

## Q-bitz

DESTREZA VISUAL. JUEGO CON CUBOS.

### Objetivo

Ser el primero en organizar sus cubos para que iguale al diseño que muestra la carta. Recoja una carta cada vez que gana. El jugador con el mayor número de cartas después de nueve vueltas, gana el juego.

### Preparación

Cada uno de los jugadores toma una bandeja y un juego de 16 cubos del mismo color. Coloque la pila de cartas Q-bitz boca abajo en el centro del área de juego. Cada vuelta del juego comienza con todos los cubos fuera de las bandejas.

### Cómo jugar

**Primera vuelta** – Cualquiera de los jugadores voltea la primera carta Q-bitz de la pila. Los jugadores compiten en recrear el diseño que muestra la carta usando su juego de cubos, rotándolos según lo necesiten. El primer jugador que complete el diseño grita “¡Q-bitz!” Si todos los jugadores están de acuerdo en que el diseño es correcto, se le concede la carta al ganador. Si el diseño no es correcto, se reanuda el juego.

**Segunda vuelta** – Cualquiera de los jugadores voltea la primera carta Q-bitz de la pila. Todos los jugadores tiran todos sus cubos sobre dado con forma de mesa y, con las formas que quedan boca arriba, colocan en su bandeja tantos cubos como les sea posible para recrear el diseño que muestra la carta. Los jugadores rápidamente vuelven a tirar todos los cubos que no han podido utilizar hasta lograr las formas que necesitan para completar el diseño. El primer jugador que completa el diseño grita, “¡Q-bitz!” Si todos los jugadores están de acuerdo que el diseño es correcto, se le concede la carta al ganador. Si el diseño no es correcto, se reanuda el juego.

**Tercera vuelta** – Cualquiera de los jugadores voltea la primera carta Q-bitz de la pila. Los jugadores tienen 10 segundos para memorizar la carta. Se coloca la carta boca abajo y los jugadores deben tratar de organizar los cubos en su bandeja de manera que formen el diseño de la carta de memoria. El jugador que considera que ha recreado el diseño o tiene el mayor número de cubos en las posiciones correctas, grita “¡Q-bitz!” El jugador con el diseño correcto, o con el mayor número de cubos en los lugares correctos, gana la carta.

### Cómo ganar el juego

Juegue 3 series de 3 vueltas. El jugador con el mayor número de cartas ¡gana!

### Opción de juego

Elija jugar una vuelta en vez de jugar las tres, y juegue tantas vueltas como lo desee!

# Q-bitz

## VISUAL DEXTERITY. CUBED.

For 2 to 4 Players • Ages 8 & Up

Contents:  
80 Q-bitz Cards  
4 Wooden Trays  
4 Sets of 16 Cubes



## Q-bitz

VISUAL DEXTERITY. CUBED.

### Object

Be the first to correctly arrange your cubes to match the pattern on the card. Collect a card each time you win. The player with the most cards after nine rounds wins the game.

### Set Up

Each player takes a tray and a set of 16 same-colored cubes. Place the stack of Q-bitz cards facedown in the center of the playing area. Each round of game play starts with all cubes out of the trays.

### Playing the Game

**Round 1** - Any player turns over the top Q-bitz card. Players race to recreate the pattern shown on the card using their set of cubes, rotating the cubes in any way. The first player to complete the pattern shouts, "Q-bitz!" If all players agree the pattern is correct, the winner is awarded the card. If the pattern is not correct, play resumes.

**Round 2** - Any player turns over the top Q-bitz card. Players roll all of their cubes on the table like dice. Using the cubes as rolled (face up), players place as many cubes as possible in their tray to recreate the pattern shown on the card. Players race to re-roll all remaining unusable cubes until they roll shapes that are needed to complete the pattern. The first player to complete the pattern shouts, "Q-bitz!" If all players agree the pattern is correct, the winner is awarded the card. If the pattern is not correct, play resumes.

**Round 3** - Any player turns over the top Q-bitz card. Players have 10 seconds to memorize the card. The card is then turned facedown and players must try to arrange the cubes in their tray to match the card from memory. The player who thinks he or she has recreated the pattern or has the most cubes in the correct places shouts, "Q-bitz!" The player with a correct pattern, or the most cubes in the correct places, wins the card.

### Winning the Game

Play 3 sets of 3 rounds. The player with the most cards wins!

### Game Play Option

Choose from one of the rounds of play, rather than all three, and play as many rounds as you wish!

## Q-bitz

DEXTÉRITÉ VISUELLE. AVEC DES CUBES.

### But du jeu

Être le premier à disposer correctement ses cubes pour qu'ils reproduisent le motif de la carte et recevoir la carte chaque fois que l'on est le premier à atteindre ce but. Le joueur ayant le plus de cartes après neuf manches gagne la partie.

### Préparation

Chaque joueur prend un plateau et un ensemble de 16 cubes de même couleur. Placez la pile de cartes Q-bitz face vers le bas au centre de l'espace de jeu. Chaque manche de la partie commence avec tous les cubes à l'extérieur des plateaux.

### Jeu

**Manche 1** – Un des joueurs retourne la carte Q-bitz du haut de la pile. Les joueurs essaient de recréer le motif représenté sur la carte le plus rapidement possible en utilisant leur ensemble de cubes qui peuvent être tournés dans tous les sens. Le premier joueur à recréer le motif s'écrie « Q-bitz »! Si tous les joueurs reconnaissent que le motif est correctement reproduit, la carte est donnée au gagnant. Si le motif est incorrect, le jeu reprend.

**Manche 2** – Un des joueurs retourne la carte Q-bitz du haut de la pile. Les joueurs jettent tous leurs cubes sur la table comme des dés. En utilisant les cubes jetés (face vers le haut), les joueurs placent autant de cubes que possible dans leur plateau pour recréer le motif représenté sur la carte. Les joueurs s'empresent de jeter à nouveau les cubes non utilisés jusqu'à l'apparition des formes nécessaires à la reproduction du motif. Le premier joueur à recréer le motif s'écrie « Q-bitz »! Si tous les joueurs reconnaissent que le motif est correctement reproduit, la carte est donnée au gagnant. Si le motif est incorrect, le jeu reprend.

**Manche 3** – Un des joueurs retourne la carte Q-bitz du haut de la pile. Les joueurs ont 10 secondes pour mémoriser la carte. La carte est ensuite retournée face vers le bas et les joueurs doivent essayer de disposer les cubes sur leur plateau pour reproduire de mémoire le motif de la carte. Le joueur qui pense qu'il a recréé le motif ou qui a le plus de cubes placés correctement s'écrie « Q-bitz »! Le joueur qui a recréé correctement le motif ou qui a le plus de cubes correctement placés gagne la carte.

### Pour gagner

Jouez 3 parties de 3 manches. Le joueur gagnant est celui qui a obtenu le plus de cartes!

### Variante

Choisissez de jouer l'une des manches du jeu au lieu de jouer les trois manches en série et jouez autant de manches que vous le souhaitez!