



Spieler: 2- 4 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: 20 Minuten

Achtung: Wenn Sie das preisgekrönte Original „Qwixx“ bereits kennen, brauchen Sie nur die beiden folgenden blau unterlegten Seiten 1-2 zu lesen und können dann sofort losspielen. **Falls Sie Qwixx noch nicht kennen**, empfehlen wir Ihnen, zunächst die danach folgenden Originalregeln (Seite 3-6) zu lesen und erst mal eine Partie nach den Originalregeln zu spielen (das Spielbrett und die Spielfiguren werden dafür nicht benötigt).

Spielvorbereitung

Die Spieler einigen sich zunächst darauf, mit welcher Spielbrettseite sie spielen möchten. Jeder Spieler bekommt eine Spielfigur und stellt sie auf das Startfeld des Spielbretts. Überzählige Spielfiguren kommen in die Schachtel. Außerdem bekommt jeder Spieler einen Zettel und einen Stift. Im Spielverlauf kreuzt jeder Spieler auf seinem Zettel Zahlen an – exakt nach den Regeln des Qwixx Originalspiels.

Am Ankreuzen auf dem Zettel ändert sich NICHTS!



Spielablauf

Es wird ausgelost, welcher Spieler zuerst als aktiver Spieler fungiert. Der aktive Spieler führt nacheinander 3 Aktionen aus:

➔ Der aktive Spieler würfelt mit allen sechs Würfeln. Nun wird, exakt wie beim Originalspiel Qwixx, zuerst die unveränderte **1. Aktion** (Summe der beiden weißen Würfel für **alle Spieler**) ausgeführt, danach die unveränderte **2. Aktion** (ein weißer + ein farbiger Würfel **nur für den aktiven Spieler**). Nun hat der **aktive Spieler** noch eine **3. Aktion**, die er (**und nur er!**) nutzen darf (muss er aber nicht):

3. Aktion: Der aktive Spieler darf seine Spielfigur **1-5 freie Felder** weit voran ziehen (nie rückwärts). Besetzte Felder werden nicht mitgezählt und einfach übersprungen. Auf jedem Feld darf stets **nur eine Figur** stehen (es wird niemand rausgeschmissen). Der aktive Spieler entscheidet sich völlig frei für die Zugweite (1-5) und zieht seine Figur entsprechend vor.

Für das Vorziehen gibt es folgende Bedingung: Der aktive Spieler muss die Zahl des Feldes, auf das seine Spielfigur zieht, **entweder** zum Ankreuzen auf seinem Zettel nutzen (nach den Original-Ankreuzregeln) **oder** bereits angekreuzt haben – andernfalls darf er nicht vorziehen!

Beispiel 1: Tim ist aktiver Spieler. In seiner 3. Aktion zieht er vom Startfeld aus 5 freie Felder voran und landet auf der grünen 10. Er kreuzt die grüne 10 auf seinem Zettel an.

Beispiel 2: Im späteren Spielverlauf ist Linus aktiver Spieler. In seiner 3. Aktion zieht er seine Figur 4 freie Felder voran auf die grüne 7. Da Linus die grüne 7 auf seinem Zettel bereits angekreuzt hat, ist das Vorziehen erlaubt (auch ohne damit etwas anzukreuzen).

Hinweis: Unterhalb der Felder ist jeweils eine Zahl im weißen Kreis abgebildet. Dies sind Zusatzpunkte, die der Spieler **am Spielende** entsprechend der Position seiner Figur erhält. Je weiter die Figur vorankommt, desto mehr Zusatzpunkte gibt es (1-20).

Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen aktiven Spieler und führt seinerseits die 3 Aktionen wie beschrieben aus. Der aktive Spieler darf, sofern er kann und möchte, in jeder Aktion ein Kreuz machen, also bis zu drei Kreuze insgesamt. Es ist natürlich erlaubt, dass der aktive Spieler nur ein oder zwei Kreuze macht, in beliebigen Aktionen.

Fehlwürfe: Der aktive Spieler kassiert nur dann einen Fehlwurf, wenn er in keiner seiner 3 Aktionen etwas angekreuzt hat. **Hinweis:** Durch geschicktes Nutzen der 3. Aktion können Fehlwürfe nahezu vollständig vermieden werden.

Spielende

Sobald ein aktiver Spieler mit seiner Spielfigur **eines der 5 letzten Felder** des Spielplans erreicht, wird das Spielende eingeläutet. Anschließend kommen **alle anderen Spieler** noch genau einmal als aktiver Spieler an die Reihe. Danach ist Schluss und es wird gewertet. **Beachte:** Das Spiel kann **jederzeit** ganz normal nach den Original-Qwixx-Regeln enden, also wenn zwei Farben abgeschlossen wurden oder ein Spieler 4 Fehlwürfe angekreuzt hat. Ist das der Fall, endet das Spiel **sofort**, egal ob bereits eine Spielfigur den Zielbereich erreicht hat oder nicht.

Wertung: Die 4 Farbreihen werden genau wie beim Originalspiel abgerechnet. Außerdem bekommt jeder Spieler noch so viele **Zusatzpunkte**, wie unterhalb des Feldes, auf dem seine Figur steht, angegeben ist (maximal 20). Wer insgesamt die meisten Punkte hat, gewinnt.



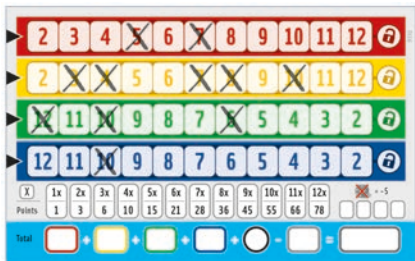
Original Regeln

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.



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.



Dieses Feld bleibt im Originalspiel leer. Hier werden bei **Qwixx On Board** die Zusatzpunkte eingetragen.

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 „Würfelpress“, „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