



BLOXX!

Für 2 bis 4 Spieler, ab 6 Jahren

Spielmaterial

- 2 Formenwürfel
- Spielblock
- Spielanleitung

Außerdem wird für jeden Spieler ein Stift benötigt.

Spielvorbereitung

Legt die Würfel bereit. Jeder Spieler bekommt einen Stift sowie ein Blatt vom Spielblock und legt es vor sich ab. Und schon geht's los!

Spielziel

Versuche, die gewürfelten Formen clever auf deinem Blatt einzutragen, so dass möglichst viele Zahlen mit einem Kreis überdeckt werden und wenig Felder leer bleiben. Das Spiel endet, sobald zwei Spieler keine Form eintragen können. Wer dann den Highscore erreicht, gewinnt das Spiel!

Spielverlauf

Es beginnt der Spieler, der zuletzt ein Videospiel gespielt hat. Dieser Spieler wird zum aktiven Spieler und würfelt mit den beiden Würfeln. Dann sucht sich dieser Spieler **einen** dieser beiden Würfel aus und trägt die Form auf seinem Blatt ein.

Danach sind die Mitspieler dran. Jeder von ihnen sucht sich einen der beiden Würfel aus und trägt ebenfalls die Form auf seinem Blatt ein.

Aber: Wählt ein Mitspieler den gleichen Würfel wie der aktive Spieler, so muss er den Kreis auf dem Würfel immer durch ein Kreuz ersetzen!

Beispiel

Klaus-Jürgen hat folgendes gewürfelt:

Er entscheidet sich dafür,  einzutragen.

Die anderen Spieler müssen danach entweder  oder  eintragen.

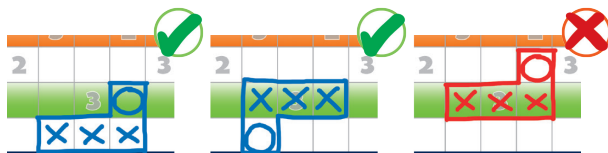


Danach wird der nächste Spieler im Uhrzeigersinn der neue aktive Spieler und würfelt. Dies geht so weiter, bis das Spielende eingeläutet wird.

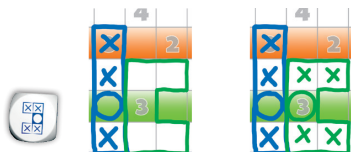
Form wählen und eintragen

Die folgenden Regeln müssen beim Eintragen beachtet werden:

- Die **erste** Form muss so eingetragen werden, dass sie den unteren Rand berührt.



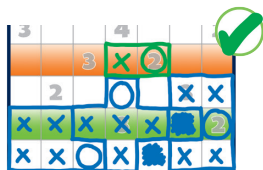
- Zuerst wird immer der Umriss der Form eingezeichnet, dann die Kreuze und der Kreis. Dafür kann die Form gedreht und sogar gespiegelt werden, die Position des Kreises darf aber nicht geändert werden!



- Wenn möglich, musst du immer eine der beiden Formen vollständig eintragen. Nur wenn das nicht geht, verfällt dieser Wurf für dich und du trägst nichts ein. Kannst du keine Form eintragen während du der aktive Spieler bist, wählst du auch keinen Würfel aus.
- Entstehen eine oder mehrere Lücken (das sind Felder auf dem Blatt, über denen mindestens ein Abschnitt einer Form eingezeichnet wurde), werden diese sofort vollständig ausgemalt. Sie können später nicht mehr gefüllt werden. Jede Lücke bringt am Spielende einen Minuspunkt.



- Jede weitere Form muss so eingetragen werden, dass sie auf einer schon eingezeichneten Form zum Liegen kommt.



Punktefelder

Auf dem Spielblatt sind mehrere Felder mit einer Zahl abgebildet. Immer, wenn du eine Zahl einkreist, bekommst du dafür am Spielende Punkte.

Für alle anderen Zahlenfelder (egal ob mit einem Kreuz durchgestrichen, ausgemalt oder freigelassen) bekommst du keine Punkte!

Farbreihen

Es gibt vier farbige Reihen, mit denen du zusätzliche Punkte ergattern kannst. Punkte für die jeweilige Reihe kannst du nur bekommen, indem du alle Felder entweder mit einem Kreuz oder einem Kreis füllst. Erzeugst du in einer dieser Reihen eine Lücke, bekommst du für diese Reihe keine Bonuspunkte!

Der erste Spieler, der eine Farbreihe vollständig gefüllt hat, sagt dies laut an und bekommt dafür 4 Punkte. Er kreist diesen Bonus unten auf seinem Spielblatt ein. Alle anderen Spieler streichen die gleichfarbige 4 durch. Wer diese Reihe im weiteren Verlauf noch vollständig füllen kann, erhält immerhin 2 Punkte, die ebenfalls unten auf dem Spielblatt eingekreist werden.

Vervollständigen zwei Spieler in der gleichen Runde die selbe Reihe, so erhalten beide Spieler dafür 4 Punkte.

Spielende

Das Spiel endet, sobald **zwei** Spieler in einem Wurf keine Form eintragen können (nicht vergessen: wenn du eine der beiden Formen eintragen kannst, musst du das auch tun!).

Dann berechnet jeder Spieler seine Punkte:

- Für jede Farbreihe, die du als Erster vervollständigt hast, bekommst du 4 Punkte. War jemand anders schneller als du, erhältst du 2 Punkte.
- Jede Zahl, die du eingekreist hast, bringt ebenso viele Punkte. Durchgestrichene Zahlen bringen keine Punkte. Trage die Summe in das Feld  ein.
- Jede Lücke, sowie jedes Feld, das bei Spielende nicht gefüllt ist (weder Kreis noch Kreuz), bringt einen Minuspunkt. Das gilt auch für Zahlenfelder, die freigelassen wurden! Trage die Anzahl in das Feld  ein.

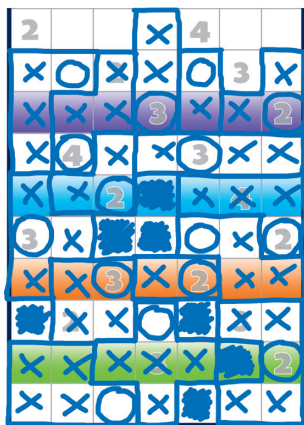
Kontrolliert nun, welcher Spieler den Highscore hat. Er hat das Spiel gewonnen!

Bei Gleichstand gewinnen mehrere Spieler.

Beispiel:

Klaus-Jürgen hat die orange und die violette Reihe vervollständigt, die orange Reihe sogar als erster Spieler. Dafür bekommt er insgesamt 6 Punkte.

Die eingekreisten Zahlen bringen ihm 26 Punkte. Es gibt noch 7 freie Felder und 7 Lücken, also muss er 14 Punkte von seinem Ergebnis abziehen. Insgesamt hat er also 18 Punkte gemacht.



$$\begin{array}{c}
 \text{Pencil icon} + \text{Orange circle icon} + \text{Pencil icon} + \text{Pencil icon} + \text{Pencil icon} + \text{Pencil icon} + \text{Pencil icon} + \text{Pencil icon} + \text{Pencil icon} + \text{Pencil icon} \\
 + 4 + 2 + 26 - 14 = 18
 \end{array}$$

klein,
aber oho!

Mehr aus dieser Reihe finden sie unter:
www.noris-spiele.de



Dauerhaftes Spielvergnügen? Der BLOXX! Spielblock kann bei Bedarf auf unserer Homepage zum Ausdrucken kostenlos heruntergeladen werden!

Art.-Nr.: 60 610 1796

Autor: Klaus-Jürgen Wrede

Redaktion: Markus Müller

Satz & Layout: Stephanie Geßler



BLOXX!

For 2 to 4 players, ages 6 and up

Game components

- 2 dice with shapes
- Game pad
- Game instructions

Every player also requires a pen.

Getting ready to play

Have the dice ready. Every player gets a pen and a sheet from the game pad and puts it in front of them. Then you are ready to go!

Goal of the game

Try to fill in the shapes on the die on your sheet wisely: Your goal is to circle as many numbers as possible and leave as few squares as possible empty. The game ends as soon as two players cannot fill in a shape in the same turn. Whoever has the highest score wins the game!

How to play

The player who last played a video game rolls the dice first. Said player is the active player and rolls both dice simultaneously. They choose **one** of the dice and fill the shape in on their sheet.

Then the other players may choose a shape each. Each player picks one of the two dice and fills in the according shape on their sheet.

But: If a fellow player chooses the same die as the active player, they have to replace the shape's circle with a cross on their sheet!

Example

Klaus-Jürgen has rolled the following:

He chooses to fill in .

The other players must then fill in  or .

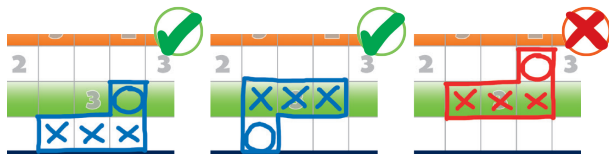


The next player in a clockwise direction is the new active player and rolls the dice and so on and so on.

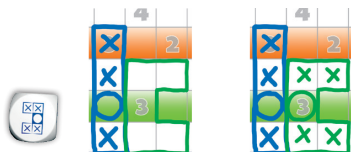
Choosing and filling in a shape

The following rules must be kept in mind when filling in a shape:

- The **first** shape cannot „float“, it has to be filled in touching the bottom edge with at least one of its squares.



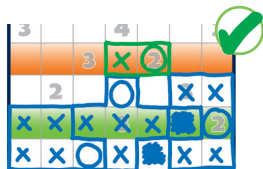
- First sketch in the shape's outline, then fill in the crosses and the circle. The shape can be rotated or mirrored, but the position of the circle in the shape may not be changed!



- You have to fill in one of the two shapes on your sheet in a turn. If that's not possible, you must forfeit your turn and not fill anything in.
If you aren't able to fill in a shape whilst you are the active player, you also don't get to choose a die.
- If by filling in a shape one or more gaps arise (squares on the sheet over which at least one section of a shape was drawn), these are fully coloured in at once. They can not be filled in later. Any gap will result in a penalty point at the end of the game.



- Any additional shape must be filled in touching an already drawn-in shape at least with one side of one of its squares.



Point squares

On the game sheet, several squares are featuring a number. Whenever you are able to draw a circle around a number you get points for it at the end of the game.

You don't get any points for all numbers not in a circle (no matter if crossed out, coloured in or left blank)!

Coloured rows

There are four coloured rows which can get you additional points. You can only get points for a coloured row by filling in all of the squares either with a cross or a circle. If there is a gap in one of these four coloured rows, you do not get any points for said row!

The first player to completely fill in a coloured row has to say it out loud and receives 4 points. They circle the according number on the bottom of their sheet. All other players cross out the 4 of the according colour. Whoever completes this row in a later turn receives 2 points, which can also be circled at the bottom of the sheet.

Should two players complete the same row in the same turn, then both players receive 4 points.

End of the game

The game ends as soon as two players are unable to fill in a shape in one turn (Do not forget: If you are able to fill in one of the two shapes then you have to do this!).

Then each player calculates their points:

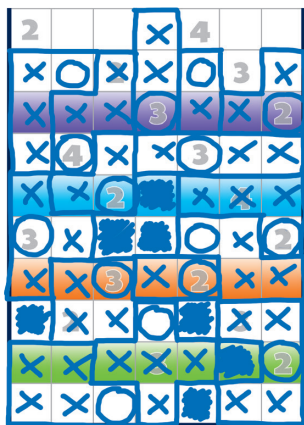
- For each coloured row which you were the first one to complete, you get 4 points. If someone else has completed it in an earlier turn, you get 2 points.
- Each number circled on the sheet gets you the according number of points. Crossed-out numbers do not get you any points. Add them up and enter the total in this box .
- Gaps and squares on the sheet not filled in (neither circled nor crossed out), will get you a penalty point each. This also applies to all squares with numbers which remained blank! Add them up and enter the total in this box .

Check which player has the highest score. They have won the game!

In case of a draw, several players are winners.

Example:

Klaus-Jürgen has completed the orange and the violet row, the orange one as the first player. This gets him a total of 6 points. The circled numbers get him another 26 points. He did leave 7 squares blank and created 7 gaps though, thus he has to subtract 14 penalty points from the subtotal: He has achieved a total of 18 points.



$$\begin{array}{c}
 \text{Pencil icon} \\
 \text{Eraser icon}
 \end{array}
 + \text{Orange circle icon} + \text{Violet circle icon} + \text{Green circle icon} + \text{Blue circle icon} + \text{Orange circle icon} + \text{Violet circle icon} + \text{Green circle icon} + \text{Blue circle icon} = 26$$

$$26 - 14 = 18$$

klein,
aber oho!

More from this series can be found at:
www.noris-spiele.de



For long-lasting fun: The BLOXX! game sheet can be downloaded for free on our homepage when needed!

Item No. 60 610 1796

Author: Klaus-Jürgen Wrede

Editor: Markus Müller

Layout: Stephanie Geßler