

PRÄSENTATION UND VORBEREITUNG

25 Würfel werden in der Brettmitte aufgelegt. Jeder Würfel hat eine markierte Fläche: neutral, mit Kreis oder mit Kreuz (siehe Abb. 1). Zu Beginn der Partie, werden die Würfel alle mit einer neutralen Fläche nach oben aufgelegt (Abb. 2). Die zwei Spieler oder Teams wählen aus, wer mit den Kreuzen oder mit den Kreisen spielt und wer anfängt.

ZIEL DES SPIELS: Auflegen der Würfel in einer waagerechten, senkrechten oder Diagonale mit 5 Würfeln mit dem Zeichen des Spielers (Abb. 5).

SPIELREGELN FÜR ZWEI SPIELER**VERLAUF EINER PARTIE**

Jeder Spieler wählt abwechselnd einen Würfel aus und legt ihn nach folgenden Regeln auf, wobei er auf keinen Fall eine Runde aussetzen kann.

Auswahl und Wegnehmen des Würfels: Der Spieler sucht sich einen Würfel am Rand des Spielbretts aus: entweder einen neutralen Würfel oder einen mit seinem Zeichen (Abb. 3). Bei der ersten Runde können die Spieler nur einen neutralen Würfel nehmen. Man kann keinen Würfel mit dem Zeichen des Gegners nehmen.

Zeichenwechsel des Würfels: Ob der gewählte Würfel nun neutral ist oder bereits das Zeichen des Spielers trägt, wird er immer mit dem Zeichen des Spielers auf der Oberseite aufgelegt.

Zurücklegen des Würfels: Der Spieler legt den Würfel an ein beliebiges der Enden der unvollständigen Würfelreihen, die beim Wegnehmen der Würfel entstehen, zurück. Er schiebt dann an diesem Reiheneende, um den Würfel zurückzulegen. Auf keinen Fall darf der Spieler den genommenen Würfel wieder dort ablegen, wo er ihn weggenommen hat.

Abb. 4: Der Würfel kann durch Schieben in A, B oder C wieder auf das Brett gelegt werden.

ENDE DER PARTIE: Gewonnen hat der Spieler, der eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe aus 5 Würfeln mit seinem Zeichen geschaffen und angesagt hat. Ein Spieler, der eine Reihe mit dem Zeichen des Gegners schafft, verliert die Partie, auch wenn er gleichzeitig eine 5-er-Reihe mit seinem eigenen Zeichen fertiggestellt hat.

REGELN FÜR VIER SPIELER

Die vier Spieler formen zwei Teams, die Teammitglieder sitzen einander gegenüber. Jeder spielt abwechselnd in die Uhrzeigerichtung (Abb. 6: Team A gegen Team B). Je nach Vereinbarung zu Beginn der Partie, können die Partner sich während des Spiels gegenseitig befragen oder nicht.

VERLAUF EINER PARTIE

Nacheinander nehmen alle Spieler einen Würfel und legen ihn nach folgenden Regeln auf das Brett zurück.

Auswahl und Nehmen des Würfels: Der Spieler sucht sich am Brettrand einen neutralen Würfel oder einen Würfel mit seinem Zeichen aus, wenn der Punkt unter dem Zeichen zu ihm hinzeigt. Die Lage des Punktes bestimmt, welcher Spieler des Teams den Würfel spielen kann. Abb. 7: V & W können vom Spieler A1 nicht gespielt werden, X, Y & Z können vom Spieler A2 nicht gespielt werden.

Bei der ersten Runde können die Spieler nur einen neutralen Würfel nehmen. Man kann keinen Würfel mit dem Zeichen des Gegners nehmen.

Zeichenwechsel des Würfels: Ob der gewählte Würfel nun neutral ist oder bereits das Zeichen des Spielers trägt, wird er immer mit dem Zeichen des Spielers auf der Oberseite aufgelegt. Der Spieler dreht den Punkt so, daß er bestimmt, welcher Spieler des Teams den Würfel wieder spielen kann.

Zurücklegen des Würfels: Der Spieler legt den Würfel an ein beliebiges der Enden der unvollständigen Würfelreihen, die beim Wegnehmen der Würfel entstehen, zurück. Er schiebt dann an diesem Reiheneende, um den Würfel zurückzulegen. Auf keinen Fall darf der Spieler den genommenen Würfel wieder dort ablegen, wo er ihn weggenommen hat.

Abb. 4: Der Würfel kann durch Schieben in A, B oder C wieder auf das Brett gelegt werden.

Kein Spieler kann eine Runde aussetzen, außer wenn er am Brettrand einen neutralen Würfel oder einen Würfel mit seinem Zeichen mit einem zu ihm zeigenden Punkt wegnehmen kann.

ENDE DER PARTIE: Gewonnen hat das Team, das eine waagerechte, senkrechte oder diagonale Reihe aus 5 Würfeln mit ihrem Zeichen und beliebig orientierten Punkten geschaffen und angesagt hat. Das Team, das eine Reihe mit dem Zeichen des Gegners schafft, verliert die Partie, auch wenn es gleichzeitig eine 5-er-Reihe mit ihrem eigenen Zeichen fertiggestellt hat.

DAUER EINER PARTIE: 10 bis 20 Minuten. Bei Turnieren können den Spielern Zeitlimits gesetzt werden.

QUIXO®

