



Spieler: 2-5 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 15 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.

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.

Kreuz	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	Fehlwürfe je -5
Punkte	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	

Ergebnis: + + + - =

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 einen Zettel und einen Stift. Es wird ausgelost, welcher Spieler zuerst als aktiver Spieler fungiert. Der aktive Spieler würfelt **mit allen sechs Würfeln**. 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** 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.

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 Zettel 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 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 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 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.

	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	🔒
	2	4	6	7	9	10	11	12	🔒				
	12	9	8	7	6	5	4	3	2	1			
	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	1		
Kreuz	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	
Punkte	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78	
Ergebnis	10	6	28	36									

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.

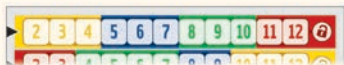
Der Autor: Mit „Qwixx“ legt Steffen Benndorf seine 4. Veröffentlichung vor. Er scheint ein besonderes Talent für unterhaltsame Würfelspiele zu haben, waren doch auch „Würfelexpress“, „Fiese 15“ und „Mensch ärgere dich nicht mal anders“ Vertreter dieses Genres.

Der Illustrator: Oliver Freudenreich hat für fast alle deutschen und viele internationale Verlage Spiele illustriert. Weitere Infos auf: www.freudenreich-grafik.de

So spielt man „Qwixx gemixt“:

Alle Regeln des Qwixx-Würfelspiels bleiben **exakt** erhalten. Bei den beiden vorliegenden Varianten müssen Sie lediglich folgendes beachten:

Variante A



Die Zahlen innerhalb einer Reihe sind auf- bzw. absteigend, genau wie beim Originalspiel, aber die Farben sind in kleine Segmente aufgeteilt.

Schließt ein Spieler eine Reihe ab, indem er die Zahl ganz rechts ankreuzt, wird der entsprechende Farbwürfel **sofort** aus dem Spiel genommen. Wird also z. B. die oberste Reihe von einem Spieler geschlossen, indem er (mit seinem mindestens 6. Kreuz in dieser Reihe) die rote 12 ankreuzt, dann kommt der rote Würfel **sofort** aus dem Spiel und die oberste Reihe ist fortan für **alle** Spieler dicht. **Beachte:** In den anderen drei Reihen dürfen weiterhin (mit Hilfe der beiden weißen Würfel) rote Felder angekreuzt werden.

Variante B



Die Zahlen innerhalb einer Reihe sind nicht mehr auf- bzw. absteigend, sondern wild durcheinander gewürfelt.

Will ein Spieler eine Reihe schließen, also die Zahl ganz rechts ankreuzen, dann muss es nun in Rot mit einer 11 geschehen, in Grün mit einer 10, in Grün mit einer 3 und in Blau mit einer 4.

Noch ein Tipp ...



Man kann die „Qwixx gemixt“-Blöcke auch für das **Qwixx-Kartenspiel** verwenden. Alle Regeln des Kartenspiels bleiben unverändert, mit den oben beschriebenen Ergänzungen. Außerdem gilt bei Variante **A**: Wenn der aktive Spieler mehrere Karten ausspielt (sie müssen die gleiche Farbe haben), dann darf er in **verschiedenen** Reihen Kreuze machen.

Beispiel: Tim spielt die rote 3, die rote 8 und die rote 11 aus. Die rote 3 kreuzt er in der zweiten Reihe an und die rote 8 in der vierten Reihe. Die rote 11 möchte er nicht ankreuzen.

Beachte: Wenn der aktive Spieler mehrere Felder innerhalb **einer** Reihe ankreuzt, dann darf er hierbei auch **mehr** als ein Feld auslassen.

Klassisch einfach - einfach klasse!



So spielt man „Qwixx connected“:

Variante A: Die Treppe



Jeder bekommt einen unterschiedlichen Zettel (von A-E). Es wird ganz normal Qwixx gespielt. **Alle** Regeln gelten **unverändert**. Am Spielablauf ändert sich nichts. **Wertung:** Die 4 Farbreihen werden ganz normal gewertet. Zusätzlich gibt es noch Punkte für die insgesamt 11 Treppenfelder. Für die angekreuzten Treppenfelder gilt die gleiche Punktetabelle, wie für jede einzelne Farbreihe. Mit den insgesamt 11 Treppenfeldern kann man maximal 66 Punkte erzielen.



Beachte: Treppenfelder sind besonders wertvoll, da sie sowohl für die jeweilige Farbreihe als auch für alle angekreuzten Treppenfelder Punkte bringen.

Variante B: Die Kette



Jeder bekommt einen unterschiedlichen Zettel (von A-E). Es wird ganz normal Qwixx gespielt. Am Ablauf ändert sich **nichts**. Alle Regeln fürs Ankreuzen innerhalb jeder einzelnen Farbreihe bleiben komplett unverändert, mit folgendem Zusatz: Kreuzt ein Spieler ein eingekreistes **Kettenfeld** an, dann **muss** er automatisch auch das dazugehörige zweite Kettenfeld ankreuzen. Dieses automatische Mit-Ankreuzen geschieht **immer** und **zu jedem Zeitpunkt** des Spieles. Das automatische Mit-Ankreuzen unterliegt nicht den normalen Regeln und erfolgt sogar dann, wenn eine Reihe bereits geschlossen wurde.

Beispiel: Tim schließt die gelbe Reihe ab. In einer der folgenden Runden kreuzt Tim (den Regeln gemäß!) ein rotes Kettenfeld an: das zugehörige gelbe Kettenfeld wird automatisch mit angekreuzt!

Die Wertung der vier Farbreihen bleibt unverändert!

Klassisch einfach - einfach klasse!



So spielt man „Gwixx Bonus“ (Variante A):

Die Spielregeln und der Spielablauf bleiben **exakt** so wie beim Originalspiel. Beachtet werden muss lediglich folgendes:

Es gibt in den 4 Farbreihen insgesamt 12 Bonusfelder. Kreuzt man ein Bonusfeld in einer beliebigen Farbreihe an, streicht man **sofort** unten ein Bonusfeld in der Bonusleiste ab. Felder der Bonusleiste werden **lückenlos von links nach rechts** abgestrichen. Streicht man ein solches Feld ab, macht man **sofort** ein Kreuz in der angegebenen Farbreihe (regelgerecht das nächstmögliche Feld). Man darf auf das sofortige Ankreuzen nicht verzichten.



Es wurden schon einige Runden gespielt. Nun kreuzt Tim in seinem Spielzug die grüne 11 an. Da dies ein Bonusfeld ist, streicht Tim sofort das erste Feld der Bonusleiste ab: es ist rot. Tim macht sofort ein Kreuz in der roten Reihe und kreuzt dort das nächstmögliche Feld an: die rote 5.

Achtung: Es ist möglich, dass durch die Bonusfelder „Kettenzüge“ entstehen. Kettenzüge werden sofort nacheinander abgehandelt.

Sarah kreuzt im späteren Spielverlauf die rote 9 an. Da dies ein Bonusfeld ist, streicht Sarah das nächste freie Feld ihrer Bonusleiste ab: es ist blau. Sarah macht nun ein Kreuz in der blauen Reihe: es ist die blaue 5. Da auch dies ein Bonusfeld ist, streicht Sarah das nächste freie Bonusfeld ab: es ist gelb. Sarah kreuzt das nächste Feld ihrer gelben Farbreihe an: die gelbe 10.

Sollte im Spielverlauf eine Farbe geschlossen worden sein, streichen alle Spieler die entsprechenden Farbfelder der Bonusleiste sofort ab. Diese Felder der Bonusleiste werden fortan nicht mehr berücksichtigt. Sie verfallen und werden dann einfach übersprungen.



Die gelbe Reihe wurde von Maria geschlossen. Jeder Spieler streicht die noch freien gelben Felder seiner Bonusleiste ab (ohne sie zu nutzen).

Beachte: In einer abgeschlossenen Reihe kann unter keinen Umständen mehr ein Feld angekreuzt werden.

Spielende und Wertung bleiben exakt wie beim Originalspiel. **Beachte:** Es ist möglich, dass ein Spieler mit Hilfe eines Bonuskreuzes eine Reihe abschließt und so gegebenenfalls das Spiel beendet, wenn dadurch die insgesamt zweite Reihe geschlossen wird.

So spielt man „Qwixx Bonus“ (Variante B):

Die Spielregeln und der Spielablauf bleiben **exakt** so wie beim Originalspiel. Beachtet werden muss lediglich folgendes:

In den 4 Farbreihen gibt es insgesamt 5 verschiedene Bonusfelder, jedes 2x. Hat man **beide Bonusfelder eines Typs** im Spielverlauf angekreuzt, bekommt man am Spielende zusätzliche Wertungspunkte oder macht sofort weitere Kreuze. Zur Kenntlichmachung des erzielten Bonus kreuzt man auf dem Zettel das entsprechende Bonusfeld unterhalb der 4 Farbreihen an.



Sarah kreuzt die grüne 5 an und hat somit beide gezackten Bonusfelder angekreuzt. Sie markiert sofort das entsprechende Bonusfeld unterhalb der 4 Farbreihen.

Die Bedeutung der Bonusfelder:



Du kreuzt **sofort** 2 Felder in der Farbreihe an, in der du aktuell **die wenigsten Kreuze** gemacht hast (regelgerecht die nächstmöglichen 2 Felder). Hast du mehrere Reihen mit gleichermaßen den wenigsten Kreuzen, suchst du dir eine davon aus.

Beachte: Bonuskreuze, die in der Reihe mit den wenigsten Kreuzen nicht gemacht werden können (z.B. weil die Reihe bereits abgeschlossen ist), verfallen.



Du kreuzt **sofort** in **jeder** Farbreihe ein Feld an (jeweils regelgerecht das nächstmögliche Feld).

Für beide gerade erklärten Bonusaktionen gilt: Es ist möglich und erlaubt, mittels eines Bonuskreuzes das letzte Feld einer Farbreihe anzukreuzen und sie abzuschließen. Auf diese Weise kann gegebenenfalls auch das Spielende (zwei Reihen dicht) eintreten. **Beachte:** In einer abgeschlossenen Reihe kann unter keinen Umständen mehr ein Feld angekreuzt werden.



Die Punkte, die du in der Wertung für die Farbreihe mit den wenigsten Kreuzen bekommst, werden verdoppelt. Hast du mehrere Reihen mit gleichermaßen den wenigsten Kreuzen, wird nur eine dieser Reihen doppelt gewertet.



Du bekommst 13 Punkte zusätzlich.



Deine Fehlwürfe zählen keine Minuspunkte.

Das Spielende tritt exakt so ein, wie beim Originalspiel, also wenn insgesamt zwei Reihen dicht sind oder ein Spieler 4 Fehlwürfe hat. **Hinweis:** Das Spielende durch den 4. Fehlwurf eines Spielers tritt auch dann ein, wenn die Fehlwürfe dieses Spielers keine Minuspunkte zählen.

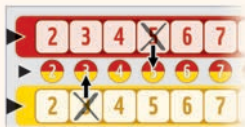
So spielt man „Qwixx Big Points“:

Die Spielregeln für die normalen vier Farbreihen (quadratische Felder) und der Spielablauf bleiben **exakt** so wie beim Originalspiel, es ändert sich **nichts**. Die Spieler kommen reihum dran und führen ihre beiden Aktionen aus. **Am Ende** gibt es Punkte für die vier normalen Farbreihen und jeder Fehlwurf zählt 5 Minuspunkte, wie gehabt.

Für die beiden Bonusreihen selbst (runde Felder) gibt es keine Punkte. **Aber:** Angekreuzte Bonusfelder zählen für **beide** benachbarten Farbreihen mit. Auf diese Weise kann man sehr viele Kreuze pro Farbreihe werten und sehr viele Punkte pro Farbreihe machen (maximal 120).

Wie werden die Bonusfelder angekreuzt?

Hat man ein normales Farbfeld angekreuzt (z.B. die grüne 10), darf man fortan, wenn man diese Zahl erneut würfelt (also wieder eine grüne 10), das benachbarte zweifarbige Bonusfeld ankreuzen. Das gilt auch für den Fall, dass man eine entsprechende „weiße Zahl“ (weiße 10) nutzt. Es ist nicht möglich, ein Bonusfeld anzukreuzen, wenn man nicht **vorher** mindestens ein benachbartes Farbfeld angekreuzt hat.



Sarah hat die gelbe 3 und die rote 5 angekreuzt. Sollte sie selbst noch einmal eine gelbe 3 oder eine rote 5 würfeln, darf sie in dieser Aktion das benachbarte Bonusfeld ankreuzen. Das kann sie ebenfalls tun, wenn sie selbst (oder ein Mitspieler!) eine weiße 3 oder eine weiße 5 würfelt.

Was muss man noch beachten?

- Auch für die beiden Bonusreihen gilt grundsätzlich: Es **muss** von links nach rechts angekreuzt werden und ausgelassene Bonusfelder dürfen nachträglich **nicht** mehr angekreuzt werden.
- Eine Farbreihe kann, wie gehabt, mit dem (mindestens) 6. Kreuz in dieser Farbreihe geschlossen werden, wenn man damit das Feld ganz rechts ankreuzt. Die angekreuzten Bonusfelder werden hierbei **nicht** berücksichtigt, also für das Schließen der Farbreihe (mind. 6. Kreuz) nicht mitgezählt.
- Sollte eine Farbreihe geschlossen werden (z.B. Grün), kann man weiterhin, wie beschrieben, die benachbarten Bonusfelder ankreuzen. Die auf diese Weise noch angekreuzten Bonusfelder zählen für **beide** benachbarten Farbreihen mit – gewertet wird erst ganz zum Schluss.
- Sollte der aktive Spieler in seinen beiden Aktionen lediglich ein Bonusfeld ankreuzen, so gilt dies nicht als Fehlwurf.

Kreuz	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	Bonus
Rot	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1
Gelb	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1
Grün	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1
Blau	1	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	1

Ergebnis: 28 + 36 + 66 + 36 = 161

Wertungsbeispiel:

Sarah hat 3 rot-gelbe Bonusfelder angekreuzt. Diese 3 Kreuze zählen sowohl für die rote als auch für die gelbe Farbreihe. Außerdem hat Sarah 4 grün-blaue Bonusfelder angekreuzt. Diese 4 Kreuze zählen sowohl für die grüne als auch für die blaue Farbreihe mit.

Beachte: Sollte jemand in einer Farbreihe (plus benachbarte Bonusfelder) mehr als 15 Kreuze haben, so ist dies zwar erlaubt, aber es werden maximal nur 15 Kreuze pro Farbreihe gewertet.