

Qwinto - KSR

Es wird im Uhrzeigersinn gespielt. Bestimmt einen Startspieler.

ZUG- Wer am Zug ist, gilt als **AKTIVER SPIELER**.

Ablauf: WÄHLE, ob du 1, 2 oder 3 Würfel werfen möchtest.

1) WÜRFELN:

- ➡ Ist das Ergebnis deines Wurfes OK, dann sage dessen Augensumme an.
Andernfalls darfst du noch genau 1-mal ALLE Würfel neu werfen und sagst dann erst die Augensumme an.

2) ERGEBNIS EINTRAGEN:

- ➡ ALLE Mitspieler DÜRFEN die angesagte Summe in genau ein Feld ihres Zettels eintragen (hinter vorgehaltener Hand). Er dürfen nur Farbreihen der gerade verwendeten Farben genutzt werden.
- ➡ FEHLWURF: Ist ein Eintrag nicht möglich / gewollt, wird 1 Fehlwurf angekreuzt. Nicht aktive Spieler müssen NIE einen Fehlwurf ankreuzen. Der AKTIVE Spieler muss "Fehlwurf" ankreuzen, wenn er keine Zahl einträgt!
- ➡ Der nächste Spieler ist am Zug.

Regeln für das Eintragen:

- Innerhalb Farbreihe: Von links nach rechts nur größer werdende Zahlen.
Es sind keine doppelten Zahlen erlaubt.
Lücken zwischen Zahlen sind erlaubt.
- Innerhalb Spalte: Es sind keine doppelten Zahlen erlaubt.
- Bonus-Feld (5-Eck): Ist eine Spalte mit 3 Zahlen komplett befüllt, erhält man die Zahl im Bonus-Feld (5-Eck) als BONUS.

Spiel- Hat nach einer Runde mind. ein Spieler 2 Farbreihen komplett befüllt

Ende: ODER jemand hat seinen 4. Fehlwurf angekreuzt, endet das Spiel.

Nun notiert jeder Spieler seine Punkte aus jeder Farbreihe:

- a) Farbreihe NICHT komplett: Jede eingetragene Zahl bringt 1 Punkt.
b) Farbreihe komplett: NUR die Zahl ganz RECHTS punktet.
c) Bonus-Punkte (5-Eck): Punkte aus den 5-Eck-Feldern, wenn Spalte komplett gefüllt ist.
d) Fehlwürfe: Je Fehlwurf = minus 5 Punkte.

Wer die meisten Punkte erzielt, gewinnt die Partie (Patt: geteilter Sieg).

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 14.07.25