

Qwixx

Neue Würfel - noch mehr Spaß!



Steffen Benndorf
Reinhard Staupe



935412

Spieler: 2-5 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: 20 Minuten

Jeder Spieler versucht, auf seinem Zettel 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.

Achtung: Wenn du das Qwixx-Originalspiel bereits kennst, musst du lediglich die gelb unterlegten Passagen lesen. Alle anderen Regeln bleiben unverändert, also genau so, wie beim Originalspiel! Qwixx-Neulinge lesen bitte die **komplette** Spielregel.

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.

Die vier Farbreihen sind länger als beim Originalspiel. Sie gehen von 2-16 bzw. von 16-2. Jede Farbreihe kann mit **einer der letzten beiden Zahlen** abgeschlossen werden. Außerdem zeigt jeder Zettel **zwei Glückszahlen**.

The screenshot shows a game card with four rows of numbers:

- Red row:** 2, 3, 4, X, 6, X, 8, 9, 10, 11, 12, 13, 14, 15, 16. A small lock icon is at the end.
- Yellow row:** 2, X, X, 5, 6, 7, X, 9, X, X, 12, X, 14, 15, 16. A small lock icon is at the end.
- Green row:** X, 15, 14, X, 12, X, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. A small lock icon is at the end.
- Blue row:** 16, 15, X, 13, 12, 11, 10, 9, 8, 7, 6, 5, 4, 3, 2. A small lock icon is at the end.

Below the rows are two starburst icons containing the numbers 5 and 8, representing luck numbers. To the right is a minus sign and five empty boxes. At the bottom left is a points table:

Points	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	13x	14x	15x
	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120

At the bottom, there is a 'Total' field with a plus sign, four colored boxes (red, yellow, green, blue), a minus sign, and an equals sign followed by a score box.

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 14, 15, 16 angekreuzt werden. **In der grünen Reihe** muss rechts von der 11 weitergemacht werden. **In der blauen Reihe** muss rechts von der 14 weitergemacht werden.

Beachte: Die Glückszahlen auf diesem Zettel lauten 5 und 8.

Spielablauf

Jeder Spieler bekommt einen Zettel (mit unterschiedlichen Glückszahlen) und einen Stift. Es wird ausgelost, wer zuerst als aktiver Spieler fungiert. Der aktive Spieler würfelt **mit allen sechs Würfeln**. Nun werden die beiden folgenden Aktionen **nacheinander** ausgeführt.



1.) Der aktive Spieler zählt die Zahlen **der beiden weißen** Würfel 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.

Max ist aktiver Spieler. Die beiden weißen Würfel zeigen eine 5 und eine 1. Max sagt laut und deutlich „sechs“ an. Emma kreuzt auf ihrem Zettel die gelbe 6 an. Max kreuzt die rote 6 an. Laura und Linus möchten keine 6 ankreuzen.

Wird in Aktion 1 eine Zahl angesagt (Summe der beiden weißen Würfel), die du als **eine der beiden Glückszahlen** auf deinem Zettel hast, darfst du **anstelle der angesagten Zahl** sofort 1 Feld in der Farbreihe ankreuzen, in der du aktuell die **wenigsten Kreuze** gemacht hast (regelgerecht das nächstmögliche Feld). Hast du mehrere Reihen mit gleichermaßen den wenigsten Kreuzen, suchst du dir eine davon aus. **Beispiel:** Laura hat die 6 und die 11 als Glückszahlen. Anstelle der von Max angesagten 6 kreuzt sie die grüne 16 an.

Beachte: Die Glückszahlen gelten für das ganze Spiel und können beliebig oft genutzt werden, wenn in Aktion 1 die entsprechende Zahl angesagt wird.



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.

Max kombiniert die weiße 5 mit der blauen 8 und kreuzt in der blauen Reihe die Zahl 13 an.

Ganz wichtig: Falls der aktive Spieler **weder** in der 1. Aktion **noch** in der 2. Aktion eine Zahl ankreuzt, dann muss er in der Spalte „**Fehlwürfe**“ ein Kreuz machen. 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. Anschließend werden die beiden Aktionen nacheinander ausgeführt. In der beschriebenen Weise wird nachfolgend immer weiter gespielt.

Eine Reihe abschließen

Möchte ein Spieler **eine der beiden Zahlen ganz rechts** in einer Farbreihe ankreuzen (rote 15/16, gelbe 15/16, grüne 2/3, blaue 2/3), dann muss er vorher **mindestens sechs Kreuze** in dieser Farbreihe gemacht haben.

Kreuzt er schließlich eine der beiden Zahlen ganz rechts an, dann muss er **zusätzlich sofort** noch das Feld rechts daneben mit dem Schloss ankreuzen. Dieses Kreuz wird später bei der Endabrechnung mitgezählt! Diese Farbreihe ist nun **für alle Spieler** abgeschlossen und es kann in dieser Farbe von nun an nichts mehr angekreuzt werden. Der zugehörige Farbwürfel wird sofort aus dem Spiel entfernt und nicht weiter benötigt.



Emma kreuzt die grüne 3 und zusätzlich **sofort** das Schloss an. Der grüne Würfel wird aus dem Spiel entfernt.

Beachte: Kreuzt ein Spieler eine der beiden Zahlen 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 sechs Kreuze** in der Farbreihe, dann darf er **keines** der beiden Felder ganz rechts ankreuzen, auch wenn die Reihe von einem anderen Spieler abgeschlossen wird.

Spielende und Wertung

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.

Es ist möglich und erlaubt (wenn auch selten), dass durch Anwendung einer Glückszahl eine Reihe abgeschlossen wird (sofern alle beschriebenen Regeln dabei eingehalten werden).

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 8en und sagt „sechzehn“ an. Max kreuzt die rote 16 an und schließt die rote Reihe ab. Gleichzeitig kreuzt Linus die gelbe 16 an und schließt die gelbe Reihe ab.

Wertung: Unterhalb der vier Farbreihen ist angegeben, wie viele Punkte 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.

▶	X	3	4	X	X	7	8	9	X	11	12	13	14	15	16	🔒
▶	2	X	4	X	6	X	8	9	10	11	12	13	14	15	16	🔒
▶	16	X	X	13	12	X	X	X	8	X	6	X	4	X	2	X
▶	16	X	X	13	X	X	10	X	8	X	X	X	4	3	2	🔒

☀️ 5 / ☀️ 8
 ❌ -5
☐☐

<input checked="" type="checkbox"/>	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	13x	14x	15x
Points	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	91	105	120

Total: 10 + 6 + 45 + 36 - 10 = 87

In Rot hat Emma 4 Kreuze, das macht 10 Punkte, in Gelb drei Kreuze (= 6 Punkte), in Grün 9 Kreuze (= 45 Punkte) und in Blau 8 Kreuze (= 36 Punkte). Für ihre beiden Fehlwürfe bekommt Emma 10 Minuspunkte. Emmas Gesamtergebnis lautet somit 87 Punkte.

