

# Reich der Spiele

## **Qwixx**

### **Klassisch einfach - einfach klasse!**



Qwixx © NSV

Recht häufig wird ja Größe gleichgesetzt mit Qualität und Reizhaftigkeit, nicht zuletzt und gerade auch **im Bereich der Gesellschaftsspiele**. Werke in großen Schachteln haben auf dem Wühltisch der zur Auswahl stehenden Spiele größere Chancen, effektiv ausprobiert zu werden als unscheinbare **Karten- und andere Spiele in kleiner Verpackung**. Dass dies nicht immer zu größerem Spielspaß führen muss, weiß inzwischen jeder, und trotzdem hat sich am Phänomen zumindest in unseren Runden bisher nichts Wesentliches geändert. **Und nun also Qwixx ...**

Das kleine Würfelspiel kommt in einer noch kleineren Schachtel daher und droht glatt übersehen zu werden. Wer das allerdings tut, verpasst wirklich ein Kleinod der besonderen Art. Das Spiel besteht aus vier Würfeln unterschiedlicher Farbe sowie zwei weißen, neutralen. Ein kleiner, viel zu rasch aufgebrauchter Zettelblock vervollständigt die Auslage und spielt im nachfolgenden Geschehen eine eigentliche Hauptrolle. Er weist vier Zahlenreihen auf in den Farben der vier Würfel, zwei davon beginnend mit 2 und zwei mit 12. Der aktive Spieler wirft alle sechs Würfel, nennt dann laut die Summe der Zahlen der beiden Würfel (Aktion 1) und sucht sich anschließend einen Farbwürfel aus, den er mit einem der Weißen kombinieren will (Aktion 2).

Es geht darum, möglichst viele Zahlen einer Reihe abstreichen zu können, wobei ausschließlich von links nach rechts vorgegangen werden muss. Die Summe der beiden weißen Würfel darf dabei von der ganzen Runde genutzt werden, während die zweite Aktion einzig dem aktiven Spieler zur Verfügung steht. Andererseits muss dieser bei sich einen Fehlwurf notieren, falls er mit keiner der beiden Aktionen bei sich eine Zahl abstreichen kann.

Hat jemand in einer Reihe mindestens fünf Zahlen, darunter auch die hinterste angekreuzt, bedeutet das die Schließung dieser Reihe und die Rausnahme des entsprechenden Würfels für den Rest der Partie. Von nun an darf niemand mehr, auch nicht mit "weißen" Summen weitere Zahlen in dieser Reihe ankreuzen. Wird die zweite Reihe geschlossen oder hat jemand den vierten Fehlwurf erlitten, endet das Spiel und werden die Siegpunkte der Spieler ermittelt. Je mehr Kreuze jemand in einer Reihe hat, desto lukrativer ist diese für den jeweiligen Spieler. 3 Kreuze tragen beispielsweise 6, 5 dagegen 15 und 7 gar 28 Punkte ein, von 11 und 12 Kreuzen in derselben Reihe ganz zu schweigen. Fehlwürfe werden mit 5 Minuspunkten bestraft. Andererseits gibt es Bonuspunkte für das Schließen einer Reihe. Wer zuletzt die meisten Punkte aufweist, gewinnt das kurzweilige Spiel, bei dem über die weißen Würfeln alle ständig in die Partie verwickelt bleiben.

Qwixx macht Spaß und wird von allen gerne gespielt. Die Regeln sind rasch verinnerlicht, so dass sofort losgelegt werden kann. Dabei geht es darum, sich eine Ausgangslage zu schaffen, bei der möglichst von vielen Zahlen profitiert werden kann, insbesondere auch von den weißen Summen der anderen Spieler. Selbst wenn das nicht recht gelingen will, bleibt der Ärger verhalten, da sofort zur Revanche geschritten werden kann (bei der die Würfel dann hoffentlich gnädiger gestimmt sind). Einzig der rasch zur Neige gehende Zettelblock bildet da eine Art natürliche Schranke, worauf zu Fotokopien, laminierten Zetteln oder aber zum Erwerb eines Ersatzblocks gegriffen werden muss. Schön, wenn sowas der einzige Wermutstropfen bei einem ansonsten wirklich tollen, überaus schlanken und dennoch knackigen und interessanten Würfelzockerspiel ist!

Quelle: [www.reich-der-spiele.de](http://www.reich-der-spiele.de)

Autor: Bernhard Zaugg