



Qwixx

Klassisch einfach - einfach klasse!



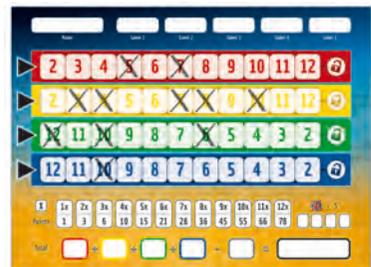
Spieler: 2-4 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten

Jeder Spieler versucht, auf seinem Tableau möglichst viele Zahlen in den vier Farbreihen anzukreuzen. Je mehr Kreuze in einer Farbreihe sind, desto mehr Punkte gibt es dafür. Wer zum Schluss insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt.

Zahlen ankreuzen

Im Spielverlauf müssen die Zahlen in jeder der vier Farbreihen grundsätzlich **von links nach rechts** angekreuzt werden. Man muss nicht ganz links beginnen – es ist erlaubt, dass man Zahlen auslässt (auch mehrere auf einmal). Ausgelassene Zahlen dürfen nachträglich nicht mehr angekreuzt werden.

Hinweis: Wer möchte, kann ausgelassene Zahlen mit einem kleinen waagerechten Strich durchstreichen, damit sie nicht versehentlich nachträglich angekreuzt werden.



Beispiel: In der roten Reihe wurde zuerst die 5 und später die 7 angekreuzt. Die rote 2, 3, 4 und 6 dürfen nachträglich nicht mehr angekreuzt werden.

In der gelben Reihe kann nur noch die 11 und die 12 angekreuzt werden.

In der grünen Reihe muss rechts von der 6 weitergemacht werden.

In der blauen Reihe muss rechts von der 10 weitergemacht werden.

Spielablauf

Jeder bekommt ein Tableau und einen Filzstift. Der Schachteldeckel kommt in die Tischmitte. Es wird ausgelost, welcher Spieler zuerst als aktiver Spieler fungiert. Der aktive Spieler würfelt mit allen sechs Würfeln in den Schachteldeckel hinein. Nun werden die beiden folgenden Aktionen **nacheinander** ausgeführt, zuerst die 1. Aktion, **danach** die 2. Aktion.



1.) Der aktive Spieler zählt die Augen **der beiden weissen** Würfeln zusammen und sagt die Summe laut und deutlich an. **Jeder Spieler** darf nun (muss aber nicht!) die angesagte Zahl in einer **beliebigen** Farbreihe seiner Wahl ankreuzen.

Beispiel: Max ist aktiver Spieler. Die beiden weissen Würfel zeigen eine 4 und eine 1. Max sagt laut und deutlich „fünf“ an. Emma kreuzt auf ihrem Tableau die gelbe 5 an. Max kreuzt die rote 5 an. Laura und Linus möchten nichts ankreuzen.



2.) Der aktive Spieler (aber nicht die Anderen!) darf nun (muss aber nicht) genau **einen weissen Würfel** mit genau **einem beliebigen Farbwürfel** seiner Wahl kombinieren und die Summe in der entsprechenden Farbreihe ankreuzen.

Beispiel: Max kombiniert die weisse 4 mit der blauen 6 und kreuzt in der blauen Reihe die Zahl 10 an.

Ganz wichtig: Falls der aktive Spieler **weder** in der 1. Aktion **noch** in der 2. Aktion eine Zahl ankreuzt, dann muss er einen **Fehlwurf** ankreuzen. Die nicht aktiven Spieler müssen keinen Fehlwurf markieren, egal ob sie etwas angekreuzt haben oder nicht.



Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen aktiven Spieler. Er nimmt alle sechs Würfel und würfelt in den Schachteldeckel hinein. Anschliessend werden die beiden Aktionen nacheinanderausgeführt. In der beschriebenen Weise wird nachfolgend immer weiter gespielt.

Eine Reihe abschliessen

Möchte ein Spieler **die Zahl ganz rechts** in einer Farbreihe ankreuzen (rote 12, gelbe 12, grüne 2, blaue 2), dann muss er vorher **mindestens fünf Kreuze** in dieser Farbreihe gemacht haben. Kreuzt er schliesslich die Zahl ganz rechts an, dann kreuzt er **zusätzlich** noch das Feld direkt daneben mit dem Schloss an – dieses Kreuz wird später bei der Endabrechnung mitgezählt! Diese Farbreihe ist nun **für alle Spieler** abgeschlossen und es kann in dieser Farbe in den folgenden Runden nichts mehr angekreuzt werden. Der zugehörige Farbwürfel wird sofort aus dem Spiel entfernt und nicht weiter benötigt.



Beispiel: Laura kreuzt die grüne 2 und zusätzlich das Schloss an. Der grüne Würfel wird aus dem Spiel entfernt.

Beachte: Kreuzt ein Spieler die Zahl ganz rechts an, dann muss er dies laut und deutlich ansagen, damit alle Spieler wissen, dass diese Farbreihe nun abgeschlossen wird.

Falls das Abschliessen der Reihe während der 1. Aktion geschieht, können gegebenenfalls nämlich gleichzeitig auch andere Spieler diese Reihe noch abschliessen und ebenfalls das Schloss ankreuzen. Hat ein Spieler bisher weniger als fünf Kreuze in der Farbreihe, dann darf er das Feld ganz rechts auf keinen Fall ankreuzen, auch wenn die Reihe von einem anderen Spieler abgeschlossen wird.

Spielende

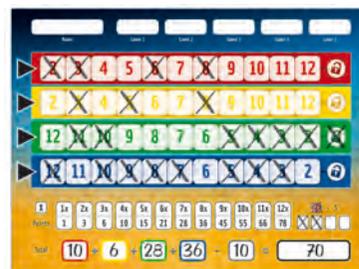
Das Spiel endet **sofort**, wenn jemand seinen vierten Fehlwurf angekreuzt hat. Ausserdem endet das Spiel **sofort**, wenn (egal von welchen Spielern) zwei Reihen abgeschlossen und somit zwei Farbwürfel entfernt wurden.

Hinweis: Es kann (während der 1. Aktion) passieren, dass gleichzeitig mit der zweiten Reihe auch eine dritte Reihe abgeschlossen wird.

Beispiel: Die grüne Reihe wurde bereits abgeschlossen. Nun würfelt Emma mit den weissen Würfeln zwei 6en und sagt „zwölf“ an. Max kreuzt die rote 12 an und schliesst die rote Reihe ab. Gleichzeitig kreuzt Linus die gelbe 12 an und schliesst die gelbe Reihe ab.

Wertung

Unterhalb der vier Farbreihen ist angegeben, wie viele Punkte (=Points) es für wie viele Kreuze innerhalb einer Reihe gibt. Jeder Fehlwurf zählt fünf Minuspunkte. Nun trägt jeder Spieler die Punkte für seine vier Farbreihen und die Minuspunkte für die Fehlwürfe unten auf dem Zettel in die entsprechenden Felder ein. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis ist Sieger.



Beispiel: In Rot hat Laura 4 Kreuze, das gibt 10 Punkte, in Gelb drei Kreuze (= 6 Punkte), in Grün 7 Kreuze (= 28 Punkte) und in Blau 8 Kreuze (= 36 Punkte).

Für ihre beiden Fehlwürfe bekommt Laura 10 Minuspunkte.

Lauras Gesamtergebnis lautet somit 70 Punkte.

Wer möchte, kann gleich mehrere Parteien nacheinander spielen. Das Ergebnis der einzelnen Parteien wird oben rechts auf dem Tableau eingetragen. Hier ist Platz für maximal fünf Parteien.

Achtung: Die Schreibtäfelchen nur mit trockenen abwischbaren Stiften beschreiben!

