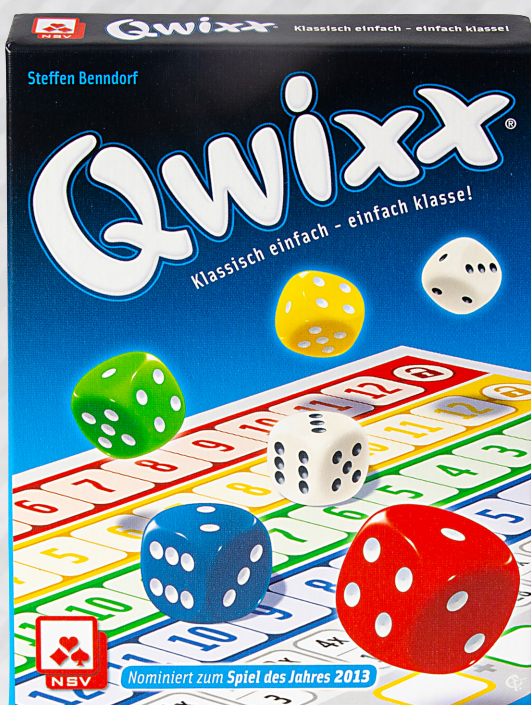




Das Spielecafé erklärt



ausgezeichnet
mit dem Siegel



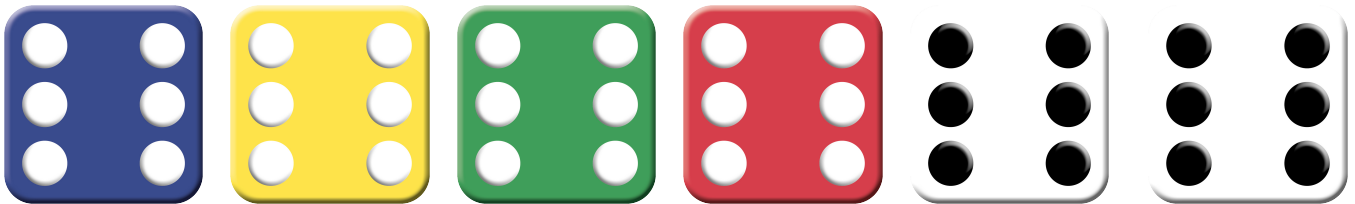
Qwixx

von Steffen Benndorf, Grafiken: Oliver Freudenstein, Sandra Freudenstein,
erschieden im Nürnberger Spielkarten-Verlag

Das Spielecafé erklärt-Video findest du auf
www.jungundaltspielt.de

Vorbereitung

Die 6 Würfel werden bereit gelegt.



Jede mitspielende Person erhält einen Zettel und einen Stift.
Zufällig wird bestimmt, wer die aktive Person ist.

▶	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	🔒
▶	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	🔒
▶	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	🔒
▶	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	🔒

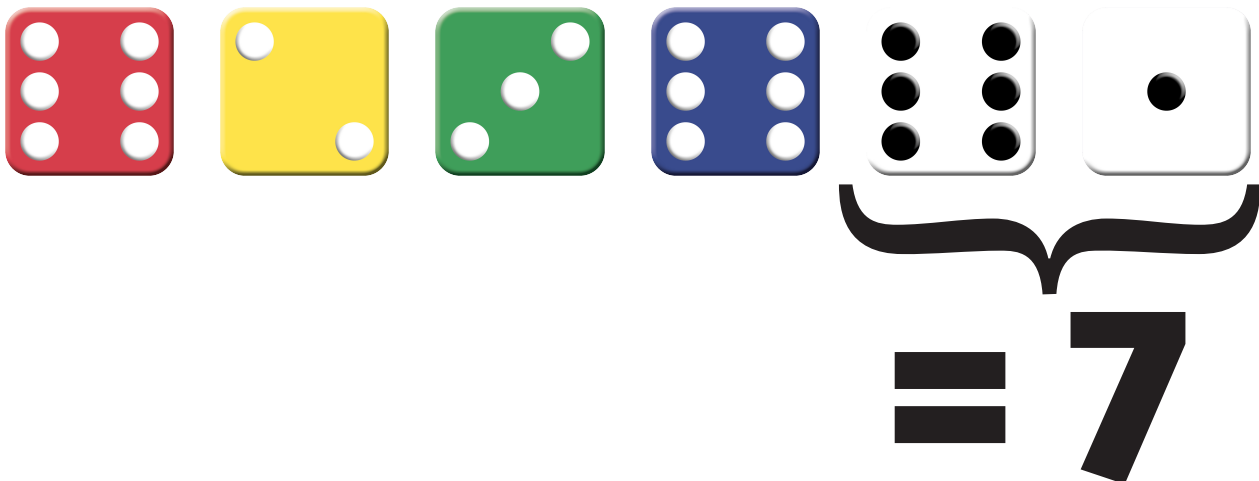
Kreuze	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x	Fehlwürfe je -5			
Punkte	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78				

Ergebnis + + + - =



Eine Partie beginnt

Die aktive Person wirft alle sechs Würfel.
Die beiden weißen Würfel werden zusammengezählt.



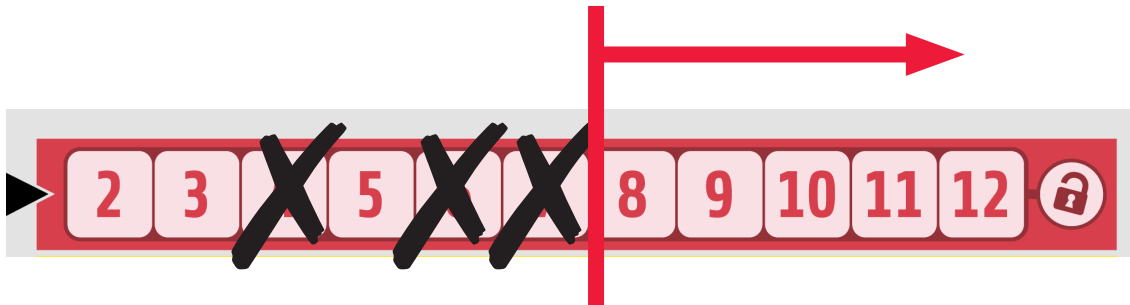
Jede mitspielende Person darf diese Zahl in einer beliebigen Reihe ankreuzen.
Auf das Ankreuzen kann auch verzichtet werden.

▶	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	🔒
▶	2	3	4	5	6	7	8	9	10	11	12	🔒
▶	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	🔒
▶	12	11	10	9	8	7	6	5	4	3	2	🔒

Kreuze	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				

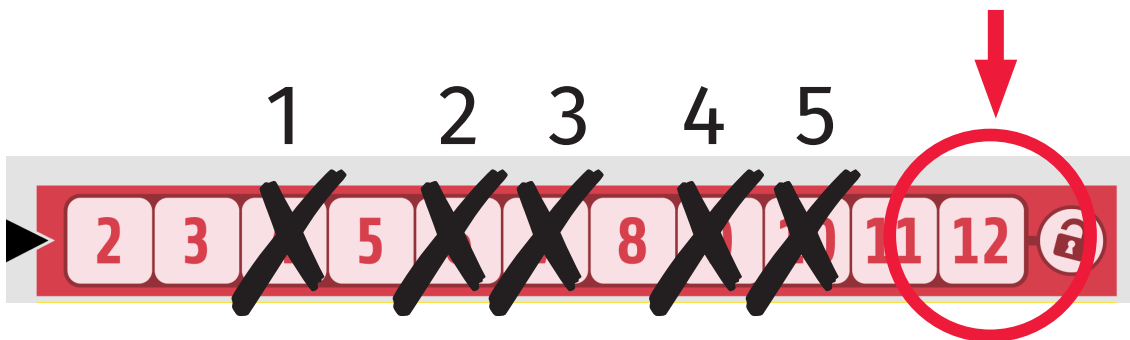
Ergebnis + + + - =

Man darf immer nur Zahlen ankreuzen,
die weiter rechts als die zuletzt angekreuzte Zahl dieser Reihe ist.

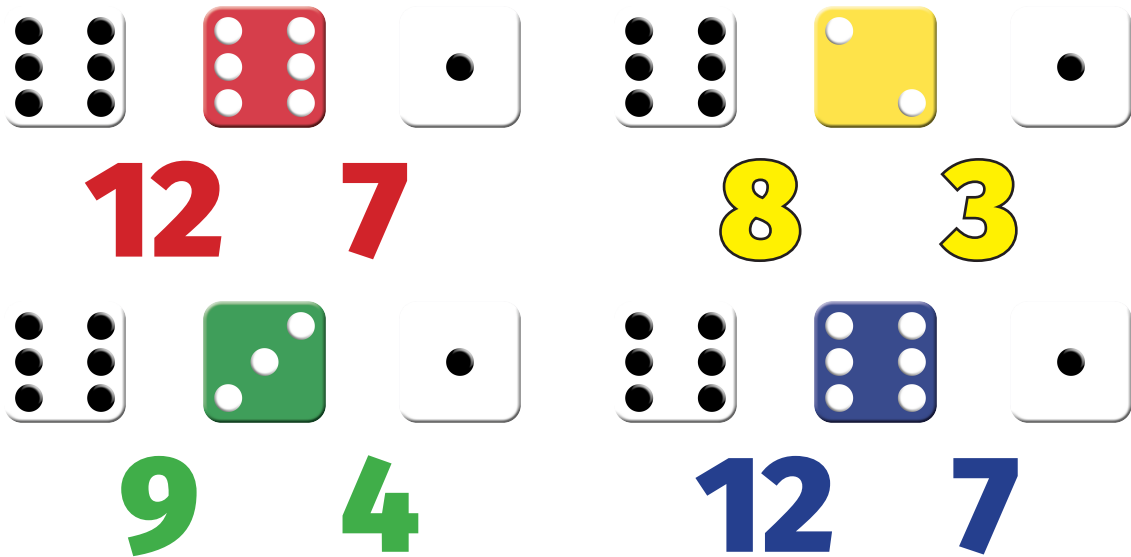


Ist noch kein Kreuz in der Reihe, darf eine beliebige Zahl angekreuzt werden.
Es können auch Zahlen übersprungen werden.

Die letzte Zahl in jeder Reihe darf nur dann angekreuzt werden,
wenn bereits 5 oder mehr Kreuze in dieser Reihe sind.



Die aktive Person darf, aber muss nicht, noch eine Aktion machen.
Sie kann einen weißen und einen farbigen Würfel zusammenzählen.



Dann darf sie diese Zahl in der entsprechenden farbigen Reihe ankreuzen.
Wieder gilt, nur Zahlen weiter rechts in der Reihe dürfen angekreuzt werden.

2	3	X	X	X	7	8	9	10	11	12	13
X	3	4	5	6	X	8	9	10	11	12	13
X	11	X	4	5	8	7	6	5	3	2	1
12	11	X	X	X	7	6	5	4	3	2	1

Kreuze	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 + + + - =

Im Beispiel kann die rote 7 angekreuzt werden.
Die rote 12 nicht, da keine 5 Kreuze in der Reihe sind.
In der gelben Reihe gehen weder die 3 noch die 8, da bereits eine höhere Zahl angekreuzt wurde.
Die grüne 4 und die grüne 9 können angekreuzt werden.
In der blauen Reihe geht die 12 nicht, die 7 aber kann angekreuzt werden.

Hat die aktive Person weder die eine noch die andere Aktion genutzt,
muss sie ein Kreuz in der Spalte Fehlwürfe machen.
Das gilt nicht für die anderen Mitspielenden.



Die im Uhrzeigersinn folgende Person wird jetzt zur aktiven Person
und würfelt wieder mit allen 6 Würfeln.

Sollte eine Person eine Zahl ganz rechts angekreuzt haben, dann ist diese Farbe gesperrt.
Keiner der Mitspielenden darf nun noch Zahlen in dieser Reihe ankreuzen.
Der Würfel dieser Farbe wird aus dem Spiel entfernt.



Das Spiel endet sofort, wenn eine Person den vierten Fehlwurf angekreuzt hat.
Ebenso endet das Spiel sofort, wenn der zweite Farbwürfel aus dem Spiel genommen wird.



Spielende

Man zählt die Anzahl der Kreuze pro Reihe.
In der Tabelle auf dem Zettel steht, wieviele Punkte man für die jeweilige Anzahl erhält.
Abgezogen werden je 5 Punkte pro angekreuztem Fehlwurf.
Wer jetzt die meisten Punkte hat, gewinnt.

▶	2	3	X	X	6	7	X	9	X	X	12	🔒
▶	2	X	4	5	X	X	8	9	10	11	12	🔒
▶	12	X	X	9	X	7	X	X	4	3	X	X
▶	12	11	10	X	X	7	X	5	4	X	2	🔒

Kreuze	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	X X

Ergebnis **15** + **6** + **28** + **10** - **10** = **49**