



Qwixx

Da hat der Nürnberger Spielkarten Verlag doch tatsächlich seine Wurzeln vergessen und statt Karten mal einfach ein paar Würfel und einen bunten Wertungsblock in die Spieleschachtel von **Qwixx** gelegt. Nur wer Böses denkt, sieht im Spielnamen eine gewollte Verbindung zum „Spiel des Jahres 2011“ - Qwirkle, quasi einen Schwarzfahrer im Fahrwasser des Erfolges, um über die Namensähnlichkeit den unwissenden Käufer zu ködern. Solche Verdächtigungen hat das kleine Würfelspiel aber zum Glück gar nicht nötig, denn es hat seinen eigenen Charme.

Auf einem Wertungsblatt finden die Spieler jeweils bunte Zahlenreihen von zwei bis zwölf und umgekehrt. Für jede der vier Farben gibt es eine eigene Reihe und auch den entsprechenden Würfel, zusätzlich sind noch zwei weiße Sechseier dabei. Der Spieler am Zug wirft alle sechs Würfel und verkündet die Summe der beiden weißen. Jetzt kann jeder Spieler diese Zahl auf seinem Wertungsblock in einer beliebigen Wertungsreihe ankreuzen. Er hat lediglich darauf zu achten, dass immer nur von links nach rechts fortlaufend Kreuze gemacht werden dürfen. Zahlen, die übersprungen werden, sind danach quasi aus dem Spiel. Diese Art der Reihenbildung mit unverwertbaren Zahlen kennen wir ja schon von Keltis zur Genüge. Zum Abschluss verwendet nur der aktive Spieler einen der weißen Würfel zusammen mit einem farbigen zur Summenbildung und darf diese Zahl wiederum in der entsprechenden Farbreihe ankreuzen.

Sobald fünf oder mehr Kreuze in einer Reihe gesetzt wurden, kann diese abgeschlossen werden. Dazu muss ein Spieler wiederum die letzte Zahl werten – also entweder die Zwei (bei grün und blau) oder die Zwölf (bei rot oder gelb). Der entsprechende Farbwürfel wird dann entfernt, so dass niemand mehr in dieser Farbe Kreuze machen kann. Kann ein Spieler gar nicht werten, muss er einen Fehlwurf notieren und erhält dafür am Ende jeweils fünf Minuspunkte. Hat er seinen vierten Fehlwurf notiert, endet **Qwixx**, was aber auch dann passiert, wenn zwei Farbreihen geschlossen sind. Auf dem Wertungszettel erfolgt jetzt die Abrechnung. Je mehr Kreuze in einer Reihe gemacht wurden, desto mehr Punkte bekommt ein Spieler. Schafft er zum Beispiel alle Kreuze einer Farbreihe, bekommt er dafür 78 Punkte. Wer am Ende die meisten Punkte zusammenwürfeln konnte, ist Sieger.

Fazit

Qwixx ist ein schnell erklärtes und einfaches Würfelspiel der besonderen Art. Interaktionen mit den Mitspielern gibt es zwar nur schwach ausgeprägt, doch durch die mögliche separate Wertung der weißen Würfelsumme für alle Spieler sind alle ständig im Spiel eingebunden. Spaß und Spannung sind fester Bestandteil dieses kleinen Highlights, das in keiner Spielesammlung fehlen sollte.