



REGRAS DO JOGO

é um jogo onde 2 a 8 jogadores disputam usando pensamento rápido e conhecimento. O desafio é responder as palavras correspondentes às categorias e letras propostas nos diferentes modos de jogo.

- 1 Posicione o tabuleiro no centro da mesa.
- 2 Cada jogador recebe dois cérebros iguais e posiciona um no tabuleiro e outro à sua frente (reserva pessoal).
- 3 Embaralhe as cartas por tipo e monte as pilhas de compras.
- 4 Mantenha o celular ou o dispositivo escolhido como cronômetro ao alcance de todos.



ATENÇÃO!

Quix! precisa de um cronômetro não incluso na caixa para ser jogado. Recomendamos a utilização do app oficial para uma melhor experiência.

Componentes	26 Cartas de Letra
1 Tabuleiro	70 Cartas de Categoria
16 Cérebros	15 Cartas de Evento
1 Dado	24 Cartas Eureka

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

COMEÇANDO O JOGO: Aquele com a maior caixa craniana inicia a partida como o **Jogador da vez**. Ele é o responsável por conduzir a sequência do turno descrita abaixo. No final de cada turno, o próximo jogador no sentido horário assume esse papel.

O TURNO: Em cada turno, os jogadores devem responder palavras iniciadas pela **Letra do Turno** nas diferentes categorias sorteadas, antes que o tempo acabe. Em alguns modos de jogo, todos os jogadores participam diretamente ou usando seu **Palpite**.

SEQUÊNCIA DO TURNO



Revele uma carta de letra do topo da pilha de compras.



Role o dado para sortear o modo de jogo do turno.



Siga as regras do **Guia de Referência**.



Conte os pontos e mova os cérebros no tabuleiro.



PALPITE (1 por carta)

Uma vez por turno, um jogador pode responder uma carta de categoria no lugar de outro jogador. Para isso, ele deve ser o primeiro a dar a resposta correta e colocar o cérebro de sua reserva pessoal sobre a carta. No final do turno, ele recebe os pontos correspondentes a carta respondida e seu cérebro de volta.



VALE USAR PALPITE!



PROIBIDO PALPITE!



EURECA (Máximo de 2 cartas na mão)

Ao passar por essa casa no tabuleiro (em qualquer direção), o jogador recebe uma carta Eureka. Essas cartas são usadas para obter vantagem ou prejudicar seus oponentes. **Descarte após o uso.**

FIM DE JOGO

Quando um jogador alcançar o final do tabuleiro ele é declarado o vencedor! Em caso de empate, esses jogadores disputam no modo **Duelo**. O primeiro a responder corretamente vence a partida!



BAIXE O APP!

O aplicativo oficial funciona como um cronômetro para suas partidas e como substituto para as cartas de evento.

Para baixar o app, acesse: www.tgmeditora.com.br/quix ou busque por Quix! em uma das plataformas abaixo:



MODO FÁCIL

Antes de jogar, coloque todas as cartas com de volta na caixa.

GUIA DE REFERÊNCIA

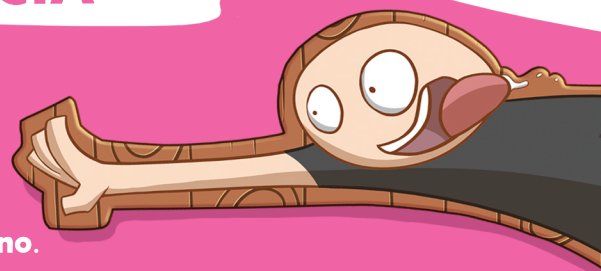
ATENÇÃO: Leia as regras do jogo antes deste Guia.

O modo de jogo de cada turno é sorteado pelo dado.

Algumas regras são iguais para todos os modos de jogo:

1. As respostas das categorias devem ser iniciadas pela **Letra do Turno**.
2. O tempo limite dos modos de jogo é de 30 segundos.

Quando utilizando o app, selecione o botão  ou  de acordo com o modo de jogo correspondente.



INDIVIDUAL!

O **Jogador da vez** compra quatro categorias e as posiciona em sequência, com a face para baixo, à sua frente. Da esquerda para a direita, revela uma por uma tentando respondê-las. A qualquer momento, ele pode pular uma categoria e revelar a próxima. Categorias puladas são descartadas imediatamente.

1 ponto por acerto



DUELO!

O **Jogador da vez** escolhe um oponente, os dois compram uma carta de categoria e mantêm suas faces para baixo. As cartas são reveladas ao mesmo tempo e o primeiro a responder sua categoria vence o Duelo. O vencedor ganha 2 pontos e seu adversário perde 2 pontos.

Ganha / Perde 2 pontos




TODOS JOGAM!

Cada jogador compra uma carta de categoria e a posiciona à sua frente com a face para baixo. O **Jogador da vez** revela sua carta e tenta respondê-la em 30 segundos. Em seguida, é a vez do próximo jogador em sentido horário. Esta sequência segue até que o último jogador tenha sua vez.

1 ponto por acerto



EVENTOS!

O **Jogador da vez** revela uma carta de evento do topo da pilha e segue as instruções no verso deste **Guia de Referência**. Se estiver utilizando o aplicativo, selecione a opção  para sortear um evento automaticamente. Nessa opção você nunca sabe quando seu tempo vai acabar!

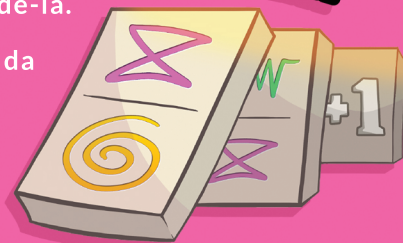




O **Jogador da vez** revela uma categoria e tenta respondê-la. Caso tenha sucesso, ele passa a carta para o próximo jogador, que agora deve respondê-la com a próxima letra do alfabeto. A sequência segue até que o tempo acabe. Quem estiver com a carta não ganha pontos e todos os outros ganham 1 ponto.

O **Jogador da vez** revela uma categoria no centro da mesa e tenta respondê-la. Caso tenha sucesso, o próximo jogador deve respondê-la com a última letra da resposta do jogador anterior. A sequência segue até que o tempo acabe. Quem estiver jogando não ganha pontos e todos os outros ganham 1 ponto.

Começo do Fim



Em **Bola de Neve**, os jogadores devem responder todas as categorias reveladas na mesa. O **Jogador da vez** revela a primeira categoria no centro da mesa e tenta respondê-la. Caso tenha sucesso, o próximo jogador revela uma nova categoria e tenta responder as duas. A sequência segue até que o tempo acabe. Quem estiver jogando nesse momento não ganha pontos e todos os outros ganham 1 ponto.

Os jogadores podem repetir as respostas anteriores.



Uma categoria é revelada no centro da mesa e todos tentam respondê-la simultaneamente. O primeiro a responder corretamente, pega a carta e revela outra. O evento continua até que o tempo acabe. Os jogadores com mais cartas de categoria no final dos 30 segundos **ganham 3 pontos**.



Tudo ou Nada vale 3 pontos. Apenas o **Jogador da vez** compra 3 cartas e as revela simultaneamente. Ele pode responder as categorias em qualquer ordem, porém todas devem ser respondidas antes que o tempo acabe.

