

FIXMIX

Ein Suchspiel für 2 bis 5 Spieler ab 5 Jahre!

Spielmaterial: 4 Spieltafeln, 1 Bilderwürfel, 2 Farbwürfel, 29 Augenchips und 1 X-Chip.

Spielidee: Alle Spieler versuchen eine Kombination aus drei Würfeln (Rahmen, Fläche und Bild) auf einem der Spielplanfelder zu entdecken und mit einem Finger zu berühren. Wem dies zuerst gelingt, erhält einen Augenchip. Na dann, Augen auf und drauf!

Vorbereitung: Die 4 Spielpläne werden auf den Tisch zu einem Rechteck zusammengelegt. Alle Chips kommen in greifbare Nähe. Die grauen Aufgabenfelder und der X-Chip haben im ersten Spiel noch keine Bedeutung. Der Bildwürfel gibt vor, welches Bild gesucht ist. Die beiden Farbwürfel bestimmt die Rahmenfarbe (Quadrat) und die gesuchte Farbfläche (Kreis).

Der jüngste Spieler erhält alle 3 Würfel und wirft sie gleichzeitig. Danach begeben sich alle auf die Suche. Entdeckt ein Spieler die Kombination, legt er einen Finger auf dieses Bild und sagt: „**FIXMIX!**“. Hat er ein der Vorgabe entsprechendes Spielfeld gefunden, erhält er einen Augenchip. Ist das Bild jedoch falsch, bekommt er keinen Chip. Danach würfelt reihum der nächste Spieler.

Gibt es kein entsprechendes Bild, kann mit einem „**NIXMIX!**“ auf das schwarze NixMix-Feld getippt werden. Der schnellste Spieler erhält dafür einen Augenchip. Gibt es aber ein entsprechendes Bild, erhält dessen Finder einen Augenchip vom Nixmix-Tipper (oder vom Vorrat).

Haben beide Farbwürfel die gleiche Farbe (also Rahmen und Fläche), dann ist ein einfarbiges Feld mit entsprechendem Bild gesucht. Gibt es kein Feld mit dem gesuchten Bild in der gewürfelten Farbe, tippt man auf das farbgleiche Augenfeld, um einen Augenchip zu erhalten.

Spielende: Nachdem der letzte Augenchip vergeben wurde, endet das Spiel und der Spieler mit den meisten Augenchips gewinnt.

Varianaten:

MINIMIX! (ab 4 Jahre)

Hier wird nur mit 2 Würfeln gespielt. Ein Farbwürfel bleibt in der Schachtel. Gesucht ist dann ein Bild mit der Farbe im Rahmen oder der Fläche. Es können mehrere Felder gefunden werden, weshalb es wichtig ist mit seinem Finger auf dem gefundenen Feld bis zur Wertung zu verweilen. Jeder Spieler, der ein richtiges Feld gefunden hat, erhält einen Augenchip.

DOPPELMIX! (ab 6 Jahre)

Bei DOPPELMIX werden die Spielfelder gesucht, die **genau zwei der drei Vorgaben entsprechen**. Passen alle drei Vorgaben auf das Spielfeld, gibt es keinen Augenchip dafür. Wer ein Feld entdeckt legt einen seiner Finger auf dieses Feld. Nachdem alle Felder gefunden sind erhält jeder einen Augenchip für jedes richtige Feld mit seinem Finger. Das Spiel endet wenn alle Augenchips verteilt sind. Können nicht alle Chips ausbezahlt werden, erhält der Spieler mit den meisten Finger auf dem Spielplan die noch verfügbaren Augenchips. Wer die meisten Augenchips bekommen hat, gewinnt das Spiel.

MIXFIX! (ab 7 Jahre)

Gespielt wird wie in der FIXMIX-Grundversion. Der Bilderwürfel bestimmt das gesuchte Bild und die beiden Farbwürfel die Fläche und den Rahmen. Welcher der beiden Farbwürfel dabei für die Fläche oder den Rahmen verwendet wird, ist unwichtig. Zusätzlich wird immer eins der fünf schwarzen Aufgabenfelder mit dem X-Chip belegt. Das abgedeckte Feld ist dann tabu. Wird ein abgedecktes Feld Teil einer der drei Würfelvorgaben, so gilt es, nur zwei der drei Vorgaben zu erfüllen.

Die Bedeutung der schwarzen Aufgabenfelder:

Bildfelder! Offene Bildfelder bestimmen, welche Bilder gefunden werden dürfen. Beispiel: Es wurde ein Kaktus gewürfelt, der jedoch auf seinem Aufgabenfeld abgedeckt ist. Somit ist ein Feld mit den restlichen beiden Vorgaben (Fläche - Rahmen) zu suchen.

Farbfelder (R / F)! Sie geben vor, ob ein Rahmen oder eine Fläche tabu ist. Beispiel: Das Rahmenfeld ist mit dem X-Chip belegt. Es wurde ein Kaktus und die Farben blau und rot gewürfelt. Gesucht ist nun ein Kaktus auf blauer oder roter Fläche (der Rahmen ist in beiden Farbe tabu). Werden von mehreren Spielern gleichzeitig Felder gefunden, erhält jeder Finder einen Augenchip. Der X-Chips darf immer vom würfelnden Spieler verändert werden.

© Krokospiel - Frank Stark 2005
Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH

