



44 Karten: je 2-12 in den Farben rot, gelb, grün und blau



Zugehörige Rückseiten
(Zahlen in neutraler Farbe)



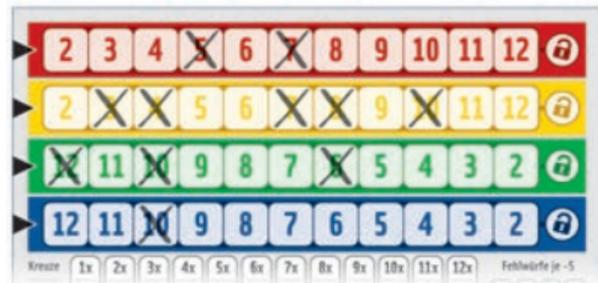
Joker 2-12
(für Variante)

Jeder Spieler versucht, auf seinem Zettel möglichst viele Zahlen in den vier Farbreihen anzukreuzen. Je mehr Kreuze in einer Farbreihe sind, desto mehr Punkte gibt es dafür.

Achtung: Beim Ankreuzen auf dem Zettel gibt es einen entscheidenden Unterschied zum preisgekrönten Qwixx-Würfelspiel, **siehe unten bei „Achtung“**.

Zahlen ankreuzen

Im Spielverlauf müssen die Zahlen in jeder der vier Farbreihen grundsätzlich von **links nach rechts** angekreuzt werden. Man muss nicht ganz links beginnen – es ist erlaubt, dass man Zahlen auslässt (auch mehrere auf einmal). Ausgelassene Zahlen dürfen nachträglich nicht mehr angekreuzt werden.



Beispiel:

In der roten Reihe wurde zuerst die 5 und später die 7 angekreuzt. Die rote 2, 3, 4 und 6 dürfen nachträglich nicht mehr angekreuzt werden.

In der gelben Reihe kann nur noch die 11 und die 12 angekreuzt werden.

In der grünen Reihe muss rechts von der 6 weitergemacht werden. In der blauen Reihe muss rechts von der 10 weitergemacht werden.

Möchte ein Spieler **die Zahl ganz rechts** in einer Farbreihe ankreuzen (rote 12, gelbe 12, grüne 2, blaue 2), dann muss er vorher **mindestens fünf Kreuze** in dieser Farbreihe gemacht haben. Kreuzt er schließlich die Zahl ganz rechts an, dann kreuzt er **zusätzlich** noch das Feld direkt daneben mit dem Schloss an – dieses Kreuz wird später bei der Endabrechnung mitgezählt!

Achtung: Diese Farbreihe ist nun **nur für diesen Spieler** abgeschlossen. Er kann in dieser Farbe in den folgenden Runden nichts mehr ankreuzen. Alle anderen Spieler dürfen weiterhin Kreuze in dieser Farbe machen.



Beispiel: Laura kreuzt die grüne 2 und zusätzlich das Schloss an. Die grüne Reihe ist somit **nur für Laura** abgeschlossen.

Hat ein Spieler weniger als fünf Kreuze in einer Farbreihe, dann darf er die Zahl ganz rechts auf keinen Fall ankreuzen.

Spielvorbereitung

Die **11 Jokerkarten** kommen in die Schachtel. Sie werden nur für die Jokervariante benötigt. Jeder bekommt einen Zettel sowie einen Stift. Die 44 Karten werden gemischt. Jeder Spieler bekommt **vier Karten** auf die Hand. Die restlichen Karten kommen als Zugstapel verdeckt in die Tischmitte, mit der neutralen Farbseite nach oben. Die obersten **vier Karten** werden abgehoben und nebeneinander (= Auslage) neben den Stapel gelegt.

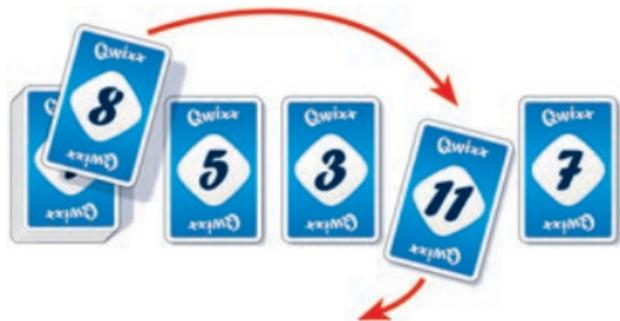


Die Auslage besteht im Spielverlauf immer aus vier Karten (neutrale Farbseite sichtbar).

Spielablauf

Es wird ausgelost, wer zuerst als aktiver Spieler fungiert. Der aktive Spieler führt **nacheinander** die folgenden drei Aktionen aus.

- 1.) Der aktive Spieler nimmt sich so viele beliebige Karten **von der Auslage** auf die Hand, dass er **insgesamt 5 Karten** hat (zu Spielbeginn ist das nur eine Karte, später können es auch zwei oder drei sein). **Nachdem** der Spieler die Karte(n) genommen hat, wird die Auslage sofort wieder auf vier Karten aufgefüllt, indem entsprechend viele Karten vom Zugstapel abgehoben und verdeckt ausgelegt werden. **Hinweis:** Sollte der Zugstapel im Spielverlauf aufgebraucht sein, wird der Ablagestapel gemischt und sofort als neuer Zugstapel hingelegt.



Beispiel: Anna nimmt die 11 von der Auslage auf die Hand. Die 8 vom Zugstapel wird anschließend an die freie Stelle der Auslage gelegt.

- 2.) Der aktive Spieler sagt laut und deutlich die Zahl an, die **jetzt** oben auf dem Stapel zu sehen ist. Diese Zahl gilt für alle, d.h. **jeder** Spieler kann sie (muss aber nicht) auf seinem Block in einer **beliebigen** Farbreihe ankreuzen.



Beispiel: Anna sagt: „Eine 4 für alle.“ Max kreuzt auf seinem Zettel die rote 4 an. Anna kreuzt die gelbe 4 an. Linus kreuzt ebenfalls die gelbe 4 an. Laura möchte nichts ankreuzen.

- 3.) Der aktive Spieler **muss** nun auf jeden Fall **eine** seiner 5 Handkarten ausspielen - wenn er kann (und möchte), darf er auch mehrere Karten auf einmal ausspielen, allerdings **maximal drei**. Spielt er nur eine Karte aus, dann kann er eine beliebige wählen. Will er mehrere Karten auf einmal ausspielen, dann müssen diese **von der selben Farbe** sein. Die Zahlen der (maximal drei) Karten kann der Spieler **beliebig** wählen, es gibt keine Einschränkung, z.B. rot 2-6-11 oder gelb 3-9 oder grün 10-9-4 oder blau 8-7.

Der Spieler zeigt die Karte(n) vor und kann nun frei entscheiden, ob er keine, eine oder mehrere der abgebildeten Zahlen in der abgebildeten Farbe ankreuzen möchte.

Wichtig: Wenn der Spieler **mehrere Zahlen** ankreuzen will, dann darf er zwischen der ersten und der letzten Zahl, die er ankreuzt, nicht mehr als eine Zahl auslassen. Spielt er z.B. rot 4-5-7 aus, dann kann er alle drei Zahlen ankreuzen. Spielt er z.B. gelb 2-4-6 aus, kann er nicht alle drei Zahlen ankreuzen, da sonst zwei Zahlen ausgelassen werden.

Beachte: Die anderen Spieler dürfen jetzt (also in der 3. Aktion) **nichts** ankreuzen. **Alle** ausgespielten Karten kommen anschließend verdeckt auf einen Ablagestapel an den Tischrand.



Beispiel: Anna spielt die grüne 11, die grüne 9 und die grüne 3 aus. Sie kreuzt die 11 und die 9 in der grünen Reihe an und legt dann alle 3 Karten auf den Ablagestapel.

Ganz wichtig: Falls der aktive Spieler **weder** in der 2. Aktion **noch** in der 3. Aktion eine Zahl ankreuzt, dann muss er in der Spalte „Fehlwürfe“ ein Kreuz machen. Die nicht aktiven Spieler müssen keinen Fehlwurf markieren, egal ob sie etwas angekreuzt haben oder nicht.

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

Spielende & Wertung

Das Spiel endet sofort, wenn ein Spieler auf seinem **eigenen** Zettel **zwei** Farbreihen abgeschlossen hat. Alternativ endet das Spiel sofort, wenn jemand 4 Fehlwürfe angekreuzt hat. Nun wird gewertet.

Unterhalb der vier Farbreihen ist angegeben, wie viele Punkte es für wie viele Kreuze innerhalb einer Reihe gibt.

Wichtig: Jede Reihe wird einzeln gewertet. Jeder Fehlwurf zählt fünf Minuspunkte. Nun trägt jeder Spieler die Punkte für seine vier Farbreihen und die Minuspunkte für die Fehlwürfe unten auf dem Zettel in die entsprechenden Felder ein. Der Spieler mit dem höchsten Gesamtergebnis ist Sieger.

Jokervariante

Die 11 Joker werden in der Spielvorbereitung gemeinsam mit den anderen 44 Karten gemischt. Die 55 Karten werden als Zugstapel hingelegt. Die Zahl einer Jokerkarte steht fest, die Farbe, für die sie gelten soll, kann der Spieler beim Ausspielen bestimmen. Alle weiteren Regeln bleiben unverändert.