

Ein hervorragender Absacker

tom. · Ein «Absacker» ist normalerweise ein letztes Getränk vor dem Heimgang nach einer Feier oder einem kulturellen Anlass. Aber nicht nur im Ausgang, auch beim Spielen wird der Begriff verwendet. Gemeint sind Spiele, die zum Abschluss eines Spielabends nicht mehr allzu hohe Anforderungen ans Hirn stellen, nicht mehr allzu lange dauern und den Abend stilvoll ausklingen lassen. «Qwixx» ist ein solcher Absacker. Sein Name ist wohl einem anderen Absacker zuzuschreiben. Es ist ein kurzes, schnelles Würfel-Gezocke mit einem speziellen Kniff ohne lange Wartezeiten. Alle Mitspieler sind immer mitten im Geschehen: Wenn nämlich ein Spieler gewürfelt hat, können alle Gegner das Ergebnis ebenfalls nutzen und die Zahlen auf einem eigenen Block ankreuzen. Wie in vielen Würfelspielen geht es darum, mit den Würfeln Kombinationen zu bilden, die jeweils nur einmal verwendet werden dürfen.

Die Regeln sind in drei Minuten erklärt. Auf einem vorgeprägten Papierblock gibt es vier Zahlenreihen in vier Farben: Rot, Gelb, Blau und Grün. Zwei Reihen sind aufsteigend von 1 bis 12, zwei absteigend von 12 bis 1 angeordnet. Die wichtigste Regel lautet: Alle Zahlen in jeder der vier Farbreihen müssen grundsätzlich immer von links nach rechts angekreuzt werden. Man muss nicht ganz links beginnen. Es ist auch erlaubt, Zahlen auszulassen. Ausgelassene Zahlen dürfen aber nachträglich nicht mehr angekreuzt werden. Je mehr Zahlen man in einer Reihe schafft, desto mehr Punkte gibt es dafür.

Wer an der Reihe ist, würfelt mit sechs Würfeln. Vier der Würfel haben die gleichen Farben wie die vier Zahlenreihen auf dem Block, zwei Würfel sind weiss. Nach dem Wurf darf jeder Spieler – muss aber nicht – die Summe der beiden weissen Würfel für sich nutzen und eine Zahl in einer seiner Reihen an-

kreuzen. Zusätzlich darf nur der Spieler, der gewürfelt hat, genau einen weissen Würfel mit genau einem beliebigen Farbwürfel seiner Wahl kombinieren und die Summe in seiner entsprechenden Farbreihe verwenden.

Falls der aktive Spieler aus taktischen Gründen keine Zahl ankreuzen will oder aus schicksalhaften Gründen keine ankreuzen kann, zählt seine Aktion als Fehlwurf, die ihm fünf Minuspunkte einbringt. Wer mindestens fünf Kreuze in einer Farbreihe hat und die letzte Zahl der Reihe würfelt, kann fies sein und die Reihe abschliessen. Er erhält einen Bonus, und der entsprechende Würfel wird aus dem Spiel entfernt. Die Partie endet sofort, wenn jemand seinen vierten Fehlwurf fabriziert oder zwei Farbreihen abgeschlossen wurden.

Ehrlich, wir haben «Qwixx» gespielt wie blöd. Es hat alle Eigenschaften, die ein schnelles, erfrischendes, spannendes Würfelspiel zu einem Suchtmittel machen können. Man erlebt Glücksmomente und kann sich bis zur Weissglut ärgern. Und man kann diese Gefühle immer und immer wieder wiederholen. Eine Partie dauert kaum 15 Minuten. Der grösste Nachteil: Der beiliegende Zettel-Block ist schneller aufgebraucht, als Mike Shiva sein Geld verdient. Deshalb sollte man ihn zuvor oft genug kopieren. Zusätzlich gibt es die Option, Blöcke extra zu kaufen.



«Qwixx»:

Würfelspiel von Steffen Berndorf für 2 bis 5 Spieler ab 8 Jahren. Spieldauer: etwa 15 Minuten. Verlag: Nürnberger Spielkarten. Preis: etwa 13 Franken. Internet: www.nsv.de.