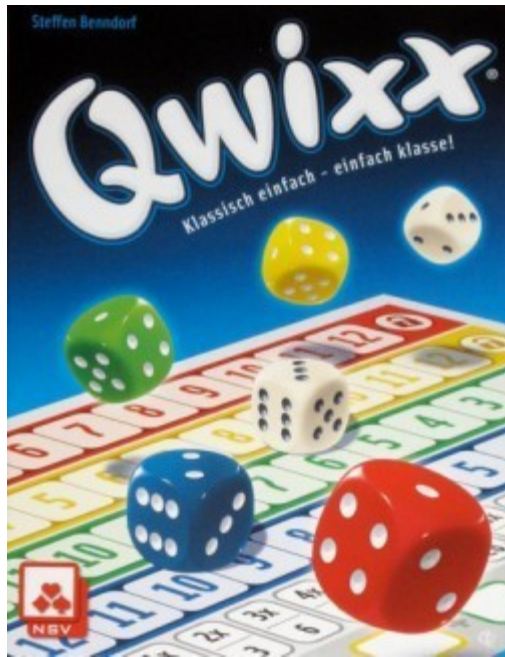


Satz mit X - das war wohl was!



Satz mit X - das war wohl was!

Geschrieben von **Guido Tuesday**, 16 July 2013 - 15:56

Gespielt: Qwixx

Qwixx ist kurz, also plane ich, mich ebenfalls kurz zu halten. Wie ihr wisst, hat die Jury Spiel des Jahres das kleine bunte Spiel von Steffen Benndorf [neulich zwar nicht den hölzernen Siegerpöppel überreicht](#), aber ein Platz auf der Nominiertenliste ist allemal ein achtsamer Erfolg.

Wichtigstes Thema der diesjährigen Verleihung des besten Spiels 2013 in Berlin war die Schachtelgröße. Wir Männer sagen uns schon lange, dass es auf Größe nicht ankomme, sondern nur auf den Spaß, der damit fabriziert wird. Uh, das war jetzt ein ganz grausig platter Gag. Trotzdem: Genau das sagt die Jury in ihrer Begründung. [Nur eben ein bisschen anders](#).

Und doch trifft es die Entscheidung auf den Punkt: Ein kleinen Spiel ist nicht alleine durch seine Größe disqualifiziert. Wenn es Autor und Redakteur ganz im Gegenteil schaffen, das gewünschte Spielgefühl auch mit weniger Material und zu kleinerem VK-Preis umzusetzen, gewinnen doch in erster Linie wir Spieler. Wir fühlen uns nicht über den Tisch gezogen und die oft zitierte „Luftnummer“ in überdimensionierten Schachteln fällt weg. **Hanabi** war von daher ein verdienter Preisträger. Kritiker waren allerdings der Ansicht, **Qwixx** sei nur das Bauernopfer gewesen: Noch ein nominiertes Spiel, damit der Vorab-Favorit **Hanabi** nicht ganz so offensichtlich als einziges Kleinspiel dasteht. Ein berechtigter Einwurf?

So ein Quatsch. Beileibe nicht. Aber ich muss es eingangs sagen: **Qwixx** ist einen ganz furchtbarer Name. Kein Spiel sollte die Behandlung mit einer vermeintlich hippen Werbewischiwaschi-Sprache über sich ergehen lassen müssen. Doppel-X ist für mich genau das. In keiner Sprache der Welt schreibt man so. Was soll das also auf einem Produkt? Egal ob **VerfliXXt**, **AbgeluXXt** oder **Qwixx** – XX darf man nur im Namen tragen, wenn man Chromosom ist.

Ungeachtet dessen entwickelt **Qwixx** nach erstem widerstrebendem Öffnen seinen ganz eigenen Charme. Außer sechs Würfeln – zwei weißen und vier farbigen – sowie einem Schreibblock passte nichts mehr unter den randvollen Deckel. Da für den Block Stifte benötigt werden, müssen wir vor der Partie erstmals in Küche oder Arbeitszimmer und Schreibmaterial besorgen. Der Nürnberger Spielkarten-Verlag antizipiert richtig, dass jeder, der spielen mag, auch mindestens einen Kuli im Hause hat. An Strand und Bergsee wird's schon schwieriger. Urlauber sollten **Qwixx** also im Zuge ihrer Reiseplanung mit mindestens einem dieser praktischen Ikea-Bleistifte ausstatten.



Dann rollen endlich die Würfel: Der Startspieler lässt sie alle über den Tisch klackern, sagt die Summe aus beiden weißen Würfeln an und darf sich danach noch eine Kombination aus weißem und buntem Würfel aussuchen. Wählt er keins von beidem, war das ein Fehlwurf. Man will sich nämlich nicht immer gleich auf die erstbeste „7“ stürzen. Denn mein Block zeigt vier Reihen, einen für jede Farbe, die durchnummeriert sind von 2 bis 12 bzw. 12 bis 2. Kreuze ich eine Zahl in einer Reihe gemäß der Würfelsumme an – weiß-weiß gilt für jede, weiß-gelb beispielsweise nur für die gelbe Reihe – darf ich später nicht mehr zurück und links davon mein Kreuzchen setzen. Und Kreuzchen sind am Ende Punkte, je mehr pro Reihe, desto expositioneller die Ausbeute. Schafft ein Spieler vier Fehlwürfe oder wurden zwei der vier Reihen durch Abkreuzen der 2 oder 12 ganz rechts geschlossen, endet die Partie und wir addieren unsere Punkte. Das waren 20 Minuten Würfelgaudi.

Und jetzt komme ich zum warmen Regen wilder Lobhudeleien: **Qwixx** mag unaufgeregt klingen, weiß aber durch seinen Minimalismus zu begeistern. Den bewundere ich ja in Kartenspielen wie **Love Letter** oder **Guildhall**. Dass so etwas nun auch mit Würfeln möglich ist, freut und überzeugt mich.

Qwixx steckt voller Elemente, die ich schon in großen Spielen gesehen habe. Das Hintersich- und Zurücklassen von Möglichkeiten wie in **Egizia**. Das besondere Privileg des Startspielers wie in **Puerto Rico**. Das Vorgeben und freiwillige Folgen wie in **Ruhm für Rom**. Natürlich, in allen genannten Spielen sind diese Systeme elaborierter und ausgeschmückter; aber Steffen Benndorf verstand es, durch eine radikale Reduktion den spielerischen Geschmack von **Qwixx** wie bei einer guten Rotweinsauce herunterzuköcheln. Und so will **Qwixx** glaube ich auch sein: Keine Hauptnahrung für einen guten Spieleabend, aber eine gelungene Beigabe zu den Hauptspeisen.

Ein Spielthema gibt es nicht, **Qwixx** ist vollkommen abstrakt. Aber was will man dort auch für eine Geschichte drüberbügeln? Mittelalter-Stadtmauerbau? Ne. Antike Römerstraßen? Auch nicht. Weltraum-Händler? Geh weg. Das Nicht-Thema steht dem Spiel und gereicht seiner ruhenden Schlichtheit zur Ehre.



Qwixx-Autor Steffen Benndorf am NSV-Stand in Berlin.

Damit aber nicht genug: Alle Spieler am Tisch sind ständig dabei, Wartezeiten gibt es nicht. Entscheidungen sind genauso gefragt wie ein wenig Zockermentalität. Die Entscheidung, ab und zu mal auf ein Kreuzchen zu verzichten, um sich zukünftige Chancen nicht zu verbauen oder schnell den Sack zuzumachen und Reihen zu schließen, zieht sich durch die gesamte Partie. Und es bleibt selten bei einer. Der Nürnberger Spielkarten-Verlag hat sich zu Recht dafür entschieden, Notizblöcke zum Nachkaufen anzubieten. Unserer ist bereits gefährlich dünn geworden – und es wäre schade, das schöne **Qwixx** mit dem hässlichen Namen dann ins Regal zu verbannen. Denn es hat jetzt erst mal seinen Platz in Eurem Urlaubskoffer verdient - egal ob Ihr nach Qwedlinburg oder MeXXiko verreist.

- **Qwixx** gibt es auch als [Android-App](#).

***Qwixx** ist ein Spiel von Steffen Benndorf
Erschienen beim Nürnberger Spielkarten-Verlag
Für 2 bis 5 Würfler ab 8 Jahren
Preis: Rund 8 €*

Quelle: Tric Trac - Alles über Spiele. Sofort!

Autor: Herr Guido Heinecke