



UM PARTY GAME DE A-Z





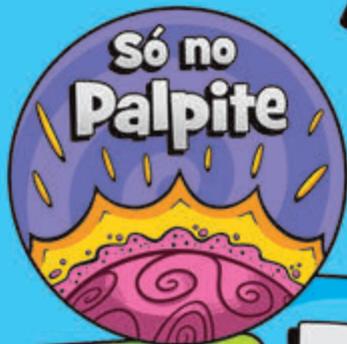
Quix!

É um frenético desafio de palavras de A a Z! O objetivo? Responder palavras iniciadas por uma **Letra**, seguindo uma ou mais **Categorias**.

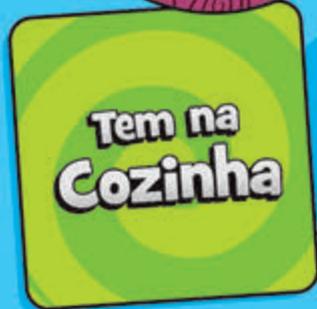
OU SERÁ QUE NÃO?

Tudo depende do **Desafio da Rodada!** A cada rodada um novo desafio com novas regras em uma competição acelerada e desafiadora!

PREPARE SEU CÉREBRO!



Descubra o desafio da rodada



P

Revele as cartas indicadas

PANELA

Responda com velocidade



Pontue rumo à vitória

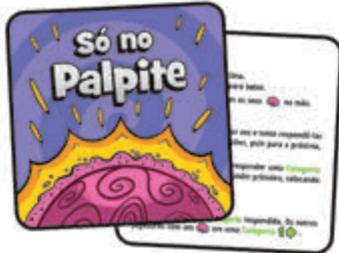
COMPONENTES



26 Letras



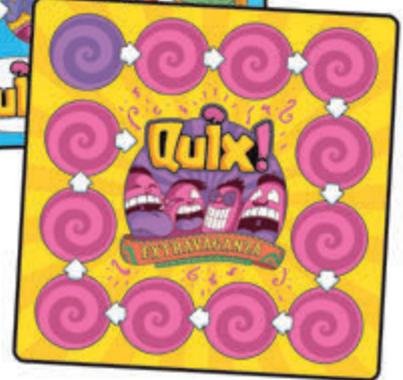
64 Categorias



10 Desafios



16 Cérebros



1 Tabuleiro (Frente e Verso)

SUANDO A CUCA !

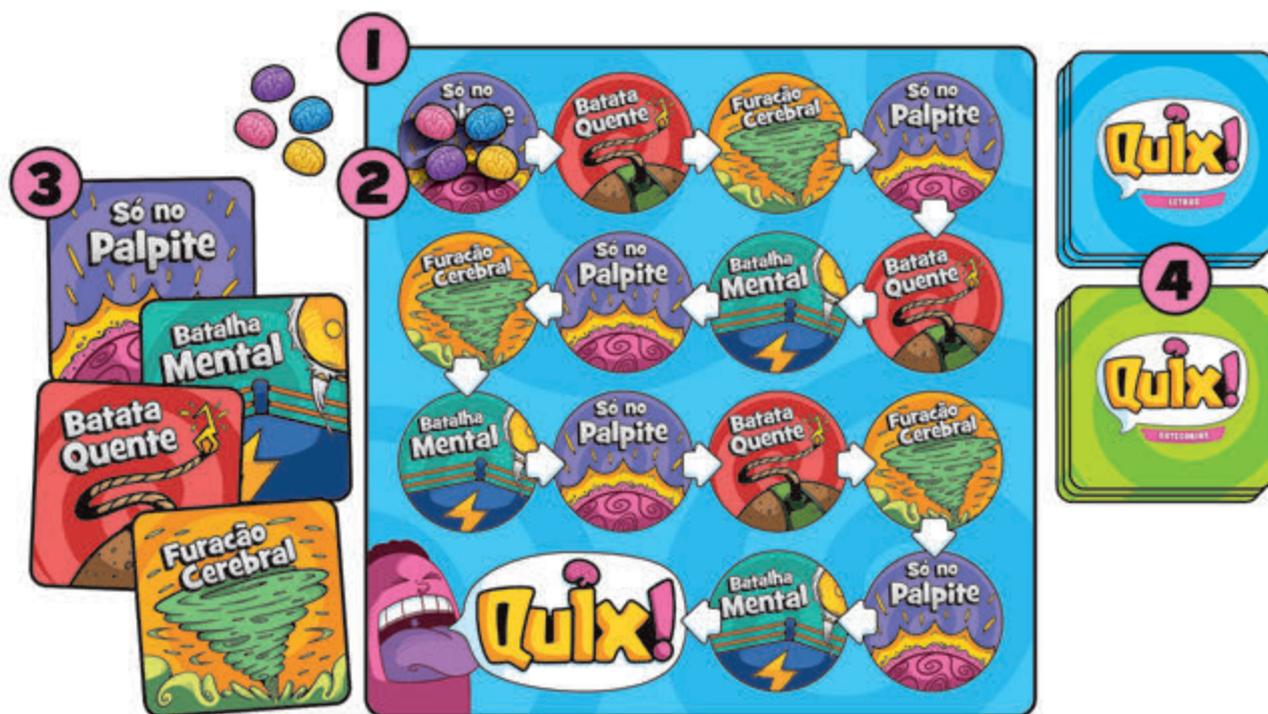
As 7 Cartas de Letra e 20 Cartas de Categoria com o ícone ! devem apenas ser utilizadas por aqueles que buscam um desafio ainda maior! Nós estamos avisando...

Para o restante, elas devem ser removidas e colocadas de volta na caixa do jogo antes da preparação.



PREPARAÇÃO

- 1 Coloque o **Tabuleiro** no centro da mesa, com a face azul para cima.
- 2 Distribua **2 Cérebros** da mesma cor para cada jogador, colocando um no primeiro espaço do **Tabuleiro** e o outro à sua frente.
- 3 Separe as **4 Cartas de Desafio**: Só no Palpite, Batalha Mental, Batata Quente e Furacão Cerebral. As **6 Cartas de Desafio** amarelas são utilizadas apenas no **Modo Extravaganza**.
- 4 Embaralhe as **Letras** e **Categorias** separadamente e forme um monte de compras para cada, com a face voltada para baixo.
- 5 Mantenha o celular ou o dispositivo escolhido como cronômetro próximo a todos e configure o tempo para **30 segundos**.

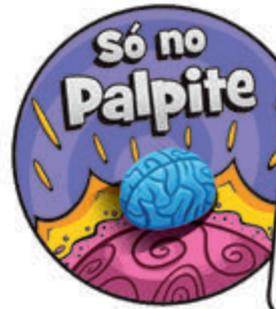


COMO JOGAR

O jogador que possuir a maior caixa crâniana se torna o **Jogador da Vez** e inicia a partida seguindo as fases descritas abaixo:

1. Prepare a rodada

Olhe o espaço que o seu **Cérebro** se encontra no **Tabuleiro**. Esse será o **Desafio da Rodada**. Leia em voz alta as instruções da **Carta de Desafio** para todos os jogadores.



2. Supere o desafio

Quando todos estiverem prontos, revele as cartas indicadas pelo **Desafio** e simultaneamente inicie o cronômetro (30 segundos).

Corra contra o tempo! Siga as regras do **Desafio** respondendo com velocidade para superar seus oponentes antes que o tempo acabe!

3. Rumo à vitória

Avance ou **Recue** os **Cérebros** de cada jogador no **Tabuleiro** de acordo com a pontuação do **Desafio da Rodada**.

Atenção: Se um jogador tiver que recuar no Tabuleiro e não for possível, ao invés disso, todos os outros jogadores avançam!



Após o fim da rodada, o próximo jogador em sentido horário torna-se o novo **Jogador da Vez** e o jogo continua até que um **Cérebro** alcance a última casa do **Tabuleiro**.

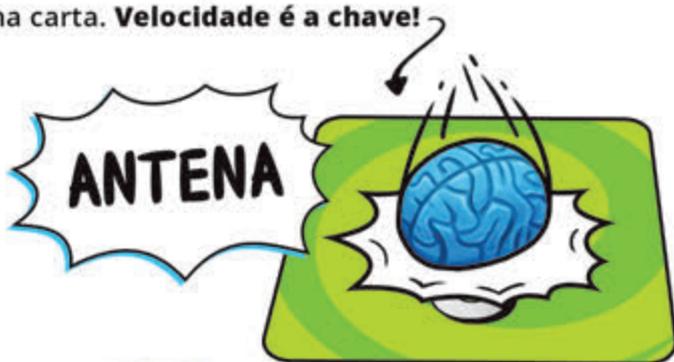
RESPONDENDO

Para avançar no **Tabuleiro**, você deve responder os **Desafios** corretamente. Para isso, você deve falar em voz alta palavras relacionadas com as **Categorias** que sejam iniciadas pela **Letra** revelada.

Alguns desafios (ex.: **Batata Quente**) não usam **Letras**, nesses casos as respostas podem ser iniciadas por qualquer **Letra**.

Repetir uma palavra dada por outro jogador **NÃO** é considerada uma resposta válida!

O **Cérebro** à sua frente é utilizado em alguns **Desafios**. Sempre que um **Desafio** pedir para que você responda utilizando o , você não deve apenas ser o primeiro a dar a resposta correta, mas também o primeiro a colocar o seu **Cérebro** na carta. **Velocidade é a chave!**



Atenção!

Quando uma regra das **Cartas de Desafio** for diferente das contidas neste manual, a da Carta sempre tem prioridade.



TIPOS DE DESAFIO

Existem dois tipos de **Desafio** em **Quix!** representados por ⚡ e ⌚ nas **Cartas de Desafio**.

⚡ Tempo Real

Nesses **Desafios** todos os jogadores jogam ao mesmo tempo. Geralmente são **Desafios** baseados em velocidade, no estilo de primeiro a chegar, leva!

Assim que o cronômetro for iniciado, o caminho está livre para qualquer jogador responder, seguindo as regras da **Carta de Desafio**.



⌚ Em Turnos

Esses **Desafios** são exatamente o que o nome diz, divididos por turnos de jogadores. Inicie o cronômetro. O primeiro a jogar é o **Jogador da Vez**, em seguida o próximo jogador em sentido horário e assim por diante. O jogo continua até que o tempo acabe!





Exemplo de Desafio

Preparem-se para o Desafio! Antes de iniciar, o **Jogador da Vez** revela uma **Letra** e coloca **4 Categorias** com a face para baixo na mesa. Os outros jogadores pegam os seus  e se preparam!



O cronômetro é iniciado e o **Jogador da Vez** vai revelando uma **Categoria** de cada vez, tentando respondê-las seguindo a **Letra** antes que o tempo acabe. Se pintar uma dúvida, ele pode simplesmente descartar a carta e seguir em frente, revelando a próxima.

Mas os outros jogadores não vão ficar só olhando! Eles podem responder no lugar do **Jogador da Vez**. Quem responder primeiro e colocar o  na **Carta de Categoria** garante o ponto!



Quando o tempo acabar, ou todas as cartas tiverem sido respondidas (ou descartadas), é hora de pontuar! Por exemplo, se o **Jogador da Vez** descartou a **Categoria "Super Herói"** e respondeu corretamente as **Categorias "Nome" e "Animal"**, enquanto o jogador **Roxo** respondeu a **Categoria "Liga na Tomada"**, então o **Jogador da Vez** avança 2 casas no **Tabuleiro**, e o **Roxo** 1 casa!



Exemplo de Desafio

É hora da Batata Quente! O **Jogador da Vez** se prepara comprando uma **Categoria** do monte sem olhar. Em seguida, o cronômetro é iniciado e o **Jogador da Vez** revela a **Categoria** para que todos possam vê-la e tenta respondê-la. **Nesse Desafio não existem Letras, só muita imaginação!**

Se ele conseguir, a **Categoria** passa para o próximo jogador no sentido horário, que deve responder a mesma **Categoria** e assim por diante, dando voltas na mesa até que o tempo acabe (**não vale repetir palavras, hein?**).

No final do **Desafio**, quem estiver segurando a **Categoria** "perde". Todos os outros jogadores avançam 1 casa no **Tabuleiro**.



FIM DA PARTIDA

Assim que o **Cérebro** de um jogador chegar ao final do **Tabuleiro** ele se torna o vencedor!

Em caso de empate, os jogadores empatados disputam no **Desafio Batalha Mental**. O primeiro a responder corretamente vence a partida!



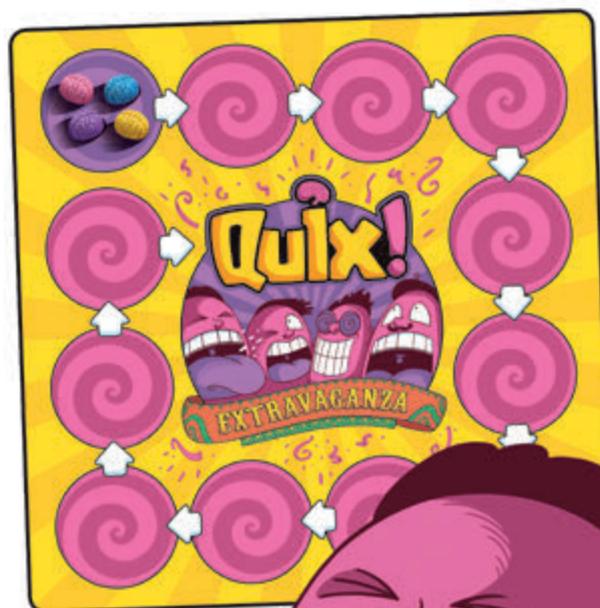
EXTRAVAGANZA

Que tal um modo de jogo com mais caos, treta e desafios? **Então é hora da Extravaganza!**

Nesse modo, cada rodada terá um **Desafio** diferente, desafiando até os maiores jogadores de **Quix!**

Diferenças na Preparação

- 1 Use a face **Extravaganza** do **Tabuleiro**.
- 2 Embaralhe todas as **10 Cartas de Desafio**, formando um monte com a arte para cima.



Como Jogar

A partida segue todas as regras de **Quix!** com uma exceção. O **Desafio da Rodada** é sempre a carta do topo do monte.

No início da rodada, o **Jogador da Vez** retira a carta do topo do monte e lê em voz alta as regras no verso. No fim da rodada, descarte a carta.

Caso não existam mais **Cartas de Desafio** no monte, embaralhe-as novamente, formando um novo monte.





Exemplo de Desafio

Bobou, dançou! Antes de iniciar, o **Jogador da Vez** compra **1 Categoria** sem olhar e coloca **X Letras** ($X = n^{\circ}$ de jogadores - 1) com a face para cima na mesa. Todos os jogadores pegam os seus  e se preparam!

O cronômetro é iniciado e o **Jogador da Vez** revela a **Categoria** para que todos possam vê-la. Todos os jogadores tentam respondê-la com palavras iniciadas por uma das **Letras** na mesa. Quem responder primeiro, colocando o seu  sobre a **Letra** correspondente, leva!

No exemplo abaixo, o jogador **Roxo** não foi rápido o suficiente e ficou sem carta. Os outros jogadores estão seguros, o **Roxo** recua 1 casa no **Tabuleiro**.



CRÉDITOS

Autor

Marco Aurélio Tayt-son

Arte

Guilherme Marques

Desenvolvimento

Gabriel Calderon & Guilherme Marques

Produção

Game Maker

Dúvidas sobre o jogo? Acesse nosso FAQ em www.tgmeditora.com.br/quix



