

# QWINGO

## THE RANK AND ROLL DICE GAME

2-5 PLAYERS • AGES 8+

### RULES OF PLAY

#### CONTENTS

- 75 score sheets
- 5 pencils
- 1 custom die

#### OBJECT

Be the first player to fill in one column of your score sheet with numbers in ascending order.

#### SETUP

Give each player a score sheet and pencil. Keeping your sheet secret from opponents, everyone should write down the numbers 10, 20, 30, 40 and 50, each in any box in one of the five columns. (Each column should contain exactly one number.)

**Tip:** When entering starting numbers, make sure to leave enough space for other numbers that will have to be entered during the course of the game. For example, enter a "10" somewhat further up in a column, while a "50" should go more towards the center.

Place the die in the middle of the playing area. Take a minute to notice that five sides match icons at the top of your score sheet. Also note that the side with the lightning bolt is "wild".



#### Example Starting Sheet:



#### HOW TO PLAY

The player whose age is furthest from 100 starts the game and play continues to the left. On your turn, take the die in your hand and call out any number between 1 and 100. Then roll the die.

- If the die shows any one of the five symbols at the top of your score sheets, all players enter that number into a free box in the column that matches the symbol.
- If the die shows a lightning bolt, all players may enter the called number into a free box in any column they want.



When entering numbers in a column, you must always make sure that they ascend from top to bottom (1, 2, 3, ... 97, 98, 100). This means that only a higher number can be entered below a number and only a lower number can be entered above it. The distance between the two numbers doesn't matter.

#### NOTES

- You must always call out a number before you roll the die.
- You may call out a number that was already used in an earlier round.
- You may look at other players' sheets to help you decide which number to call. (Try to choose numbers which help you rather than your opponents!)
- If you cannot find a free box for the latest number called, you do nothing for this round.

Once all players (who are able) have entered a number on their sheets, it's the next player's turn to call out a number and roll the die.

#### Example:

QWINGO. GAMESWRIGHT				
Banana	Cup	Donut	Watermelon	Ice Cream
8		3	1	3
	10		6	
27	11	17	15	
			20	95

**Emma**

QWINGO. GAMESWRIGHT				
Banana	Cup	Donut	Watermelon	Ice Cream
8		3	1	3
10	11	17	6	15
	21	20		95
27	30			98

**Julie**

Before her roll, Emma called number "9" and then rolled the lightning bolt. Emma can enter the number "9" in her column with the banana, the cup, the donut or the ice cream cone. Julie can enter it in her column with the cup or the watermelon.

#### ENDING THE GAME

The first player to fill a complete column shouts, "Qwingo!" and wins the game. In the event of a tie, the player who has the most numbers in the second column or, in the case of a further tie, in the third, fourth, or fifth columns wins the game.

#### SOLO PLAY

Qwingo can also be great to play on your own. Set up is the same as for the normal game, with one exception: after every roll, make a line in the margin of your sheet to count up the number of turns. The game ends as soon you have filled a column. Compare your number of turns with the following score chart:

- 20 turns: Professional
- 25 turns: Specialist
- 30 turns: Expert
- 35 turns: Intermediate
- 40 turns: Beginner



#### A WORD FROM GAMESWRIGHT

It's amazing how much fun can be had with just a few components. Such is the case with this simple to grasp, yet instantly engaging dice game from renowned designer, Heinz Meister. The thing that makes Qwingo stand apart from the crowd is the element of anticipation. From waiting for your next turn, to picking the right numbers, to hoping those numbers will line up with the icons you need, you'll find a surprising amount of suspense at play. While the outcomes may not always match your expectation, we anticipate that you'll want to play again!

Game by Heinz Meister  
Licensed with permission  
by Schmidt Spiele GmbH



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

www.gamewright.com

©2017 Gamewright, a division of Ceaco Inc.  
All rights reserved.

#### FOLLOW US!



facebook.com/gamewright  
twitter:@gamewright  
instagram:@gamewright

# QWINGO™

EL JUEGO DE CATEGORIZACIÓN Y LANZAMIENTO DE DADOS

2-5 JUGADORES • 8+ AÑOS

## REGLAS DE JUEGO

### CONTENIDO

75 hojas de puntuación  
5 lápices  
1 dado personalizado

### OBJETIVO

Sea el primer jugador que complete una columna de su hoja de puntuación con números en orden ascendente.

### PREPARACIÓN

Dé a cada jugador una hoja de puntuación y un lápiz. Manteniendo su hoja oculta a sus oponentes, todos deben **anotar los números 10, 20, 30, 40 y 50, cada uno en cualquier cuadro en una de las cinco columnas**. En otras palabras, cada columna debe contener exactamente un número.

**Sugerencia:** Al ingresar los números iniciales, asegúrese de dejar suficiente espacio para los otros números que se tendrán que anotar durante el transcurso del juego. Por ejemplo, anote un "10" en algún lugar de arriba en una columna, mientras que un "50" más hacia el centro.

Coloque el dado al centro del área de juego. Tómese un minuto para notar que cinco lados del dado coinciden con los iconos en la parte superior de su hoja de puntuación. También tenga en cuenta que el lado con el rayo es un comodín.



Ejemplo de Hoja Inicial:



### CÓMO JUGAR

El jugador que tiene la edad más lejana a 100 comienza el juego y la partida continúa a la izquierda. En su turno, tome el dado en su mano y nombre cualquier número entre 1 y 100. Luego lance el dado.

- Si el dado muestra uno de los cinco símbolos de la parte superior de sus hojas de puntuación, todos los jugadores pueden ingresar ese número en un cuadro libre en la columna que coincide con el símbolo.
- Si el dado muestra el rayo, todos los jugadores pueden introducir el número nombrado en un cuadro libre en cualquier columna que deseen.



Al introducir números en una columna, siempre debe asegurarse de que **ascienden de arriba hacia abajo (1, 2, 3, ... 97, 98, 100)**. Esto significa que sólo se puede introducir un número más alto debajo de un número y sólo se puede introducir un número inferior sobre él. La distancia entre los dos números es irrelevante

### NOTAS

- Siempre debe nombrar un número antes de lanzar el dado.
- Puede nombrar un número que ya fue usado en una ronda anterior.
- Puede mirar las hojas de otros jugadores para ayudarlo a decidir qué número nombrará. ¡Trate de elegir números que le ayuden a usted en lugar de sus oponentes!
- Si no puede encontrar un cuadro libre para el último número nombrado, no hace nada en esa ronda.

Una vez que todos los jugadores han introducido un número en sus hojas (o, por desgracia, no fueron capaces de hacerlo), es el turno del siguiente jugador para nombrar un número y lanzar el dado.

### TERMINAR EL JUEGO

El primer jugador en **llenar una columna completa** grita "¡Qwingo!" y gana el juego. En caso de empate, el jugador que tenga más números en la segunda columna o, en caso de empate, en la tercera, cuarta y quinta columna, gana el juego.

### JUEGO SOLITARIO

Qwingo también puede ser un gran juego para jugar por su cuenta. La preparación es la misma que para el juego normal, con una excepción: después de cada lanzamiento, marca una línea en el margen de tu hoja para contar el número de turnos. El juego termina cuando hayas llenado una columna. Compare la cantidad de turnos con el siguiente gráfico de puntuaciones:

20 turnos: Profesional  
25 turnos: Especialista  
30 turnos: Experto  
35 turnos: Intermedio  
40 turnos: Principiante

### UNAS PALABRAS DE GAMEWRIGHT

Es increíble la diversión que se puede tener con sólo unos pocos componentes. Tal es el caso de este simple de entender, pero instantáneamente atractivo juego de dados de un diseñador de renombre, Heinz Meister. Lo que hace que Qwingo se aparte de la multitud es el elemento de anticipación. Desde la espera de su siguiente turno, escoger los números correctos, hasta esperar que esos números se alineen con los iconos que necesita, encontrará una sorprendente cantidad de suspenso mientras juega. Si bien los resultados no siempre pueden coincidir con su expectativa, ¡anticipamos que usted querrá jugar de nuevo!

Juego de Heinz Meister

Licenciado con permiso de Schmidt Spiele GmbH



Juegos para el infinitamente imaginativo  
70 Bridge Street / Newton, MA 02458  
email: [jester@gamewright.com](mailto:jester@gamewright.com)  
[www.gamewright.com](http://www.gamewright.com)  
©2017 Gamewright, una división de Ceaco Inc.  
Todos los derechos reservados.

¡SÍGUENOS!



[facebook.com/gamewright](https://facebook.com/gamewright)  
[twitter:@gamewright](https://twitter.com/gamewright)  
[instagram:@gamewright](https://instagram.com/gamewright)

### Ejemplo:

QWINGO™					QWINGO™					
Banana	Vaso	Rosquilla	Sandía	Cono	Banana	Vaso	Rosquilla	Sandía	Cono	
0	10	3	1	3	0	10	11	17	6	15
27	11	17	15		21	20		35		
	21		20	35	27	30			30	

Emma

Julie

Antes de su lanzamiento, Emma nombró el número "9" y luego lanzó el rayo. Emma puede anotar el número "9" en su columna con el plátano, el vaso, la rosquilla o el cono de helado. Julie puede anotarlo en su columna con el vaso o la sandía.