



OXIXO[®]

Gigamic



10-year guarantee - Garantie 10 ans
10 jährige Garantie - Garantie 10 jaar
10 años de garantía - Garanzia 10 anni

GB/
USA

We offer free replacement of all game pieces for 10 years, simply by sending us a letter!

FR

Nous vous garantissons le remplacement gratuit de toute pièce de jeu, sur simple demande par courrier !

D

Wir ersetzen Ihnen auf einfache schriftliche Anfrage 10 Jahre lang kostenlos jedes Spielteil!

NL

We garanderen u dat we de stucken van onze spellen gedurende 10 jaar gratis vervangen, op simpel verzoek per post.

ESP

Durante 10 años, sustitución gratuita de cualquier pieza del juego, mediante simple petición por correo.

IT

Per 10 anni, sostituzione gratuita di qualsiasi pezzo del gioco: basterà farne semplice richiesta per posta.

POR

Substituição gratuita, durante 10 anos, de todas as peças do jogo, através de um simples pedido enviado por via postal!

QUIXO[®]

USA / GB	Rules of the game	4
FR	Règles du jeu	6
DE	Spielregeln	8
NL	Spelregels	10
ES	Reglas del juego	12
IT	Regole del gioco	14
PT	Regras do jogo	16
DK	Spilleregler	18
NO	Spilleregler	20
SE	Spelregler	22
FI	Pelissäannot	24
GR	ΚΑΝΟΝΑΣ	26
IL	קְוִיֶּסוֹ	28
TW	四邊戰	30
CN	比赛规则	32
KR	게임 규칙	34
JP	ゲームの規則	36
AR	المقدمة والاستعداد	38
TR	Oyunlari serisi Quarto	40
RU	Правила игры	42
EE	Mängu reeglid	43
PL	Zasady gry	44
HU	A játék menete	45
CS	Pravidla hry	46
SI	Pravila igre	47

QUIXO 02 2006

Ne convient pas à un enfant de moins de 3 ans. Présence de petits éléments susceptibles d'être ingérés. Données et adresse à conserver. Not suitable for children under 3 years, because small parts could be swallowed. Keep this information and address for future reference. Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet, da kleine Teile verschluckt werden können. Wir empfehlen Ihnen, die Firmeninformationen aufzubewahren. Niet geschikt voor kinderen beneden de 3 jaren. Bevat kleine onderdelen, die ingeslikt kunnen worden. Informatie bewaren voor referentie. Non adatto per bambini inferiori a 3 anni poiché i pezzi piccoli potrebbero essere ingoiati. Conservare la confezione per riferimenti futuri. No conviene para niños menores de 3 años por el riesgo de atragantarse con partes pequeñas. Guarde esta información para el futuro.



WARNING
CHOKING HAZARD - Small Parts
Not for children under 6 years.
Do not put gamepieces in mouth.

Based on a concept produce by Thierry Chapeau.

® & © Copyright 1995 Gigamic s.a.r.l

B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE

INTRODUCTION AND PREPARATION

25 cubes are placed in the centre of the board. Each cube is characterised by its top face: blank face, or face with a circle or cross (fig. 1). At the beginning of the game, the cubes all have a blank top face (fig. 2). The two players or teams choose who plays with crosses, who plays with circles, and who is to start.

AIM OF THE GAME

To make a horizontal, vertical or diagonal line from 5 cubes bearing your symbol (fig. 5).

RULES FOR TWO PLAYERS

HOW TO PLAY

In turn, each player chooses a cube and moves it according to the following rules. In no event can a player miss his/her turn.

Choosing and taking a cube: The player chooses and takes a blank cube, or one with his/her symbol on it, from the board's periphery (fig. 3). In the first round, the players have no choice but to take a blank cube. You are not allowed to take a cube bearing your opponent's symbol.

Changing the cube symbol: Whether the cube taken is blank or already bears the player's symbol, it must always be replaced by a cube with the player's symbol on the top face.

Replacing the cube: The player can choose at which end of the incomplete rows made when a cube is taken, the cube is to be replaced; he/she pushes this end to replace the cube. You can never replace the cube just played back in the position from which it was taken.

Fig. 4: cube can be replaced on the board by pushing A, B or C.

END OF GAME: The winner is the player to make and announce that he/she has made a horizontal, vertical or diagonal line with 5 cubes bearing his/her symbol. The player to make a line with his/her opponent's symbol loses the game, even if he/she makes a line with his/her own symbol at the same time.

RULES FOR FOUR PLAYERS

The players are in teams of two, the team members facing each other. Going clockwise, each player takes his/her turn (fig. 6: team A versus team B). The players agree whether conferring is permitted before the game starts.

HOW TO PLAY

In turn, each player chooses a cube and moves it according to the following rules.

Choosing and taking a cube: The player chooses and takes a blank cube, or one with his/her symbol on it if the point is pointing towards him/her, from the board's periphery; as the direction of the point determines who in the team can play the cube.

Fig. 7: V & W can only be played by player A1; X, V & Z can only be played by player A2.

In the first round, the players have no choice but to take a blank cube.

You can never take a cube bearing your opponents' symbol.

Changing the cube symbol: Whether the cube taken is blank or already bears the player's symbol, it must always be replaced by a cube with the player's symbol on the top face; the player will direct the point in such a way as to determine who in the team can play the cube again.

Replacing the cube: The player can choose at which end of the incomplete rows, made when a cube is taken, the cube is to be replaced; he/she pushes this end to replace the cube. You can never replace the cube just played back in the position from which it was taken.

Fig. 4: cube can be put back on the board by pushing A, B or C.

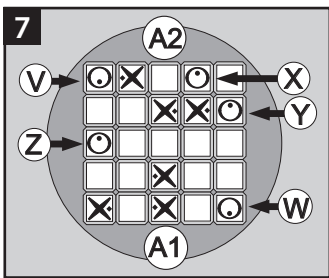
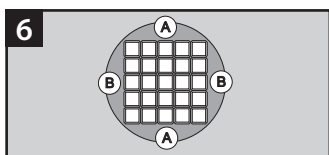
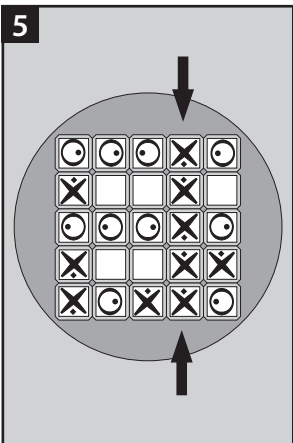
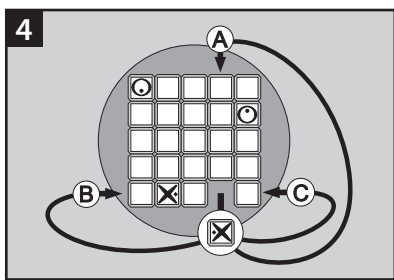
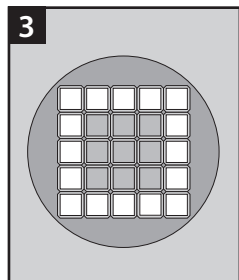
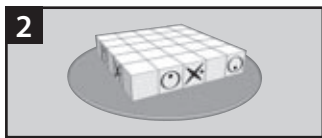
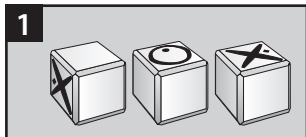
A player must take his/her turn unless he/she is unable to take a blank cube, or one with his/her symbol on it if the point is pointing towards him/her, from the board's periphery

END OF GAME

The winning team is the one to make and announce that they have made a horizontal, vertical or diagonal line with 5 cubes bearing their symbol. The team to make a line from their opponents' symbol loses the game, even if they make a line with their own symbol at the same time.

A GAME LASTS...

between 10 and 20 minutes. When playing in a tournament, the time allowed each player can be limited.



PRESENTATION ET PREPARATION

25 cubes sont disposés au centre du plateau. Chaque cube est caractérisé par sa face supérieure: face neutre, ronde ou en croix (fig 1). En début de partie, les cubes sont tous posés avec une face supérieure neutre (fig 2). Les deux joueurs ou équipes choisissent qui joue avec les croix, qui joue avec les ronds et qui commence.

BUT DU JEU: Créer une ligne horizontale, verticale ou diagonale de 5 cubes à sa marque (fig 5).

REGLES POUR DEUX JOUEURS

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

A tour de rôle, chaque joueur choisit un cube et le déplace selon les règles suivantes. En aucun cas, un joueur ne peut passer son tour.

Choix et saisie du cube: Le joueur choisit et saisit, en périphérie du plateau, un cube neutre ou à sa marque (fig 3). Au premier tour de jeu, les joueurs n'ont pas d'autre choix que de saisir un cube neutre. On ne peut jamais saisir un cube de marque adverse.

Changement de marque du cube. Que le cube saisi soit neutre ou déjà à la marque du joueur, il sera toujours remplacé avec la marque du joueur sur sa face supérieure.

Remplacement du cube: Le joueur remplace le cube à l'une des extrémités de son choix des rangées incomplètes créées lors de la saisie; il pousse sur cette extrémité pour replacer le cube. On ne peut jamais replacer le cube joué à l'endroit où il a été saisi.

Fig 4: le cube peut être remplacé sur le plateau en poussant sur A, B ou C.

FIN DE LA PARTIE

Est gagnant le joueur qui crée et annonce une ligne horizontale, verticale ou diagonale de cinq cubes à sa marque. Un joueur qui crée une ligne de marque adverse perd la partie, même si il crée en même temps une ligne à sa marque.

REGLES POUR QUATRE JOUEURS

Les joueurs sont par équipe de deux, les équipiers se faisant face, chacun jouant à tour de rôle dans le sens des aiguilles d'une montre (fig 6: équipe A contre équipe B). Selon convention en début de partie, les partenaires peuvent ou non se conseiller durant le jeu.

DEROULEMENT D'UNE PARTIE

A tour de rôle, chaque joueur choisit un cube et le déplace selon les règles suivantes.

Choix et saisie du cube

Le joueur choisit et saisit, en périphérie du plateau, un cube neutre ou un cube à sa marque si le point est orienté vers lui; en effet, l'orientation du point détermine qui dans l'équipe peut jouer le cube.

Fig 7: V & W ne peuvent être joués que par le joueur A1, X, Y & Z ne peuvent être joués que par le joueur A2. Au premier tour de jeu, les joueurs n'ont pas d'autre choix que de saisir un cube neutre. On ne peut jamais saisir un cube de marque adverse.

Changement de marque du cube: Que le cube saisi soit neutre ou déjà à la marque du joueur, il sera toujours remplacé avec la marque du joueur sur sa face supérieure; le joueur orientera le point de manière à déterminer qui dans l'équipe pourra rejouer le cube.

Remplacement du cube: Le joueur remplace le cube à l'une des extrémités de son choix des rangées incomplètes créées lors de la saisie; il pousse sur cette extrémité pour replacer son cube. On ne peut jamais replacer le cube joué à l'endroit où il a été saisi.

Fig 4: le cube peut être remplacé sur le plateau en poussant sur A, B ou C.

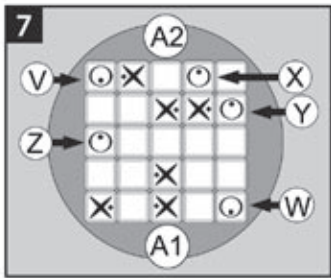
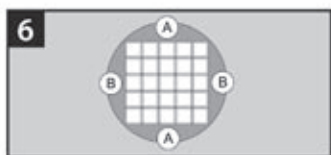
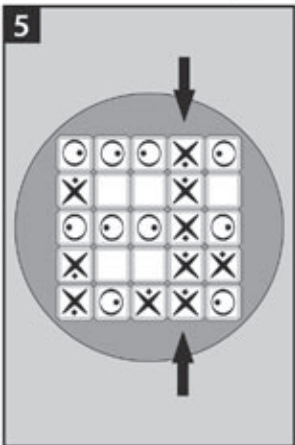
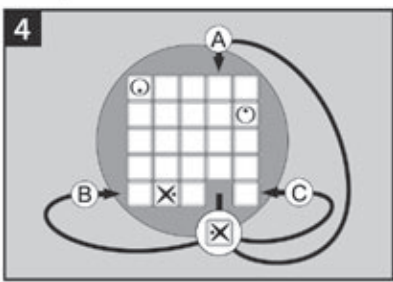
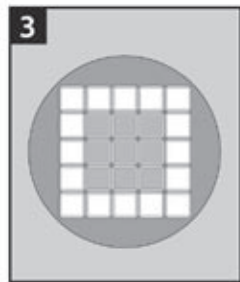
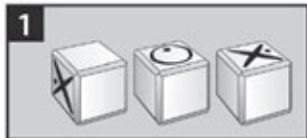
Un joueur est obligé de jouer à son tour sauf si il ne peut saisir en périphérie du plateau un cube neutre ou un cube à sa marque avec le point orienté vers lui.

FIN DE LA PARTIE

Est gagnante l'équipe qui crée et annonce une ligne horizontale, verticale ou diagonale de cinq cubes à sa marque quelque soit l'orientation du point sur les cubes. L'équipe qui crée une ligne de marque adverse perd la partie, même si elle crée en même temps une ligne à sa marque.

DUREE D'UNE PARTIE: De 10 à 20 minutes. En tournoi, il est possible d'allouer à chaque joueur un temps limité.

® & © Copyright 1995 GiGamic d'après un concept de Thierry Chapeau.



www.gigamic.com

GB / USA

The creator of each Gigamic game earns royalties on each game sold! Don't hesitate writing us at Gigamic to propose a game you yourself may have designed.

FR

L'auteur de chaque jeu Gigamic perçoit des royalties pour chaque jeu vendu... N'hésitez pas à envoyer toute proposition de jeu de votre conception en écrivant à Gigamic.

DE

Des Erfinder erhält Tantiemen für jedes verkaufte Spiel. Zögern Sie daher nicht, alle von Ihnen entwickelten Ideen Für Spiele an Gigamic einzusenden.

ES

El autor percibe royalties por cada juego vendido... No dude en enviar cualquier propuesta de juego que Ud. haya creado escribiendo a Gigamic.

IT

L'autore percepisce i diritti d'autore per ogni gioco venduto... Non esitate ad inviare proposte di giochi da voi creati, scrivendo a Gigamic.

NL

Auter ontvangt royalties voor ieder verkocht spel... Aarzel niet spelvoorstel dat u zelf heeft uitgedacht op te sturen door te schrijven naar Gigamic.

PT

o autor cobra direitos por cada jogo vendido... Não hesite em enviar toda e qualquer proposta de jogo concebido por si, escrevendo a Gigamic.

Gigamic
B.P. 30

F - 62930 WIMEREUX - FRANCE
www.gigamic.com