

#### What's in the box

64 Qwitch® Cards (blue)

12 Direction Cards (green)

Travel Tin



#### The object of Qwitch®

Be the first player out of Qwitch® cards.

#### Setting Up

1. Choose a player to be the first dealer. The dealer:

- shuffles the 12 Direction Cards (green backs) and places the stack, face down, off to the side.

- shuffles the 64 Qwitch® Cards (blue backs) and places the top card, face down, in the center of the table.

- deals the remaining Qwitch® Cards face down, so that each player, including the dealer, has an equal draw pile. Any left-over cards will not be used for this game.

2. Players draw the top five cards from their draw piles to form a hand.

*Players may look at the cards in their hand.*

<b>The Direction Cards</b>
Direction Cards determine the order in which the Qwitch® Cards are played.
<p><b>Up (+)</b></p> <p>The Qwitch® Card played must be one number <u>or</u> one letter up from the card on which it is played. <i>For example, if B2 is the top card on the center pile, any card with a C <u>or</u> any card with a 3 may be played.</i></p>
<p><b>Down (–)</b></p> <p>The Qwitch® Card played must be one number <u>or</u> one letter down from the card on which it is played. <i>For example, if B2 is the top card on the center pile, any card with an A <u>or</u> any card with a 1 may be played.</i></p>
<p><b>Equal (=)</b></p> <p>The Qwitch® Card played must have one number <u>or</u> one letter the same as the card on which it is played. <i>For example, if B2 is the top card on the center pile, any card with a B <u>or</u> any card with a 2 may be played.</i></p>

#### Beginner Game

This turn-based version of Qwitch® is great for younger players.

#### Playing the Game

1. The dealer turns over the top Direction Card and turns over the Qwitch® Card in the center of the table.

2. The game begins with the player to the left of the dealer either playing one Qwitch® Card on the center pile or passing.

- Qwitch® Cards are played according to the symbol on the Direction Card. See ***The Direction Cards***.

- Players must call out the letter and number on the card as the card is played.

- If the player doesn’t have a card that can be played, he or she calls out “pass.”

- Players may only use the cards in their hand and do not refill their hands from their draw piles until play stops.

3. The turn moves to the player on the left unless play stops. Play stops when someone has played all the cards in his or her hand, or when no one has a card that can be played.

- If play stops because a player has run out of cards in his or her hand, that player must call out “stop” so the other players will know that they may no longer play their cards. Players draw cards from their draw piles to bring their hands up to a maximum of five cards. The person who played the top card on the center pile turns over the next Direction Card and the player to his or her left takes the next turn.

- If play stops because no one has a card that can be played, players draw cards from their draw piles to bring their hands up to a maximum of five cards. The person who played the top card on the center pile turns over the next Direction Card and the player to his or her left takes the next turn.

4. Play continues until one player is completely out of cards in his or her hand and draw pile.

#### Winning the Game

The first player completely out of Qwitch® Cards wins!

<b>Notes</b>
– On the rare occasion when no one can play a Qwitch® Card, regardless of the Direction Card, simply move the bottom Qwitch® Card to the top of the center pile and resume play.
– Letters and numbers do not “wrap around” when you reach the highest or lowest point in the sequence.
<i>For example, when the Direction Cards reads <b>‘UP,’ H is the highest letter in the sequence and does <u>not</u> wrap around to A. Similarly, 1 is the lowest number in the sequence, and does <u>not</u> wrap around to 8.</b></i>
– If the stack of Direction Cards is depleted, simply shuffle the cards, place them face down, and resume play.

#### Advanced Game

When you feel comfortable with the basic game, try out the advanced. Start by following the rules for ***Setting Up***.

#### Playing the Game

1. The dealer turns over the top Direction Card, turns over the Qwitch® Card in the center of the table, and the game begins.

2. Without taking turns, players race to play cards from their hands, face up, on the center pile.

- Qwitch® Cards are played according to the symbol on the Direction Card. See ***The Direction Cards***.

- Players must call out the letter and number on each card as it is played.

- Players may only use the cards in their hand and do not refill their hands from their draw piles until play stops.

3. Play stops when someone has played all the cards in his or her hand, or when no one has a card that can be played.

- If play stops because a player has run out of cards in his or her hand, that player must call out “stop” so the other players will know that they may no longer play their cards. Players draw cards from their draw piles to bring their hands up to a maximum of five cards. The player to the left of the last player to turn over a Direction Card turns over the next Direction Card and play resumes.

- If play stops because no one has a card that can be played, players draw cards from their draw piles to bring their hands up to a maximum of five cards. The player to the left of the last player to turn over a Direction Card turns over the next Direction Card and play resumes.

4. Repeat steps 2 and 3 until one player is completely out of cards in his or her hand and draw pile.

#### Winning the Game

The first player completely out of Qwitch® Cards wins!

<p>QWITCH® Game Designer • Maureen Hiron</p>	
<p>© 2008 Mattel, Inc. 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. All Rights Reserved. Consumer Relations 1(800) 524-8697. Mattel Canada, Inc., Mississauga, Ontario, L5R 3W2. Mattel U.K. Ltd., Vanwall Business Park, Maidenhead SL6 4UB, Mattel Australia Pty., Ltd., Richmond, Victoria. 3121.Consumer Advisory Service - 1300 135 312. Mattel East Asia Ltd., Room 1106, South Tower, World Finance Centre, Harbour City, Tsimshtatsui, HK, China. Diimport &amp; Diedarkan Oleh: Mattel SEA Ptd Ltd.(993532-P) Lot 13.5, Menara Lien Hoe, Persiaran Tropicana Golf Country Resort, 47410 PJ. Tel:03-78803817, Fax:03-78803867.</p>	<p>P1700-0920</p> <p><small>Need Assistance? In the US and Canada, <a href="http://service.mattel.com">service.mattel.com</a> or 1-800-524-8697, M-F 8AM – 6PM, ET.</small></p> <p><b>SERVICE.MATTEL.COM</b></p>

#### Contenido:

64 cartas de Qwitch (azules)

12 cartas direccionales (verdes)

Estuche portátil



#### El objetivo de Qwitch

Ser el primer jugador en deshacerse de sus cartas.

#### Preparación

1. Determinen quién va a ser el primer repartidor. El repartidor:

- baraja las 12 cartas direccionales (verdes) y coloca el monto de cartas, cara abajo, a un lado.

- baraja las 64 cartas de Qwitch (azules) y pone la carta de hasta arriba, cara abajo, en el centro del área de juego.

- reparte las cartas de Qwitch restantes, cara abajo, a cada jugador (incluyéndose a sí mismo) de modo que todos tengan la misma cantidad de cartas. Si llega a sobrar alguna carta, no se usará para este juego.

2. Los jugadores toman las cinco cartas de hasta arriba de sus montos de cartas para formar su mano de cartas.

*Cada jugador ve su mano de cartas.*

<b>Las cartas direccionales</b>
Las cartas direccionales determinan el orden en que se juegan las cartas de Qwitch.
<p><b>Arriba (+)</b></p> <p>La carta Qwitch jugada debe ser un número <u>o</u> letra superior a la carta sobre la que se juega. <i>Por ejemplo, si la carta en el centro del área de juego es la B2, se puede jugar cualquier carta con una C <u>o</u> con un 3.</i></p>
<p><b>Abajo (–)</b></p> <p>La carta Qwitch jugada debe ser un número <u>o</u> letra inferior a la carta sobre la que se juega. <i>Por ejemplo, si la carta en el centro del área de juego es la B2, se puede jugar cualquier carta con una A <u>o</u> con un 1.</i></p>
<p><b>Igual (=)</b></p> <p>La carta Qwitch jugada debe tener un número <u>o</u> letra igual a la de la carta sobre la que se juega. <i>Por ejemplo, si la carta en el centro del área de juego es la B2, se puede jugar cualquier carta con una B <u>o</u> con un 2.</i></p>

#### Juego para principiantes

Esta versión de Qwitch basada en turnos es ideal para los pequeños.

#### Jugar el juego

1. El repartidor voltea la carta direccional de hasta arriba del monto y voltea la carta de Qwitch en el centro del área de juego.

2. El juego empieza con el jugador a la izquierda del repartidor, ya sea bajando una carta de Qwitch en el centro del área de juego o pasando.

- Las cartas de Qwitch se juegan según el símbolo en la carta direccional. Ver ***Las cartas direccionales***.

- Los jugadores tienen que decir la letra y número de su carta al bajarla.

- Si el jugador no tiene una carta que puede bajar, dicho jugador pasa.

- Los jugadores solo pueden jugar las cartas en su mano, sin tomar cartas de sus montos de cartas hasta que acabe la ronda.

3. El juego continúa con el jugador a la izquierda, a menos de que se acabe la ronda. Una ronda se acaba cuando un jugador se queda sin cartas en su mano o cuando nadie tiene cartas que puede bajar.

- Si la ronda se acaba porque un jugador se queda sin cartas en su mano, dicho jugador tiene que decir "alto" para que los demás jugadores sepan que

ya no pueden bajar ninguna carta. Cada jugador tiene que robar cartas de su monto de cartas para tener cinco cartas en su mano. Quien haya bajado la carta que se encuentra en el centro del área de juego, voltea la siguiente carta direccional y el jugador a su izquierda toma el siguiente turno.

- Si la ronda se acaba porque nadie tiene una carta que se puede bajar, los jugadores toman cartas de sus montos de cartas hasta que cada uno tenga cinco cartas. Quien haya bajado la carta que se encuentra en el centro del área de juego, voltea la siguiente carta direccional y el jugador a su izquierda toma el siguiente turno.

4. El juego continúa hasta que un jugador se queda sin cartas tanto en su mano como en su monto de cartas.

#### Para ganar el juego

¡El primer jugador en deshacerse de sus cartas de Qwitch gana!

<b>Notas</b>
– En los raros casos en que nadie pueda bajar una carta de Qwitch, sin importar la carta direccional, simplemente pongan la carta de Qwitch de hasta abajo del monto del centro del área de juego en la parte de arriba y sigan jugando.
– Las letras y números no siguen al llegar al punto más alto o bajo de la secuencia.
<i>Por ejemplo, si la carta direccional dice <b>ARRIBA</b>, la <b>H</b> es la letra más alta de la secuencia y no sigue con la <b>A</b>. De igual manera, <b>1</b> es el número más bajo de la secuencia y no sigue con el <b>8</b>.</i>
– Si se acaba el monto de cartas direccionales, baraja las cartas, ponlas cara abajo y sigan jugando.

#### Juego avanzado

Después de dominar el juego básico, intenten jugar el juego avanzado. Primero, sigue las reglas de ***Preparación***.

#### Jugar el juego

1. El repartidor voltea la carta direccional de hasta arriba, voltea la carta de Qwitch en el centro del área de juego y empieza el juego.

2. Sin turnarse, los jugadores intentan bajar las cartas de su mano, cara arriba, en el monto del centro del área de juego.

- Las cartas de Qwitch se bajan según el símbolo en la carta direccional. Ver ***Las cartas direccionales***.

- Los jugadores tienen que decir la letra y número de sus cartas al bajarlas.

- Los jugadores solo pueden jugar las cartas en su mano, sin tomar cartas de sus montos de cartas hasta que acaba la ronda.

3. Una ronda se acaba cuando un jugador se queda sin cartas en su mano o cuando nadie tiene cartas que puede bajar.

- Si la ronda se acaba porque un jugador se queda sin cartas en su mano, dicho jugador tiene que decir "alto" para que los demás jugadores sepan que ya no pueden bajar ninguna carta. Cada jugador tiene que robar cartas de su monto de cartas para tener cinco cartas en su mano. El jugador a la izquierda de quien volteó la última carta direccional voltea la siguiente carta direccional y el juego continúa.

- Si la ronda se acaba porque nadie tiene una carta que se puede bajar, los jugadores toman cartas de sus montos de cartas hasta que cada uno tenga cinco cartas. El jugador a la izquierda de quien volteó la última carta direccional voltea la siguiente carta direccional y el juego continúa.

4. Repitan los pasos 2 y 3 hasta que un jugador se quede sin cartas tanto en su mano como en su monto de cartas.

#### Para ganar el juego

¡El primer jugador en deshacerse de sus cartas de Qwitch gana!

<p>Diseñadora del juego QWITCH • Maureen Hiron</p>	
<p>© 2008 Mattel, Inc. All Rights Reserved. Importado y distribuido por Mattel de México, S.A. de C.V., Insurgentes Sur # 3579, Torre 3, Oficina 601, Col. Tlalpan, Delegación Tlalpan, C.P. 14020, México, D.F. R.F.C. MME-920701-NB3. Tels.: 59-05-51-00 Ext. 5206 ó 01-800-463 59-89. Mattel Chile, S.A., Avenida América Vespucio 501-B, Quilicura, Santiago. Mattel de Venezuela, C.A., RIF J301596439, Ave. Mara, C.C. Macaracuy Plaza, Torre B, Piso 8, Colinas de la California, Caracas 1071. Mattel Argentina, S.A., Curupaytí 1186, (1607) - Villa Adelina, Buenos Aires. Mattel Colombia, S.A., calle 123#7-07 P.5, Bogotá. Mattel, Inc., 333 Continental Blvd., El Segundo, CA 90245 U.S.A. Consumer Relations 1 (800) 524-8697.</p>	<p>P1700-0920</p> <p><small>Need Assistance? In the US and Canada, <a href="http://service.mattel.com">service.mattel.com</a> or 1-800-524-8697, M-F 8AM – 6PM, ET.</small></p> <p><b>SERVICE.MATTEL.COM</b></p>