

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.

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.

Si vous connaissez déjà notre jeu de dés Qwixx, de nombreux éléments de cette version Duel vous seront familiers. Ici aussi, les cases doivent être complétées **de gauche à droite** – pas avec des croix, mais avec des pions. Dans chaque rangée de couleur, **le pion situé le plus à droite** dans une rangée a une importance toute particulière : il peut être battu par l'adversaire. Mais ce n'est pas tout : il est possible de construire une tour de pions sur le pion le plus à droite de chaque rangée de couleur. Chaque pion de cette tour compte pour le décompte final.

Le placement des pions

De manière générale, chaque joueur peut placer ses pions dans chaque rangée de couleur **de gauche à droite** – les pions de **chaque joueur** placés actuellement dans une rangée de couleur sont déterminants. Le joueur peut, ce faisant, ignorer une ou plusieurs cases. **Attention :** si un pion est battu, ce sont les pions situés avant qui sont déterminants.

Un seul pion ne peut se trouver par case – les pions de l'adversaire ne peuvent pas être battus. **Seule exception :** le pion se trouvant **le plus à droite** dans une rangée de couleur. Ce pion (seulement celui-ci !) **peut être battu** par l'adversaire s'il obtient le chiffre correspondant aux dés et s'il place alors un de ses pions sur cette case. Le pion battu est **rendu** au joueur concerné. Il peut le remettre en jeu plus tard.

Dans chacune des 4 rangées de couleur, le propriétaire du **pion situé le plus à droite** peut en poser un autre dessus s'il a obtenu le chiffre correspondant aux dés. Il peut le faire aussi longtemps qu'aucun autre pion n'est placé plus à droite – la tour de pions peut donc s'élever à volonté. Si une tour est composée de **2 pions au minimum**, celle-ci ne peut **plus être battue** au cours de la totalité de la partie. Ce n'est qu'en dépassant cette tour que l'adversaire peut empêcher le propriétaire de la tour de rajouter des pions à sa construction.



Exemple :

dans la rangée rouge, c'est le pion noir qui occupe la case la plus à droite, la case 7.

- Le joueur des pions gris doit poursuivre la rangée à droite de la case 3 : il peut poser un pion sur les cases 4, 6, 8, etc. S'il souhaite utiliser un 7 rouge, il peut battre le pion noir et poser un pion gris sur la case 7. **Attention :** le pion noir posé sur la case 5 ne peut pas être battu.
- Si le joueur des pions noirs souhaite utiliser un 7 rouge, il peut poser un pion sur le pion déjà placé sur la case 7. Mais il peut aussi continuer la rangée s'il obtient le résultat correspondant aux dés (8 rouge, 9 rouge, etc.) et placer un pion noir à droite du 7.



Exemple :

dans la rangée bleue, c'est actuellement le pion gris qui occupe la case la plus à droite : la case 5. Etant donné que le joueur en question y a déjà commencé à construire une tour, celle-ci ne peut plus être battue par l'adversaire.

- Le joueur des pions noirs doit poursuivre la rangée à droite du 9, c'est-à-dire sur les cases 7, 6, 4, etc.
- Le joueur des pions gris peut, s'il utilise le 5 bleu, poser encore des pions gris sur la tour qu'il a commencé à construire sur la case 5. **Attention :** pour le moment, le joueur des pions gris ne peut pas poser de pion sur la case 2 car la dernière case d'une rangée (celle située le plus à droite) ne peut être clôturée qu'avec le 6e pion d'un joueur (cf. « Clôturer une rangée »). Le joueur des pions noirs pourrait clôturer cette rangée car il a déjà placé 5 pions dans cette rangée.

Déroulement de la partie

Chaque joueur reçoit 22 pions d'une couleur qu'il place devant lui. Le joueur actif – celui qui lancera les dés – est tiré au sort. Le joueur actif lance **les six dés en même temps** et procède ensuite aux deux actions suivantes **l'une après l'autre**. **Remarque :** contrairement au jeu de dés original Qwixx, l'autre joueur ne peut profiter **d'aucune** des deux actions.

1.) Le joueur actif additionne les points **des deux dés blancs** et annonce le résultat de façon claire et intelligible. Le joueur actif (seulement lui!) peut (mais ne doit pas) poser un de ses pions sur le chiffre annoncé dans la rangée de la couleur **de son choix** en respectant les règles de pose de pions. **Max est le joueur actif**. **Les deux dés blancs indiquent un 4 et un 1**. **Max annonce clairement « cinq » et place un de ses pions sur la case 5 de la rangée jaune**.



2.) Le joueur actif (seulement lui !) peut maintenant, mais il ne doit pas, additionner **un dé blanc** et n'importe quel autre **dé de couleur de son choix** et placer un de ses pions sur la case correspondant à la somme des deux dés dans la rangée de la même couleur que le dé de couleur en respectant les règles de pose des pions. **Max additionne le 4 blanc et le 6 bleu et pose un pion sur la case 10 dans la rangée bleue**. **Attention :** si le joueur actif a placé un pion durant l'action 1, **il ne peut pas occuper la même case** durant l'action 2. Si les actions 1 et 2 sont utilisées pour placer des pions, **deux cases différentes** doivent être utilisées.



Très important : au cas où le joueur actif ne place aucun pion, **ni au cours de l'action 1, ni au cours de l'action 2**, il doit poser un de ses pions sur la case «**coups manqués**».

C'est maintenant à l'autre joueur d'être le joueur actif. Il prend les six dés et les lance. Les deux actions décrites ci-dessus sont exécutées l'une après l'autre. La partie se poursuit ainsi.

Clôturer une rangée

Lorsqu'un joueur souhaite poser un de ses pions sur la dernière case d'une rangée (12 rouge, 12 jaune, 2 vert, 2 bleu), il doit avoir placé **au moins cinq pions** dans cette rangée (on compte aussi chaque pion faisant partie d'une tour). Il place alors un pion sur la case la plus à droite, **ainsi que sur la case juste à côté**, représentée par un cadenas – ce pion sera également additionné lors du décompte final. Cette rangée est désormais clôturée pour tous les joueurs et aucun pion ne pourra plus être posé dans la rangée de cette couleur. Le dé correspondant à cette couleur est **immédiatement** retiré du jeu car il ne servira plus. **Attention :** lorsqu'un joueur pose son tout dernier pion sur la dernière case d'une rangée, la partie prend fin immédiatement (cf. «Fin de la partie & décompte») et il ne peut pas poser de pion sur la case représentée par un cadenas.

Laura place un de ses pions gris sur la case 2 de la rangée verte et aussi sur la case représentée par un cadenas. La rangée verte est désormais clôturée et le dé vert doit être retiré du jeu.

Fin de la partie & décompte

La partie peut prendre fin de trois manières différentes. Dans tous les cas, la partie se termine **immédiatement**. Si un des cas intervient pendant qu'un joueur exécute l'action 1, il ne peut plus réaliser l'action 2 – la partie se termine immédiatement.

- Un joueur pose son dernier pion dans une rangée
- Quatre pions sont placés dans la case « coups manqués » (qu'importe le joueur)
- Deux rangées ont été clôturées (qu'importe par quel joueur)

Décompte : à droite du plan de jeu, on voit combien de points un joueur remporte pour ses pions placés dans une rangée de couleur. **Attention :** si un joueur a plus de 12 pions dans une rangée de couleur, on ne tiendra compte que de 12 pions au maximum et aucun de plus. Chaque « coup manqué » vaut -5 points de pénalité. Chaque joueur note et additionne les points des 4 rangées de couleur, sans oublier de soustraire les points de pénalité. Le joueur comptabilisant le plus de points remporte le duel!

Qwixx Duel

Steffen Benndorf

Materiale: 1 tavola, 6 dadi, 22 pedine nere, 22 pedine grigie

Giocatori: 2 partecipanti

Età: da 8 anni in poi

Durata: 15 minuti circa

A chi conosce il nostro gioco Qwixx, molti particolari di questa variante saranno già noti. Anche per questa accanita sfida le caselline vengono occupate **da sinistra a destra**. Non verranno tuttavia segnate da crocette ma si useranno le pedine. Nelle singole file a colori la pedina in posizione avanzata, ossia l'ultima a destra nella fila, riveste un ruolo importante e può venire scacciata dall'avversario. Il giocatore cui appartiene la pedina più avanzata di ogni fila a colori può inoltre impilare più pedine. Ogni pedina della torre è determinante per il punteggio.

Collocare le pedine

Di norma i giocatori devono collocare le pedine nelle file a colori **da sinistra a destra**. Per questa operazione sono sempre importanti **le pedine del giocatore** che attualmente si trovano nella fila. Il giocatore potrà lasciare tra le pedine gli spazi che desidera. **Avvertenza!** Se una pedina venisse mangiata, per il giocatore sono importanti solo le sue pedine rimaste nella fila.

Ogni casellina può essere occupata solo da **una pedina**. Le pedine dell'avversario non possono venir mangiate, **tranne nel caso** in cui si tratti della pedina **in posizione più avanzata** verso destra nelle singole file a colori. Questa pedina, e solo questa!, può venire **mangiata** dall'avversario se consegue coi dadi il punteggio richiesto. Al suo posto l'avversario collocherà nella casellina una sua pedina. La pedina mangiata **viene consegnata** al rispettivo giocatore che potrà usarla nel corso della partita.

Chi possiede la pedina più avanzata nelle singole file a colori può collocarvi sopra un'altra pedina se consegue coi dadi il punteggio richiesto e ne fa uso. Può continuare a impilare pedine a piacere a patto che nella fila in questione non venga a trovarsi un'altra pedina in posizione più avanzata. Se la pila è formata **almeno da 2 pedine** l'avversario non può più mangiarle nel corso della partita. Può solo sorpassarle ed evitare così che il suo antagonista possa aggiungere nuove pedine alla pila.



Esempio:

nella fila rossa la pedina nera occupa momentaneamente la posizione più avanzata nella casellina 7.

- Il giocatore delle pedine grigie deve continuare a destra della casellina 3 e collocare le sue pedine nelle caselline 4, 6, 8 ecc. Se fa uso del punteggio 7 rosso scaccia la pedina nera e colloca al suo posto la sua pedina grigia. **Avvertenza!** La pedina nera nella casellina 5 non può più venir mangiata.
- Se il giocatore delle pedine nere utilizza nuovamente il punteggio 7 rosso può collocare un'altra pedina sulla sua nera più avanzata. Se consegue un punteggio rosso più alto, 8, 9 ecc., può collocare la sua pedina più avanti a destra del 7.



Esempio:

nella fila blu, il grigio nella casellina 5 occupa momentaneamente la posizione più avanzata. Si tratta di

una torre di due pedine che non può venire mangiata dal nero.

- Il giocatore delle pedine nere deve continuare verso destra oltre il 9 e collocare le sue pedine nelle caselline 7, 6, 4 ecc.
- Se il giocatore delle pedine grigie utilizza nuovamente il punteggio 5 blu, può collocare un'altra pedina sulla sua torre di due pedine in posizione più avanzata. Se consegue il punteggio 4 o 3 blu può collocare la sua pedina a destra della casellina 5. **Avvertenza!** Il giocatore delle pedine grigie non può collocare per il momento una pedina nella casellina 2 in quanto l'ultima casellina a destra può venire occupata dalla 6a pedina di un giocatore (v. voce: "Chiudere una fila". Il giocatore delle pedine nere ha questa possibilità in quanto ha già collocato 5 pedine nella fila.

Svolgimento della partita

Ogni giocatore riceve 22 pedine di un colore che colloca davanti a sé. Si tira a sorte chi comincia. Il giocatore attivo lancia **tutti i 6 dadi** e attua **una dopo l'altra** le due seguenti azioni. **Avvertenza!** Diversamente dal gioco originale Qwixx, il giocatore non attivo non può attuare nessuna delle due azioni.

1.) Il giocatore attivo conta il punteggio di **entrambi i dadi bianchi** e dice il risultato chiaramente a voce alta. Il giocatore attivo, e solo lui, può, ma non deve, collocare una delle sue pedine in una **fila a colori, scelta a piacere, secondo il punteggio e le regole per collocare le pedine**. **Max è il giocatore attivo**. **Coi dadi bianchi ha conseguito il punteggio di 4 e 1, dice a voce alta "cinque" e colloca una sua pedina nella casellina 5 della fila gialla**.



2.) Il giocatore attivo, e solo lui, può ora, ma non deve, sommare il punteggio di **un dado bianco** con quello di un altro dado a colori scelto a piacere e collocare secondo la somma ottenuta una delle sue pedine nella fila a colori corrispondente al secondo dado, secondo le regole per collocare le pedine. **Max combina il punteggio 4 del dado bianco con il 6 del dado blu e colloca la sua pedina nella casellina 10 della fila blu**. **Avvertenza!** Nel caso in cui il giocatore attivo ha collocato una pedina con l'azione 1, con la seconda azione **non può occupare la stessa casellina**. Se quindi si attuano le azioni 1 e 2 si dovranno occupare **due differenti caselline**.



Importante: Nel caso in cui il giocatore attivo non collochi le sue pedine nelle file a colori nel corso delle azioni 1 e 2, è obbligato a metterle nella colonna **"lanci a vuoto"**.

Tocca ora all'avversario che lancerà i sei dadi e attuerà poi successivamente le azioni 1 e 2. La competizione continuerà poi allo stesso modo.

Chiudere una fila

Il giocatore desidera occupare con la pedina la **casellina col numero del tutto a destra** (12 rosso, 12 giallo, 2 verde e 2 blu), dovrà prima aver collocato nella fila in questione **almeno 5 pedine**. Quelle impilate vengono contate singolarmente. Dopo aver occupato il numero completamente a destra, il giocatore dovrà collocare **inoltre** una pedina nella casellina accanto col lucchetto. Questa pedina verrà contata per il punteggio finale! La fila a colori in questione è così completata e sbarrata e nel corso della partita non si possono collocarvi pedine. Il corrispondente dado a colori viene tolto **subito** dal gioco e non viene più usato. **Avvertenza!** Se un giocatore colloca la sua ultima pedina nella casellina col numero completamente a destra, la partita termina subito (v. voce: "Fine della partita e punteggio". In questo caso non dovrà collocare una pedina nella casellina col lucchetto.

Laura colloca una delle sue pedine grigie nella casellina del 2 verde e un'altra in quella col lucchetto. La fila verde è ora chiusa e il dado verde viene tolto dal gioco.

Fine della partita e punteggio

La partita può terminare **subito** nei tre diversi modi riportati sotto. Se un caso dovesse verificarsi mentre viene attuata la 1a azione, il giocatore non può più eseguire la 2a azione e quindi la partita è finita.

- Il giocatore colloca sulla tavola da gioco la sua ultima pedina.
- Nella colonna dei lanci a vuoto si trovano 4 pedine non importa di chi.
- Sono state completate due file a colori non importa da chi.

Punteggio: sul lato destro della tavola da gioco è indicato quanti punti spettano ai giocatori per le pedine collocate in una fila a colori. **Avvertenza!** Se un giocatore ha collocato più di 12 pedine in una riga a colori, ciò che è consentito, per il punteggio ne vengono contate 12 al massimo per singola riga. Ogni lancio a vuoto conta 5 punti negativi. I punti per le 4 file a colori e i punti negativi per i lanci a vuoto vengono segnati su un foglietto e conteggiati. Vince il giocatore che ha conseguito il punteggio più alto.