

Qwixx *Das Duell*

Steffen Benndorf

Spieler: 2 Personen

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

935176



Wenn Sie unser Würfelspiel Qwixx bereits kennen, werden Ihnen viele Dinge dieser Duell-Version bekannt vorkommen. Auch hierbei werden die Felder wieder **von links nach rechts** besetzt, allerdings werden keine Kreuze gemacht, sondern Spielsteine eingesetzt. In jeder Farbreihe hat der insgesamt **vorderste Stein** (also der ganz rechts stehende Stein) eine ganz besondere Bedeutung – er kann vom Gegner geschlagen werden. Außerdem darf in jeder Farbreihe auf dem vordersten Stein von seinem Besitzer ein Stapel aus mehreren Steinen errichtet werden. Jeder Stein des Stapels zählt für die Wertung mit.

Material: 1 Spielbrett, 6 Würfel, je 22 Spielsteine in Schwarz und Grau

Das Einsetzen der Steine

In jeder Farbreihe kann jeder Spieler seine Steine grundsätzlich nur **von links nach rechts** einsetzen – maßgebend sind immer die (in der Farbreihe aktuell liegenden) **eigenen** Steine. Hierbei kann der Spieler beliebig große Lücken lassen. **Beachte:** Sollte ein Stein geschlagen werden, sind fortan die dann aktuell liegenden eigenen Steine maßgebend.

Auf jedem Feld darf immer nur **ein Spielstein** stehen – gegnerische Steine können nicht geschlagen werden. **Einzige Ausnahme** ist in jeder der vier Farbreihen der Stein, der innerhalb einer Reihe insgesamt **am weitesten vorne** (also am weitesten rechts) steht. Dieser Stein (und nur dieser eine!) kann vom Gegenspieler **geschlagen** werden, wenn er die entsprechende Zahl würfelt und stattdessen einen eigenen Stein auf das Feld stellt. Der geschlagene Stein wird dem betreffenden Spieler **zurückgegeben**, den dieser später wieder einsetzen kann.

In jeder der vier Farbreihen kann der jeweilige **Besitzer des insgesamt vordersten Steins** einen weiteren Stein darauf stapeln, wenn er die entsprechende Zahl würfelt und nutzt. Das kann er so lange tun, wie kein anderer Stein in dieser Reihe weiter vorne steht – der Stapel kann also beliebig hoch werden. Besteht ein Stapel aus **mindestens 2 Steinen** kann er im gesamten Spielverlauf **nicht** mehr vom Gegenspieler geschlagen werden. Der Gegenspieler kann nur noch durch überholen verhindern, dass der Besitzer eines Stapels weitere Steine draufpacken kann.



Beispiel:

In der roten Reihe hat momentan Schwarz den insgesamt vordersten Stein, auf Feld 7.

- Der Spieler der grauen Steine muss rechts von der 3 weitermachen, also einen Stein auf Feld 4, 6, 8, usw. einsetzen. Falls er eine rote 7 nutzt, kann er den schwarzen Stein schlagen und stattdessen einen seiner grauen Steine dorthin setzen. **Beachte:** Der schwarze Stein auf Feld 5 kann nicht mehr geschlagen werden.
- Der Spieler der schwarzen Steine kann, wenn er erneut eine rote 7 nutzt, einen weiteren Stein oben auf den vordersten Stein drauf stapeln. Er kann stattdessen aber auch eine höhere Zahl, wenn er eine solche würfelt, nutzen (rote 8, rote 9, usw.) und einen weiteren Stein rechts von der 7 einsetzen.



Beispiel:

In der blauen Reihe hat momentan Grau den insgesamt vordersten Stein, auf Feld 5. Da sich hier bereits ein Stapel gebildet hat, kann dieser Stapel nicht von Schwarz geschlagen werden.

- Der Spieler der schwarzen Steine muss rechts von der 9 weitermachen, also einen Stein auf Feld 7, 6, 4, usw. einsetzen.
- Der Spieler der grauen Steine kann, wenn er erneut eine blaue 5 nutzt, einen weiteren Stein oben auf den vordersten Stein, also den dortigen Stapel, drauf packen. Würfelt er eine blaue 4 oder eine blaue 3, kann er einen weiteren Stein rechts von der 5 einsetzen. **Beachte:** Grau kann momentan noch keinen Stein auf Feld 2 einsetzen, da das Feld ganz rechts frühestens mit dem 6. Stein eines Spielers besetzt werden darf (siehe „Eine Reihe abschließen“). Für Schwarz wäre das möglich, da er bereits 5 Steine eingesetzt hat.

Spielablauf

Jeder Spieler bekommt 22 Steine einer Farbe und legt sie vor sich ab. Es wird ausgelost, welcher Spieler zuerst als aktiver Spieler fungiert. Der aktive Spieler würfelt mit **allen sechs Würfeln** und führt dann die beiden folgenden Aktionen **nacheinander** aus. **Hinweis:** Anders als beim original Würfelspiel Qwixx kann der nicht-aktive Spieler keine der beiden Aktionen nutzen.

1.) Der aktive Spieler zählt die Augen **der beiden weißen Würfel** zusammen und sagt die Summe laut und deutlich an. Der aktive Spieler (und nur er!) darf nun (muss aber nicht) einen seiner Spielsteine der angesagten Zahl entsprechend in einer **beliebigen** Farbreihe seiner Wahl gemäß der Einsetzregeln einsetzen. **Max ist aktiver Spieler. Die beiden weißen Würfel zeigen eine 4 und eine 1. Max sagt laut und deutlich „fünf“ an und setzt einen seiner Steine in der gelben Farbreihe auf Feld 5.**



2.) Der aktive Spieler (und nur er!) darf nun, muss aber nicht, genau **einen weißen Würfel** mit genau **einem beliebigen Farbwürfel** seiner Wahl kombinieren und einen seiner Steine der Summe entsprechend in der entsprechenden Farbreihe gemäß der Einsetzregeln einsetzen. **Max kombiniert die weiße 4 mit einer blauen 6 und setzt einen seiner Steine in der blauen Reihe auf Feld 10 ein. Beachte:** Falls der aktive Spieler in Aktion 1 einen Stein eingesetzt hat, darf er in Aktion 2 **nicht das selbe Feld** besetzen. Werden sowohl Aktion 1 als auch Aktion 2 zum Einsetzen genutzt, müssen **zwei unterschiedliche Felder** besetzt werden.



Ganz wichtig: Falls der aktive Spieler **weder** in der 1. Aktion **noch** in der 2. Aktion einen Stein in einer Farbreihe einsetzt, dann muss er einen seiner Steine in der Spalte „Fehlwürfe“ einsetzen.

Nun wird der andere Spieler zum neuen aktiven Spieler. Er nimmt alle sechs Würfel, würfelt und führt anschließend die beiden Aktionen nacheinander aus. In der beschriebenen Weise wird nachfolgend immer weiter gespielt.

Eine Reihe abschließen

Möchte ein Spieler **die Zahl ganz rechts** in einer Farbreihe mit einem Stein belegen (rote 12, gelbe 12, grüne 2, blaue 2), dann muss er vorher **mindestens fünf Steine** in dieser Farbreihe gesetzt haben – es wird grundsätzlich auch jeder einzelne Stein innerhalb eines Stapels gezählt. Besetzt der Spieler schließlich die Zahl ganz rechts, dann setzt er **zusätzlich** noch einen seiner Steine auf das Feld direkt daneben mit dem Schloss – dieser Stein wird später bei der Endabrechnung mitgezählt! Diese Farbreihe ist nun abgeschlossen und es kann in dieser Farbe in den folgenden Runden kein Stein mehr gesetzt werden. Der zugehörige Farbwürfel wird **sofort** aus dem Spiel entfernt und nicht weiter benötigt.

Hinweis: Sollte ein Spieler seinen allerletzten Stein auf das Feld ganz rechts setzen, endet das Spiel sofort (siehe „Spielende & Wertung“) und er kann keinen Stein auf das Feld mit dem Schloss stellen.

Laura setzt einen ihrer grauen Steine auf die grüne 2 und zusätzlich einen Stein auf das Schloss. Die grüne Reihe ist nun dicht und der grüne Würfel wird aus dem Spiel entfernt.



Spielende & Wertung

Das Spiel kann auf drei verschiedene Arten enden. In jedem Fall endet das Spiel **sofort**. Sollte einer der Fälle während der 1. Aktion eines Spielers eintreten, kann er seine 2. Aktion nicht mehr ausführen – es ist sofort Schluss.

- Ein Spieler setzt seinen letzten Stein auf das Brett.
- In der Fehlwurfspalte liegen insgesamt vier Steine (egal von welchen Spielern).
- Es wurden insgesamt zwei Farbreihen (egal von welchen Spielern) abgeschlossen.

Wertung: Auf der rechten Seite des Spielbretts ist angegeben, wie viele Punkte ein Spieler jeweils für wie viele eigene Steine innerhalb einer Farbreihe bekommt. **Beachte:** Sollte jemand in einer Farbreihe mehr als 12 Steine haben, so ist dies zwar erlaubt, aber es werden maximal 12 Steine pro Farbreihe gewertet. Jeder Fehlwurf zählt fünf Minuspunkte. Die Punkte für die vier Farbreihen und die Minuspunkte für die Fehlwürfe werden für jeden Spieler auf einem Zettel notiert und addiert. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis ist Sieger.