

Qwinto

Uwe Rapp und
Bernhard Lach

Spieler: 2-6 Personen
Alter: ab 8 Jahren
Dauer: ca. 15 Minuten

Der neue Wurf aus dem Hause Qwixx!

Jeder Spieler versucht, auf seinem Zettel möglichst viele Zahlen in den drei Farbreihen einzutragen. Besonders viele Punkte für eine Farbreihe bekommt man, wenn man es schafft, in **alle** Felder dieser Farbreihe Zahlen einzutragen. Außerdem gibt es lukrative **Bonuspunkte**, wenn man es schafft, in **alle** drei Felder einer senkrechten **3er-Spalte** Zahlen einzutragen.

Zahlen eintragen

Es ist nicht vorgeschrieben, in welcher Reihenfolge man die Zahlen in die Farbreihen eintragen muss. Man kann z.B. zuerst in der gelben Reihe rechts eine Zahl eintragen, dann mittig in der lila Reihe eine Zahl, dann links in der lila Reihe, dann ganz rechts in der orangen Reihe, dann links in der gelben Reihe, usw. Beim Eintragen der Zahlen müssen lediglich die folgenden zwei Dinge beachtet werden:

- 1) Innerhalb einer Farbreihe** (also in waagerechter Richtung) müssen die Zahlen von links nach rechts immer größer werden, doppelte Zahlen sind nicht erlaubt. Zwischen den eingetragenen Zahlen dürfen sich beliebig große Lücken befinden, die man nachträglich (mit den passenden Zahlen) füllen kann.
- 2) Innerhalb einer Spalte** (also in senkrechter Richtung) darf keine Zahl doppelt vorkommen - das gilt sowohl für die 2er-Spalten als auch für die 3er-Spalten. Ansonsten ist die Anordnung der Zahlen in den Spalten beliebig.

Hinweis: In jeder Farbreihe gibt es ein leeres Feld. In dieses Feld wird keine Zahl eingetragen - es bleibt einfach leer und muss ansonsten nicht beachtet werden. In den insgesamt fünf senkrechten 3er-Spalten gibt es jeweils ein Bonusfeld (5-Eckform). Ist eine 3er-Spalte komplett mit Zahlen gefüllt, bekommt man die Zahl im Bonusfeld als Bonuspunkte.



Tim hat bereits einige Zahlen eingetragen. In jeder Farbreihe werden die Zahlen von links nach rechts immer größer. Innerhalb der senkrechten Spalten (2er-Spalten und 3er-Spalten) kommt keine Zahl doppelt vor. Alles korrekt!

Beachte: In Gelb kann Tim ganz links nur noch eine 1 eintragen. In Lila kann Tim zwischen der 6 und der 7 keine Zahl mehr eintragen. Das ist erlaubt, aber das Feld wird bis zum Schluss leer bleiben müssen.

Tim hat bereits zwei 3er-Spalten komplett mit Zahlen gefüllt und die Zahl der beiden Bonusfelder als Bonuspunkte unten notiert.

Spielablauf

Jeder Spieler bekommt einen Zettel und einen Stift. **Hinweis:** Anfänger sollten einen Bleistift mit Radiergummi benutzen, falls mal eine falsch eingetragene Zahl ausgeradiert werden muss. Gegebenenfalls teilen sich zwei Spieler einen Bleistift. Geübte Spieler können auch andere Stifte verwenden.

Es wird ausgelost, wer zuerst als aktiver Spieler fungiert. Der aktive Spieler führt seine Aktion wie folgt aus:

Der aktive Spieler entscheidet sich völlig frei, ob er mit 1, 2 oder 3 Würfeln würfeln möchte. Außerdem kann er sich (wenn er nur 1 oder 2 Würfel nimmt) völlig frei entscheiden, welche farbigen Würfel er für seinen Wurf verwendet.

Linus ist der aktive Spieler. Er möchte mit zwei Würfeln würfeln. Er entscheidet sich für den lila und den gelben Würfel.

Der aktive Spieler würfelt seinen 1. Versuch. Ist er mit dem Ergebnis zufrieden, verzichtet er einfach auf seinen 2. Versuch. Ist er mit dem Ergebnis nicht zufrieden, darf er genau einen 2. Versuch absolvieren - hierzu muss er **alle** Würfel erneut würfeln, die er bei seinem 1. Versuch verwendet hat. Anschließend sagt der aktive Spieler laut und deutlich die gewürfelte Summe aller verwendeten Würfel an.

Linus würfelt in seinem ersten Versuch eine 2 und eine 4. Das gefällt ihm nicht. In seinem zweiten Versuch würfelt er eine 4 und eine 5. Er sagt laut und deutlich die Augensumme an: „neun!“



- Alle Spieler dürfen (müssen aber nicht) die angesagte Summe nun in **genau ein Feld** ihres Zettels eintragen. Hierbei dürfen nur diejenigen Farbreihen verwendet werden, die den gerade benutzten Würfelfarben entsprechen. Sofern die beiden oben beschriebenen Regeln fürs Eintragen (siehe „Zahlen eintragen“) eingehalten werden, kann jeder Spieler frei entscheiden, wo genau er die Zahl bei sich positioniert.

Da Linus den lila und den gelben Würfel verwendet hat, darf die angesagte 9 nur in der gelben oder in der lila Reihe eingetragen werden.



Linus trägt die 9 in der gelben Reihe ein.



Tim notiert die 9 ebenfalls in der gelben Reihe, aber etwas weiter nach rechts.



Sarah trägt die 9 in der lila Reihe ein.

Achtung, Fehlwurf: Wenn der **aktive Spieler** die Zahl nicht eintragen kann oder möchte, muss er auf seinem Zettel einen Fehlwurf ankreuzen. Die nicht-aktiven Spieler müssen niemals einen Fehlwurf ankreuzen.

Nun wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn zum neuen aktiven Spieler und führt seine Aktion wie beschrieben aus. In der beschriebenen Weise wird nachfolgend reihum immer weiter gespielt.

Ganz wichtig: Nach dem Eintragen der Zahl überprüfen alle Spieler gewissenhaft, ob die beiden Regeln fürs Eintragen der Zahlen korrekt eingehalten wurden. Falls hierbei jemand einen Fehler gemacht hat, radiert er die falsch eingetragene Zahl einfach weg und trägt sie korrekt woanders ein (oder trägt sie gar nicht ein). Sollte eine falsch eingetragene Zahl erst später in einer der Folgerunden bemerkt werden, wird sie ausradiert und darf nicht woanders eingetragen werden. Wenn ein Spieler eine Zahl bei sich einträgt, darf er das hinter vorgehaltener Hand tun, ansonsten darf jeder die Zettel der Mitspieler jederzeit einsehen.

Spielende und Wertung

Das Spiel endet, wenn ein Spieler **zwei Farbreihen** komplett gefüllt hat. Außerdem endet das Spiel, wenn jemand auf seinem Zettel seinen **vierten Fehlwurf** angekreuzt hat.

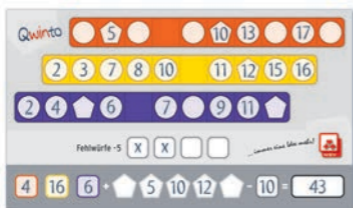
Zuerst notiert jeder Spieler die Punkte, die er in jeder einzelnen der drei **Farbreihen** erzielt hat:

- Ist eine Farbreihe **nicht komplett** mit Zahlen gefüllt, zählt jede eingetragene Zahl dieser Farbreihe einfach einen Punkt.
- Ist eine Farbreihe **komplett gefüllt**, bekommt der Spieler die Zahl, die in dieser Farbreihe ganz rechts steht, als Punkte notiert.

Nun notiert jeder Spieler die Bonuspunkte für die fünf (senkrechten) **3er-Spalten**:

- Ist eine 3er-Spalte **nicht komplett** gefüllt, gibt es hierfür keine Bonuspunkte.
- Ist eine 3er-Spalte **komplett gefüllt**, notiert sich der Spieler die Zahl im Bonusfeld als Bonuspunkte.

Die Punkte der drei Farbreihen und die Bonuspunkte werden addiert. Hiervon werden die Minuspunkte für eingetragene Fehlwürfe (je -5) abgezogen. Wer insgesamt die meisten Punkte hat, ist Sieger.



In der orangen Reihe hat Sarah 4 Zahlen eingetragen. Das gibt 4 Punkte. In der gelben Reihe hat sie alle Zahlen eingetragen. Dafür bekommt sie die Zahl ganz rechts gutgeschrieben, also 16 Punkte. In der lila Reihe hat sie 6 Zahlen eingetragen. Das gibt 6 Punkte. Sarah hat drei senkrechte 3er-Spalten

komplett gefüllt. Hierfür bekommt sie jeweils die Zahl im Bonusfeld als Punkte, also 5, 10 und 12 Punkte. Für ihre beiden Fehlwürfe erhält Sarah insgesamt 10 Minuspunkte. Sarahs Gesamtergebnis lautet somit 43 Punkte.