

Steffen Benndorf

Qwixx XL

Der preisgekrönte Würfel-Klassiker!



Spieler: 2-5 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten

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.

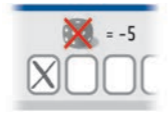
Beispiel: Max ist aktiver Spieler. Die beiden weissen Würfel zeigen eine 4 und eine 1. Max sagt laut und deutlich „fünf“ an. Emma kreuzt auf ihrem Zettel die gelbe 5 an. Max kreuzt die rote 5 an. Laura und Linus möchten nichts ankreuzen.



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 einen **Fehlwurf** ankreuzen. 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 (=Points) 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.

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 „Würfleexpress“, „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

Distribution: Carletto AG, 8820 Wädenswil, www.carletto.ch, www.gamefactory.ch

Steffen Benndorf

Qwixx XL

Le grand classique des jeux de dés - récompensé par un prix!



Joueurs : 2 à 5
A partir de : 8 ans
Durée : env. 15 minutes

Chaque joueur tente de cocher le plus grand nombre de chiffres dans les quatre rangées de couleur de sa fiche. Plus il y a de croix dans une rangée, plus il récoltera de points. Le joueur comptabilisant le plus de points à l'issue de la partie est le gagnant.

Cocher les chiffres

Au cours de la partie, les chiffres de chaque rangée de couleur doivent être cochés **de gauche à droite**. On ne doit toutefois pas commencer tout à gauche – il est possible de sauter quelques chiffres (plusieurs de suite si souhaité). Mais les chiffres ignorés ne pourront plus être cochés par la suite.

Remarque: on peut barrer les chiffres ignorés avec un trait horizontal, afin qu'ils ne soient pas cochés par erreur au cours de la partie.

Exemple: dans la rangée rouge: le 5 a été coché avant le 7. Les chiffres 2, 3, 4 et 6 ne pourront plus être cochés ultérieurement.

Dans la rangée jaune: seuls le 11 et le 12 peuvent encore être cochés.



Dans la rangée verte: on ne peut que cocher les chiffres après le 6.

Dans la rangée bleue: on doit continuer à partir du 10.

Déroulement de la partie

Chaque joueur reçoit un crayon et une fiche. Le joueur actif – celui qui lancera les dés – est tiré au sort. Le joueur actif lance les **six dés en même temps**. Les joueurs procèdent ensuite aux deux actions suivantes **l'une après l'autre**:



1.) Le joueur actif additionne les points des **deux dés blancs** et annonce le résultat de façon claire et intelligible. **Chaque joueur** peut (mais ne doit pas !) cocher le chiffre annoncé dans la rangée de la couleur **de son choix**.

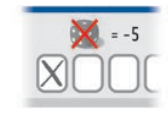
Exemple: Max est le joueur actif. Les deux dés blancs indiquent un 4 et un 1. Max annonce clairement « cinq ». Sur sa fiche, Emma coche le 5 de la rangée jaune. Max coche le 5 rouge. Laura et Linus ne cochent aucun chiffre.



2.) Le joueur actif (seulement lui!) peut – mais ne doit pas – additionner **un dé blanc et n'importe quel autre dé de couleur** de son choix et cocher la somme dans la rangée de la même couleur que le dé de couleur.

Exemple: Max additionne le 4 blanc et le 6 bleu et coche le chiffre 10 dans la rangée bleue.

Très important: au cas où le joueur actif ne coche aucune case, **ni** au cours de l'action 1, ni au cours de l'action 2, il doit faire une croix dans une case « **coups manqués** ». Les autres joueurs ne doivent pas cocher cette case, qu'importe qu'ils aient coché un chiffre ou non.



C'est maintenant au prochain joueur d'être le joueur actif (on joue dans le sens horaire). Il prend les six dés et les lance. Les deux actions ci-dessus sont ensuite exécutées l'une après l'autre. La partie se poursuit ainsi.

Clôturer une rangée

Lorsqu'un joueur souhaite cocher le tout **dernier chiffre d'une rangée** (12 rouge, 12 jaune, 2 vert, 2 bleu), il doit avoir coché **au moins cinq chiffres** de cette rangée. Si c'est le cas, il coche le dernier chiffre de la rangée et fait également une croix dans la case juste à côté, représentée par un cadenas – cette croix sera **également** additionnée lors du décompte final. Cette rangée est désormais clôturée pour **tous les joueurs** et aucun chiffre de la rangée de cette couleur ne pourra être coché au cours de la partie. Le dé correspondant est **immédiatement** retiré du jeu car il ne servira plus.



Exemple: Laura coche le 2 vert et le cadenas. Le dé vert est retiré du jeu.

Attention: lorsqu'un joueur coche le dernier chiffre d'une rangée, il doit l'annoncer clairement afin que tous les joueurs sachent que cette rangée est désormais clôturée. Si la clôture de la rangée a lieu pendant la 1re action, d'autres joueurs peuvent éventuellement clôturer cette rangée en même temps, et également cocher le cadenas. Si, toutefois, un joueur a coché moins de 5 chiffres dans cette rangée, il ne peut en aucun cas cocher le cadenas, même si cette rangée est désormais clôturée.

Fin de la partie et décompte

Le jeu se termine **immédiatement** lorsqu'un joueur a coché la quatrième case «coups manqués». De plus, la partie se termine **immédiatement** lorsque deux rangées sont clôturées et que deux dés de couleur ont été retirés du jeu (qu'importe par quel joueur).

Remarque: il peut arriver (pendant l'action 1), qu'en même temps que la deuxième rangée on puisse clôturer une troisième rangée.

Exemple: la rangée verte est déjà terminée. Emma lance les dés blancs qui indiquent deux 6. Elle annonce « 12 ». Max coche le 12 rouge et termine la rangée rouge. En même temps, Linus coche le 12 jaune et clôture également la rangée jaune.

Décompte

En-dessous des quatre rangées de chiffres, on voit le nombre de points que l'on obtient pour les chiffres cochés dans chaque rangée. De plus, on soustrait 5 points pour chaque coup manqué. Les joueurs notent ensuite les points remportés pour chaque couleur en bas de leur fiche, sans oublier de soustraire les coups manqués. Le joueur comptabilisant le plus de points remporte la partie.

Exemple: Laura a 4 croix dans la rangée rouge, cela fait 10 points, elle a 3 croix dans la rangée jaune (= 6 points), 7 croix dans la rangée verte (= 28 points) et 8 croix dans la rangée bleue (= 36 points). Elle a 10 points de pénalité pour ses deux coups manqués. Laura a donc un total de 70 points.



L'auteur: avec «Qwixx», Steffen Benndorf signe son quatrième jeu. Il semble avoir un véritable talent pour les jeux de dés divertissants comme, par exemple, «Würfelexpress», «Fiese 15» et «Mensch ärgere dich nicht mal anders».

L'illustrateur: Oliver Freudenreich a réalisé des illustrations pour presque tous les éditeurs allemands et de nombreux éditeurs internationaux. Plus d'infos: www.freudenreich-grafik.de

 Distribution: Carletto AG, 8820 Wädenswil, www.carletto.ch, www.gamefactory.ch



Ogni giocatore cerca di segnare con crocette possibilmente più numeri sulle quattro righe a colori della sua cartella. Più crocette segna in una riga di un colore, più punti consegue. Vince chi alla fine ha totalizzato il maggior numero di punti.

Segnare i numeri

Durante la partita i numeri vanno segnati di norma con una crocetta **da sinistra a destra** in ciascuna delle righe a colori. Non è necessario cominciare del tutto a sinistra ed è permesso omettere diversi numeri in una sola volta. I numeri omissi non si possono più segnare con una crocetta in un secondo tempo.

Avvertenza! Se si desidera è possibile contraddistinguere i numeri omissi con una lineetta verticale per evitare di segnarli successivamente per svista.

Esempio: Nella riga rossa sono stati segnati dapprima il 5 e poi il 7. Il 2, 3, 4 e 6 rossi non si possono più segnare successivamente con una crocetta. Nella riga gialla è possibile segnare ancora l'11 e il 12.



Nella riga verde è possibile continuare a segnare i numeri a destra del 6. Nella riga blu si può proseguire a destra del 10.

Svolgimento della partita

Ogni giocatore riceve una cartella e una matita. Si tira a sorte il conduttore della partita che lancia **tutti i sei dadi**. Successivamente si dovranno effettuare **una dopo l'altra** le due seguenti operazioni.



1) Il conduttore conta i punti **dei due dadi bianchi** e dice la loro somma a voce alta. Successivamente, **ogni giocatore** può (ma non è obbligato!) segnare il numero in una delle righe colorate **che lui preferisce**.

Esempio: Max è il conduttore. I due dadi bianchi hanno il punteggio di 1 e 4. Max dice quindi a voce alta e in modo chiaro „cinque“. Emma segna con una crocetta sulla sua cartella il 5 giallo. Max segna il 5 rosso e Laura e Lino non segnano il numero.



2) Il conduttore, ossia Max, (ma non gli altri!) può ora, ma non è obbligato, combinare il punteggio di **un dado bianco** con il punteggio di **un dado colorato che lui preferisce** e segnare la somma nella riga dello stesso colore del dado colorato

Esempio: Max somma il 4 bianco e il 6 blu e segna con una crocetta il 10 nella riga blu.

Importante! Se il conduttore non segna un numero sia con la prima **che** con la seconda operazione, dovrà segnare una crocetta nella riga „**lanci a vuoto**“. Gli altri giocatori invece non devono segnare i lanci a vuoto, indipendentemente dal fatto che abbiano segnato o no un numero.



Il ruolo di conduttore passa poi al giocatore successivo in senso orario che lancia tutti i sei dadi ed effettuerà una dopo l'altra le due operazioni. Si continuerà a giocare sempre nello stesso modo.

Completare una riga di numeri

Se un giocatore desidera segnare con la crocetta **l'ultimo numero a destra** (12 rosso, 12 giallo, 2 verde, 2 blu), dovrà prima aver segnato **almeno 5 numeri** della riga in questione. Dopo aver segnato l'ultimo numero di destra della riga, dovrà segnare con una crocetta **anche** la casellina accanto con il lucchetto. Questa crocetta verrà contata col punteggio finale! La riga del colore in questione è così completata per **tutti i giocatori** e nei giri successivi non si potranno più segnare i numeri di questo colore. Il dado di questo colore viene subito tolto dal gioco in quanto non serve più.



Esempio: Laura segna il numero 2 verde e successivamente il lucchetto accanto. Il dado verde viene tolto dal gioco.

Avvertenza! Se un giocatore segna l'ultimo numero di destra, deve dirlo a voce alta per avvisare gli altri partecipanti che la riga di quel colore è completata. Se la riga viene completata durante la prima operazione, anche gli altri giocatori, se è il caso, possono completare questa riga e segnare con una crocetta il lucchetto. Se un giocatore ha segnato meno di cinque numeri nella riga, non può segnare con la crocetta l'ultima casellina di destra anche se la riga viene completata da un altro giocatore.

Fine della partita e punteggio

La partita termina **subito** appena un giocatore ha segnato con una crocetta il suo quarto „lancio a vuoto“. La partita, inoltre, termina **subito** anche nel caso in cui un giocatore ha completato due righe e i due dadi dello stesso colore sono stati tolti dal gioco.

Avvertenza! Può succedere che durante la prima operazione venga completata una terza riga, contemporaneamente alle due d'obbligo.

Esempio: la riga blu è già stata completata. Emma coi dadi bianchi consegue due 6 e dice „dodici“. Max segna con una crocetta il 12 rosso e completa la riga rossa. Allo stesso tempo Lino segna il 12 giallo e completa la riga gialla.

Punteggio

Sotto le quattro righe colorate viene indicato il numero di punti abbinato al numero di crocette conseguite nelle singole righe a colori. Ogni lancio a vuoto conta 5 punti di penalizzazione. I giocatori riportano nei rispettivi riquadri in basso della cartella i punti conseguiti nelle singole righe a colori e i punti di penalizzazione per i lanci a vuoto. Vince il giocatore che totalizza il punteggio più alto.

Esempio: nella riga rossa Laura ha 4 croci pari a 10 punti, in quella gialla tre croci pari a 6 punti, in quella verde 7 croci pari a 28 punti e in quella blu 8 croci pari a 36 punti. Per i due lanci a vuoto Laura ha totalizzato 10 punti di penalizzazione. Il punteggio complessivo di Laura è dunque di 70 punti.



L'auteur: con „Qwixx“ Steffen Brenndorf presenta il suo quarto gioco di successo. Con i tre precedenti „Würfel-express“, „Fiese 15“ e „Mensch ärgere dich nicht mal anders“ ha confermato il suo talento in questo genere di passatempi.

L'illustratore: Oliver Freudenreich ha illustrato quasi tutti i giochi di editori tedeschi e di molti altri internazionali. Ulteriori informazioni al sito: www.freudenreich-grafik.de

 Distribuzione: Carletto SA., 8820 Wädenswil, www.carletto.ch, www.gamefactory.ch