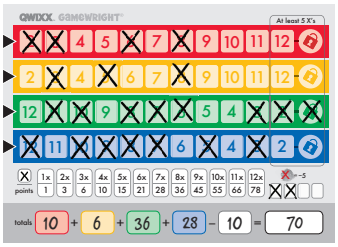
Example: Alison crosses out the green 2 and after it, the lock symbol. The green die is removed from the game.

NOTES:

- If a row is locked during the first action, it is possible that other players may, at the same time, also cross out the number on the extreme right and lock the same color-row. These players must also have previously crossed out at least five numbers in that row.
- The cross on the lock counts toward the total number of crosses marked in that color-row.

ENDING THE GAME
The game ends immediately as soon as either someone has marked a cross in his fourth penalty box or as soon as two dice have been removed from the game (two color-rows have been locked). It may occur (during the first action) that a third row is locked simultaneously with the second row.

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



Example: Alison has 4 crosses in red, which gives her 10 points; in yellow, she has 3 (=6 points); in green 8 (=36 points); and in blue 7 (=28 points). For her two penalties she must subtract 10 points. This means that Alison's total score is 70 points.

A WORD FROM GAMEWRIGHT
We first discoverd this clever little dice game tucked away in a corner at the Essen game fair in Germany and it had us hooked after only one round of play. Who would have guessed there'd be so many exciting twists and turns in such a small game? We love how all players are involved with every roll of the dice. With simple rules, fast decision-making and thrilling risk-taking, Qwixx is sure to become a dice classic!

Game by Steffen Benndorf
Design by Maida Kaderian

GAMEWRIGHT®

Games for the Infinitely Imaginative
70 Bridge Street / Newton, MA 02458
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com

©2014 Gamewright, a division of Ceaco Inc.
All rights reserved.

FOLLOW US!
facebook.com/gamewright
twitter.com/gamewright
youtube.com/gamewright

QWIXX™

UN RÁPIDO JUEGO FAMILIAR DE DADOS

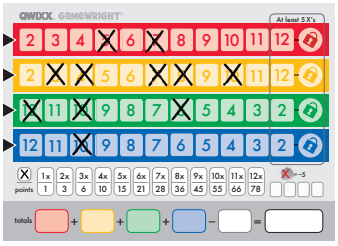
2-5 JUGADORES ★ 8+ AÑOS

REGLAS DE JUEGO

CONTENIDO
6 dados (2 blancos, 1 rojo, 1 verde, 1 azul, 1 amarillo)
1 libreta de puntuación

OBJETIVO
Obtén la mayor cantidad de puntos tachando tantos números como puedas en las cuatro filas de colores mientras evitas recibir puntos de penalización.

PREPARACION
Cada jugador recibe una hoja de puntuación y algo con qué escribir. Antes de jugar es importante entender la regla básica de Qwixx, esto es que los números deben ser tachados de izquierda a derecha en cada una de las cuatro filas de colores. No es necesario que comiences con el número más a la izquierda, pero si te saltas algún número, ellos no podrán ser tachados después.



Ejemplo: En la fila roja se tacharon el 5 primero y el 7 después. Por lo tanto, el 2, 3, 4 y 6 rojos no podrán ser tachados más adelante en el juego. En la fila amarilla sólo el 11 y 12 pueden ser tachados. En la fila verde sólo se pueden tachar los números a la derecha del 6. En la fila azul sólo se puede tachar a la derecha del 10.

Consejo: Coloca una línea horizontal en los números que te has saltado, de manera de no tacharlos después por accidente.



COMO JUGAR
El primer jugador en lanzar un 6 toma el rol de "jugador activo". El jugador activo lanza los seis dados. Las siguientes dos acciones se llevan a cabo en orden, **siempre una tras la otra:**

1. El jugador activo suma los dos dados blancos y anuncia en voz alta la suma resultante. Todos los jugadores pueden entonces (pero no están obligados a hacerlo) tachar el número que el jugador activo ha anunciado una fila de color cualquiera (pero sólo una).



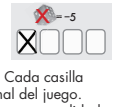
Ejemplo: Chris es el jugador activo. Los dos dados blancos muestran un 4 y un 1. Chris anuncia, "cinco". Tony tacha el 5 amarillo en su hoja de puntuación. Caroline tacha el 5 rojo. Annie y Nora escogen no tachar un número.

2. El jugador activo (y ningún otro) puede (pero no está obligado) sumar un dado blanco con uno de los dados de color y tachar el número correspondiente a la suma en la fila del color correspondiente al color del dado escogido.



Ejemplo: Chris suma el 4 blanco con el 6 azul y tacha el 10 de la fila azul.

PENALIDADES
Si, luego de ambas acciones, el jugador activo no tacha al menos un número, deberá tachar una de las casillas de penalidad. Cada casilla de penalidad vale -5 puntos al final del juego. (Los jugadores inactivos no reciben una penalidad si ellos escogen no tachar un número).



FIN DE UNA RONDA
Una vez que todos los jugadores estén listos, el jugador de la izquierda se convierte en el jugador activo y relanza todos los seis dados. Luego las dos acciones descritas a la izquierda se llevan a cabo nuevamente, una tras la otra.

CERRANDO UNA FILA
Si deseas tachar el número al extremo derecho de una fila de color (12 rojo, 12 amarillo, 2 verde, 2 azul) debes al menos haber tachado cinco números en esa fila. Si tachas el número en la extrema derecha, entonces también debes tachar el símbolo de cierre directamente a su lado. Esto indica que la fila de color está ahora cerrada para todos los jugadores y que los números de ese color no pueden ser tachados en rondas futuras. El dado del color correspondiente es removido del juego inmediatamente.



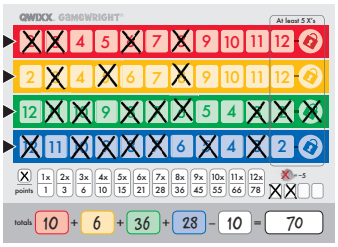
Ejemplo: Alison tacha el 2 verde y, luego, el símbolo de cierre. El dado verde es removido del juego.

NOTAS:

- Si una fila es cerrada durante la primera acción, es posible que otro jugador haya, al mismo tiempo, tachado el número de la extrema derecha y cerrado la misma fila de color. Dicho jugador también debe haber tachado previamente al menos cinco números de esa fila.
- La cruz en el símbolo de cierre cuenta para el total de cruces marcadas en esa fila de color.

FIN DEL JUEGO
El juego finaliza de inmediato en cuando un jugador ha marcado una cruz en su cuarta casilla de penalización ó en cuanto dos dados han sido removidos del juego (dos filas de color han sido cerradas). Puede ocurrir (durante la primera acción) que una tercera fila sea cerrada simultáneamente con la segunda fila.

PUNTUACION
Bajo las cuatro filas de color hay una tabla que indica cuantos puntos se otorgan por una determinada cantidad de cruces en cada fila (incluyendo cualquier cierre marcado con una cruz). Cada casilla de penalidad tachada resta cinco puntos. Anota los puntos de las cuatro filas de color y los puntos negativos de cualquier penalidad en los campos correspondientes en la parte inferior de la hoja de puntuación. El jugador con el total más alto es el ganador.



Ejemplo: Alison tiene 4 cruces en rojo, lo que le da 10 puntos; en amarillo tiene 3 (=6 puntos); en verde 8 (=36 puntos); y en azul 7 (=28 puntos). Por sus dos penalidades debe restar 10 puntos. Esto significa que Alison tiene un puntaje total de 70 puntos.

UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT
Descubrimos por primera vez este ingenioso jueguito de dados escondido en una esquina de la feria de juegos de Essen en Alemania y nos enganchó después de sólo una ronda de juego. ¿Quién pudo haber adivinado que habría tantos giros y vueltas en un juego tan pequeño? Nos encanta como todos los jugadores se ven involucrados en cada lanzamiento de dados. Con reglas simples, toma de decisiones rápida y excitantes tomas de riesgo, ¡Qwixx de seguro se convertirá en un clásico de dados!

Un juego de Steffen Benndorf
Diseño de Maida Kaderian

GAMEWRIGHT®
Games for the Infinitely Imaginative
70 Bridge Street / Newton, MA 02458
email: jester@gamewright.com
www.gamewright.com

©2014 Gamewright, es una división de Ceaco Inc.
Todos los derechos reservados.

¡SÍGUENOS!

facebook.com/gamewright
twitter.com/gamewright
youtube.com/gamewright