

Qwixx – Kartenspiel



© Jörg Domberger am 31.05.2014

Spiele, bei denen die beigegefügte Wertungsblöcke durch häufiges Spiel immer dünner werden und schließlich mit dem letzten verwendeten Blatt ihr Leben aushauchen, sind problematisch und landen damit häufig im spielerischen Out. Bei Notizblöcken in schwarz/weiß wie sie bei **Cluedo**, **Kniffel** oder anderen Spielen Verwendung finden, ist die Herstellung von Ersatzblöcken in Handarbeit noch relativ einfach möglich, ein Bleistift samt Lineal reichen zumeist. Der bei Qwixx verwendete Block ist jedoch vierfarbig und nicht so einfach herzustellen. Es sei denn man kauft nach oder hat einen Farbkopierer oder Farbdrucker zur Verfügung. Genug über das Abholzen der Wälder und die Papierverschwendung gejammert.

Eigentlich ist Qwixx ein einfaches Spiel. Man füllt die vier den Kartenfarben zugeordneten Reihen des eigenen Spielblockzettels mit so vielen Markierungen als möglich. Dazu zieht man stets vor seinem Zug aus einer Auslage mit vier verdeckten Karten auf fünf Handkarten nach. Das macht man jedoch mit Bedacht, denn die Karten tragen auf der neutralen Rückseite dieselbe Ziffer wie die Farbseite. Eine gewisse Orientierung beim Auffüllen der Kartenhand ist also möglich und für kluges Spiel auch nötig. Die Auslage wird vom Nachziehstapel aufgefüllt und schon stehen alle Spieler vor der Entscheidung ob der nun oben liegende Wert in einer beliebigen Farbreihe angekreuzt werden soll. Das hängt von den aktuellen Handkarten der Spieler sowie vom Zustand ihres Wertungsblattes ab.

Das Wertungsblatt ist sehr clever aufgebaut. Die rote und gelbe Reihe sind aufsteigend von 2 bis 12 angeordnet, die blaue und grüne laufen von 12 bis 2. Am Ende jeder Reihe, also ganz rechts, gibt es noch ein Abschlussfeld, das als Bonus gekreuzt werden darf, wenn die Reihe mit sechs oder mehr Kreuzen versehen und 12 bzw. 2 angekreuzt ist. Auch die Regeln für das Ankreuzen auf dem Wertungsblatt schränken die Freiheitsgrade der Spieler ein.

Es dürfen

- die Reihen nur von links gekreuzt werden.
- Felder links von einer Markierung NICHT mehr gekreuzt werden.

Dadurch entstehen Lücken zwischen den Markierungen die dann auf immer und ewig leer bleiben müssen und für die Wertung verloren sind.

Nach dem optionalen Nutzen des obenauf liegenden Werts des Nachziehstapels für alle Spieler darf der aktive Spieler eine bis drei seiner Karten einer Farbe aus der Hand spielen und entsprechende Werte dieser Farbe in noch erlaubten Bereichen der Reihe kreuzen. Wenn er denn will. Wollen wird er immer dann besonders intensiv wenn er die optionale Nutzung der Stapelkarte verweigert hat. Dem aktiven Spieler wird nämlich der Zwang auferlegt ein Kreuz zu machen. Wahlpflicht, sozusagen! Verweigert er trotzdem, muss er eine Markierung in der Spalte "Fehlwürfe" machen. Er kann damit zwar möglicherweise bis zu drei störende Handkarten abwerfen, der Fehlwurf kostet jedoch am Spielende fünf wertvolle Punkte.


Noch eine kleine Einschränkung muss ich erwähnen. Legt der aktive Spieler mehr als eine Karte darf zwischen der höchsten und niedrigsten, die er dann auf dem Wertungsblatt ankreuzt, nur ein leeres Feld sein.

Und nun wird mir langsam klar: Eigentlich ist Qwixx KEIN ganz einfaches Spiel. Aber ein wirklich tolles, das endet, sobald ein Spieler seine zweite Reihe fertig hat oder wenn ein Spieler seinen vierten Fehlwurf notiert. Jede Farbreihe wird dann einzeln gewertet und auf dem Blatt eingetragen, die vier Werte werden addiert, jeder Fehlwurf reduziert die Gewinnsumme um fünf Punkte.

Qwixx ist für mich ein Ausnahmespiel und jeder Spieleautor ärgert sich wohl, diese einfache Idee nicht selbst gehabt zu haben. Ich zumindest ärgere mich und gratuliere gleichzeitig dem Autorenteam Benndorf/Staupe. Der Neuling und der alte Hase haben ein tolles Spielchen aus dem Würfelbecher gezaubert. Ich mag Würfel und ich liebe Karten. So mag ich **Qwixx** aber ich liebe Qwixx – Das Kartenspiel. Uneingeschränkt. In jeder Besetzung. Und wenn man sich farbige Markierungsblätter foliert und mit abwaschbaren Markern ankreuzt spielt auch das gute Gewissen wieder mit und die Wertungsblätter sind quasi NAWARO.

Fazit:

Das könnte auch als Würfelspiel funktionieren :-)

© Jörg Domberger 
am 31.05.2014

Quelle: <http://www.spieletest.at/spiel.php?ID=4525>