

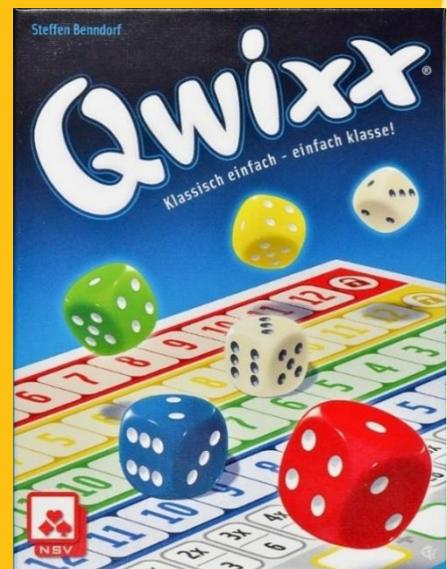
Spiel-Regeln in Leichter Sprache:

Qwixx

Qwixx spricht man: Kwix.

Anzahl der Spieler: 2 bis 5

Dauer: etwa eine halbe Stunde



Worum geht es bei Qwixx?

Qwixx ist ein Würfel-Spiel.

Die Spieler müssen gut bis 12 rechnen können.



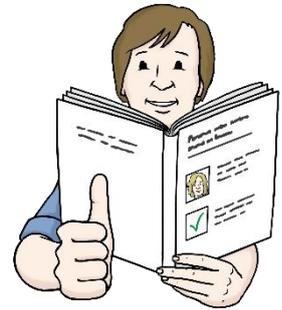
Spiel-Regeln in Leichter Sprache

Diese Spiel-Regeln sind in Leichter Sprache.

Leichte Sprache hat viele Regeln.

Zum Beispiel:

- kurze Sätze schreiben,
- einfache Wörter nutzen,
- zusammen-gesetzte Wörter trennen.



Im Text steht die männliche Form,
zum Beispiel Spieler.

Der Text ist dadurch einfacher zu lesen.

Gemeint sind Menschen mit jedem Geschlecht.

Spieler sagen beim Spielen meistens **du** zueinander.

In den Spiel-Regeln steht deshalb du.

Spiel-Regeln lesen

Spiel-Regeln sind manchmal schwer zu lesen.

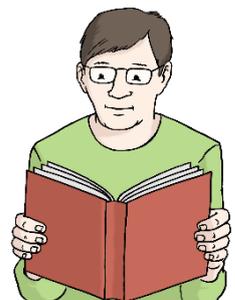
Bevor du die Spiel-Regeln liest:

- Nimm das Spiel-Material aus der Schachtel.
Schau dir das Spiel-Material an.
- Lies die Spiel-Regeln vor dem Spielen.
- Vielleicht musst du die Spiel-Regeln 2 mal lesen.
- Du hast immer noch eine Frage?

Vielleicht hilft:

Das Spiel Schritt für Schritt spielen
und dabei die Spiel-Regeln noch einmal lesen.

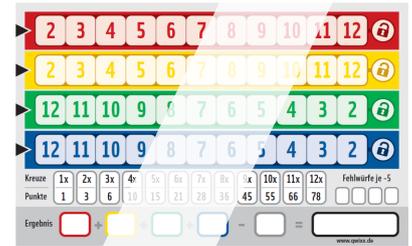
Oder du bittest Jemanden um Hilfe.



Inhalt

In der Schachtel sind:

- 6 Würfel,
- ein Spiel-Block.



Das Spiel vorbereiten

Jeder Spieler bekommt einen Zettel vom Spiel-Block und einen Stift.

Ziel

Das Ziel von Qwixx ist:

Möglichst viele Kreuze in jeder Reihe machen.

Spielen

Einigt euch:

Wer fängt an?

Es gibt immer 2 Aktionen.

Aktion 1: alle

Du bist dran.

Du

- würfelst mit allen Würfeln,
- zählst die Punkte von beiden **weißen** Würfeln zusammen,
- sagst die Zahl laut.



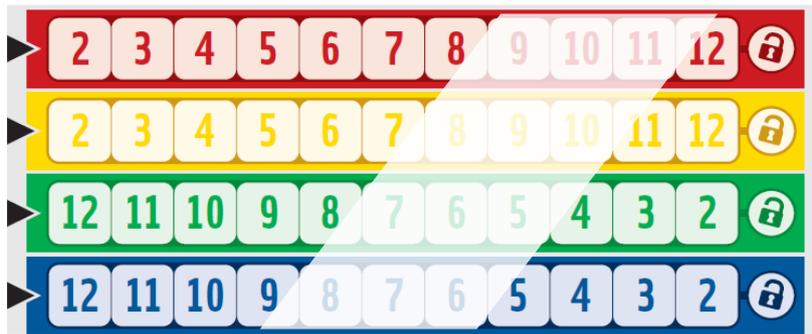
Alle Spieler **dürfen** auf ihrem Zettel

die Zahl **einmal** ankreuzen.

In welcher Reihe ist egal.

Aber **niemand muss** die Zahl ankreuzen.

Das sind die Reihen zum Ankreuzen:



Du musst jede Reihe
von links nach rechts ankreuzen.

Aber:

Du kannst auch Zahlen auslassen.

Dann musst du die Zahlen durchstreichen.

Zum Durchstreichen machst du
einen geraden Strich durch jede Zahl.

Eine durchgestrichene Zahl
darfst du später **nicht** mehr ankreuzen.

Zum Beispiel:

Die Zahl ist 5.

Du kannst zum Beispiel in der gelben Reihe
die 5 ankreuzen.

Dann musst du 2, 3 und 4 durchstreichen.



Aktion 2: nur du

Die Würfel bleiben liegen.

Suche dir 2 Würfel aus:

- einen weißen Würfel und
- einen farbigen Würfel.



Zähl die Punkte von beiden Würfeln zusammen.

Du **darfst** die Zahl einmal ankreuzen
in der Reihe mit der Farbe vom Würfel.

Aber du **musst nicht**.

Die anderen Spieler machen **nichts**.

Tipp

Überlege gut:

Welche beiden Würfel suchst du aus?

Du musst

- möglichst viele Kreuze in einer Reihe machen,
- möglichst wenig Zahlen durchstreichen.

Fehlwürfe

Du musst **mindestens ein Kreuz** machen.

Entweder bei Aktion 1 oder bei Aktion 2.

Wenn du bei beiden Aktionen **kein** Kreuz machst:

Dann musst du ein Kreuz bei Fehlwürfe machen.

Die anderen Spieler müssen **kein** Kreuz machen.

Der nächste Spieler ist dran.



Eine Reihe abschließen

Es gibt eine besondere Regel für die letzte Zahl in jeder Reihe.

Die letzten Zahlen sind

, ,  und .

Du darfst die letzte Zahl in einer Reihe nur ankreuzen, wenn

- die passende Zahl gewürfelt wurde **und**
- du vorher schon 5 oder mehr Kreuze in der Reihe hast.

Du kreuzt die letzte Zahl in der Reihe an.

Dann kreuzt du

zusätzlich das Schloss in der Reihe an.

Du sagst laut:

Die Reihe ist abgeschlossen.

Das bedeutet:

- **Kein** Spieler darf nach diesem Spiel-Zug in dieser Reihe noch Kreuze machen.
- Der Würfel mit der Farbe von der Reihe kommt zurück in die Schachtel.

Mehrere Spieler können gleichzeitig eine Reihe abschließen.

Spiel-Ende

Ein Spieler macht das 4. Kreuz bei Fehlwürfe:
Das Spiel ist zu Ende.



Oder:

2 Reihen sind abgeschlossen:
Das Spiel ist zu Ende.



Punkte zählen

Das Spiel ist zu Ende.

Jeder Spieler zählt seine Kreuze in jeder Reihe.

Kreuze auf dem Schloss zählen auch.

Für die Kreuze gibt es Punkte.

Auf dem Zettel steht wie viele Punkte.

Kreuze	1x	2x	3x	4x	5x	6x	7x	8x	9x	10x	11x	12x
Punkte	1	3	6	10	15	21	28	36	45	55	66	78

Zum Beispiel für 6 Kreuze in der roten Reihe:

21 Punkte.

Jeder Spieler schreibt seine Punkte

- für die rote Reihe in das rote Kästchen,
- für die gelbe Reihe in das gelbe Kästchen,
- für die grüne Reihe in das grüne Kästchen,
- für die blaue Reihe in das blaue Kästchen und
- für jedes Kreuz in der Reihe Fehlwürfe 5 Minus-Punkte in das graue Kästchen.

Jeder rechnet seine Punkte zusammen.

Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.

Die Regeln von Qwixx auf einer Seite

Aktion 1: alle

Würfel mit allen Würfeln.

Zähl die Punkte von den weißen Würfeln zusammen.

Jeder darf die Zahl ankreuzen.

Aktion 2: nur du

Zähl die Punkte zusammen

von einem weißen und einem farbigen Würfel.

Nur du darfst die Zahl ankreuzen.

Fehlwürfe: nur du

Du musst **mindestens ein Kreuz** machen.

Sonst machst du ein Kreuz bei Fehlwürfe.

Eine Reihe abschließen:

Du hast 5 oder mehr Kreuze in einer Reihe.

Du kreuzt die letzte Zahl in der Reihe an.

Die Reihe ist abgeschlossen.

Der Würfel kommt zurück in die Schachtel.

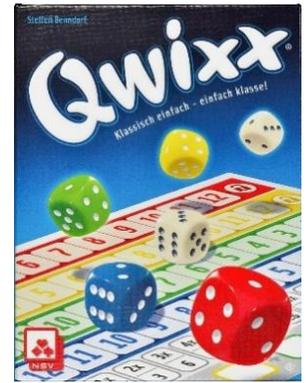
Spiel-Ende:

Ein Spieler macht das 4. Kreuz bei Fehlwürfe.

Oder 2 Reihen sind abgeschlossen.

Jeder zählt seine Punkte.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt.



Die Spielregeln in Leichter Sprache wurden erstellt vom

Büro für Leichte Sprache Wittekindshof

Langenhagen 38 b

32549 Bad Oeynhausen



Telefon: 0 57 34 61 12 79



E-Mail: LS@wittekindshof.de



Internet: www.leichte-sprache-wittekindshof.de



... weil's einfach Spaß macht

Mit freundlicher Genehmigung der
Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH
Gefördert durch Spiel des Jahres e.V.



Impressum

Herausgeber Büro für Leichte Sprache der Diakonischen Stiftung Wittekindshof |
Langenhagen 38b | 32549 Bad Oeynhausen | www.leichte-sprache-wittekindshof.de

Redaktion Kerstin Göhner, Annika Lange-Kniep

Die Spielregeln wurden geprüft

von Prüferinnen und Prüfern der Diakonischen Stiftung Wittekindshof

Verantwortlich Franziska Büschenfeld

Stand Juni 2021

Europäisches Logo für Einfaches Lesen © Inclusion Europe.

Weitere Informationen unter www.leicht-lesbar.eu

Leichte Sprache Bilder im Vorwort © Lebenshilfe für Menschen mit geistiger Behinderung
Bremen e.V., Illustrator Stefan Albers, Atelier Fleetinsel, 2013

Bilder Qwixx und Logo NSV © Nürnberger-Spielkarten-Verlag GmbH

Logo Spiel des Jahres © Spiel des Jahres e.V.

**Änderungen bedürfen der schriftlichen Genehmigung
durch das Büro für Leichte Sprache Wittekindshof**