

Spieltipp von Leon Ohlendorf

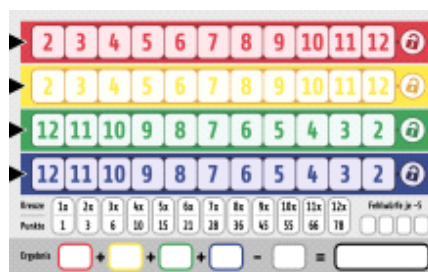
Name des Spiels: Qwixx



Das Spiel hat Steffen Benndorf erfunden.

Inhalt: Es ist ein Würfelspiel, die Spieldauer beträgt bis zu 15 Minuten.

Bei dem Spiel gibt es zwei weiße, einen blauen, einen grünen, einen gelben und einen roten Würfel. Man kann ab 2 bis 5 Personen, im Alter ab 8 Jahren spielen. Man hat einen vorgefertigten Spielblock mit vier Zahlenreihen, von dem jeder Spieler ein Blatt bekommt.



Der erste Spieler beginnt, würfelt mit allen Würfeln, rechnet die Zahlen der weißen Würfel zusammen und sagt die Zahl laut. Alle Spieler dürfen, müssen aber nicht, die Zahl in einer ihrer Zahlenreihen ankreuzen, egal welche Reihe. Der

Spieler der dran ist darf auch die Zahl, egal in welcher Reihe ankreuzen und darf auch noch einen farbigen mit einem weißem Würfel kombinieren und die Zahl in der passenden Reihe ankreuzen (weiß+gelb= gelbe Zahlenreihe). Der Spieler der dran ist muss immer mindestens ein Kreuz machen, maximal zwei Kreuze. Wenn er kein Kreuz in den Reihen machen kann, muss er ein Kreuz bei Fehlwurf machen. Wenn der erste Spieler mit seinen Kreuzen fertig ist, ist der nächste Spieler dran und so geht es nach der Reihe immer weiter. Aber Aufgepasst, bei den Reihen fangen zwei bei zwei an und zwei bei zwölf an. Man darf in jeder Reihe nur nach rechts ankreuzen, hat man in der gelben Reihe nacheinander die 5,6,7 angekreuzt, darf man nur noch 8,9,10... ankreuzen und nicht mehr 2,3,4. Man darf auch Zahlen unangekreuzt lassen. Ziel des Spiels ist es möglichst viele Kreuze in einer Reihe zu machen. Wenn man mindestens vier Kreuze in einer Reihe gemacht hat und denkt, dass man in der Reihe keine Kreuze mehr erzielen kann, kann man die Reihe schließen, das muss man laut sagen. Der Spieler, der die Reihe schließt darf ein Kreuz am Ende der Reihe auf dem Schloss machen. In dieser Reihe darf nun keiner mehr Kreuze machen und der gleichfarbige Würfel wird aus dem Spiel genommen. Das Spiel geht solange bis alle Reihen geschlossen sind oder bis ein Mitspieler alle Fehlwürfe aufgebraucht hat. Am Ende zählen alle Spieler ihrer Kreuze in jeder Reihe, auch die vom Schloss, zusammen, schauen unten auf die Tabelle und tragen für jede Farbe ihre Punktzahl ein, rechnen sie zusammen, ggf. Strafpunkte von Fehlwürfen abziehen und das Ergebnis notieren. Gewinner ist der mit den meisten Punkten.

Toll ist bei dem Spiel, dass man es überall mit hinnehmen kann und es überall spielen kann.