QBQ_Rules_DE_120127 print.pdf 1 2012-01-27 13.21

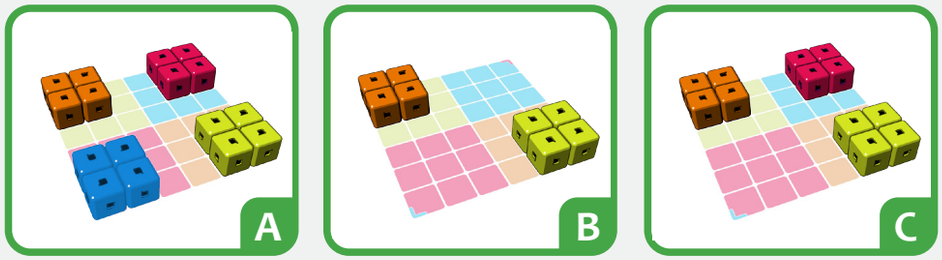
# QBQ

KREUZ UND QUER ANS ZIEL

***Inhalt***
*1 Spielplan*
*36 Kuben (je 9 in Blau, Grün, Orange, Rot)*

## Spielvorbereitung

*Der Spielplan wird für jeden gut erreichbar in die Tischmitte gelegt. Danach wählt jeder Spieler eine Farbe und stellt 4 seiner Kuben auf die Spielplanecke, die seiner Farbe diagonal gegenüberliegt (siehe A-C). Die verbliebenen 5 Kuben bilden den eigenen **Vorrat**.*




## Spielziel

*Wer als Erster mit seinen Kuben eine der folgenden Formationen auf den Feldern seiner Farbe bildet, gewinnt das Spiel:*
*· 4 Kuben im Quadrat (D)*
*· 8 Kuben im Würfel (E)*
*· 9 Kuben im Quadrat (F)*
***Achtung:** Außer der Formation dürfen **keine** weiteren eigenen Kuben auf dem Spielplan sein!*

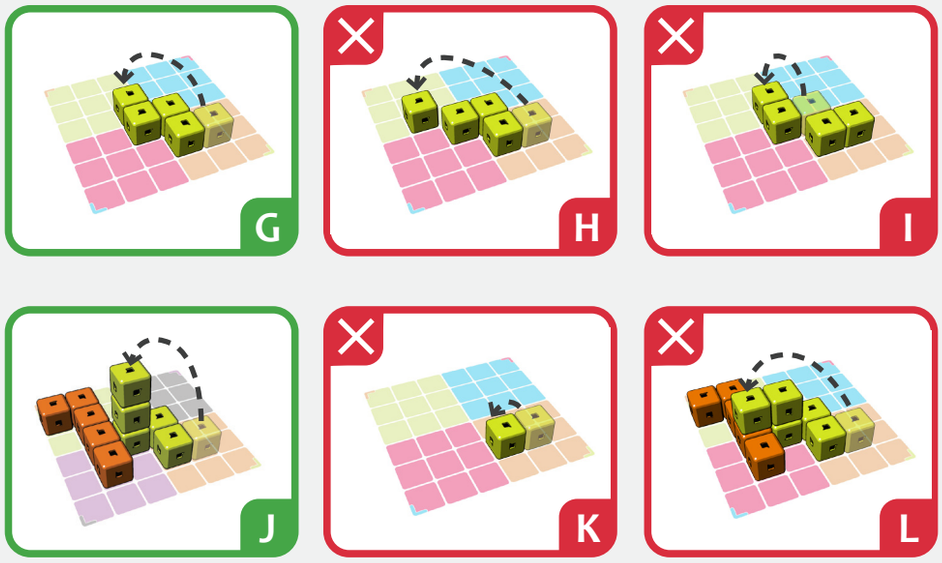



## Spielablauf & Bewegung

*Gespielt wird im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Wer an der Reihe ist, **führt genau 1 Bewegung aus**. Es gibt folgende 3 Bewegungsmöglichkeiten:*

### *1 Versetzen*

*Einen eigenen Kubus, der bereits auf dem Spielplan ist, versetzen. Es darf nur **innerhalb einer eigenen Gruppe** versetzt werden. Eine Gruppe sind alle Kuben, die **miteinander verbunden sind**, also an einer beliebigen Seite aneinander angrenzen (G).*
*Ein eigener Kubus darf innerhalb einer Gruppe auch **auf einen beliebigen anderen eigenen Kubus** versetzt werden, sodass ein Turm entsteht (J).*
*Beim Versetzen ist zu beachten:*
*· Ein eigener Kubus darf nicht lediglich diagonal mit einer eigenen Gruppe verbunden sein (H).*
*· Es dürfen nicht mehrere eigene, voneinander getrennte Gruppen entstehen (I).*
*· Es darf kein einzelner eigener Kubus entstehen, der nicht mit einer eigenen Gruppe verbunden ist. Außerdem darf kein einzeln stehender eigener Kubus versetzt werden (K).*
*· Es darf kein eigener Kubus auf den Kubus eines Mitspielers versetzt werden (L).*
*· Ein eigener Kubus darf nur **innerhalb** des Spielplans versetzt werden.*



QBQ_Rules_DE_120127 print.pdf 2 2012-01-27 13.21

## 2 Kippen

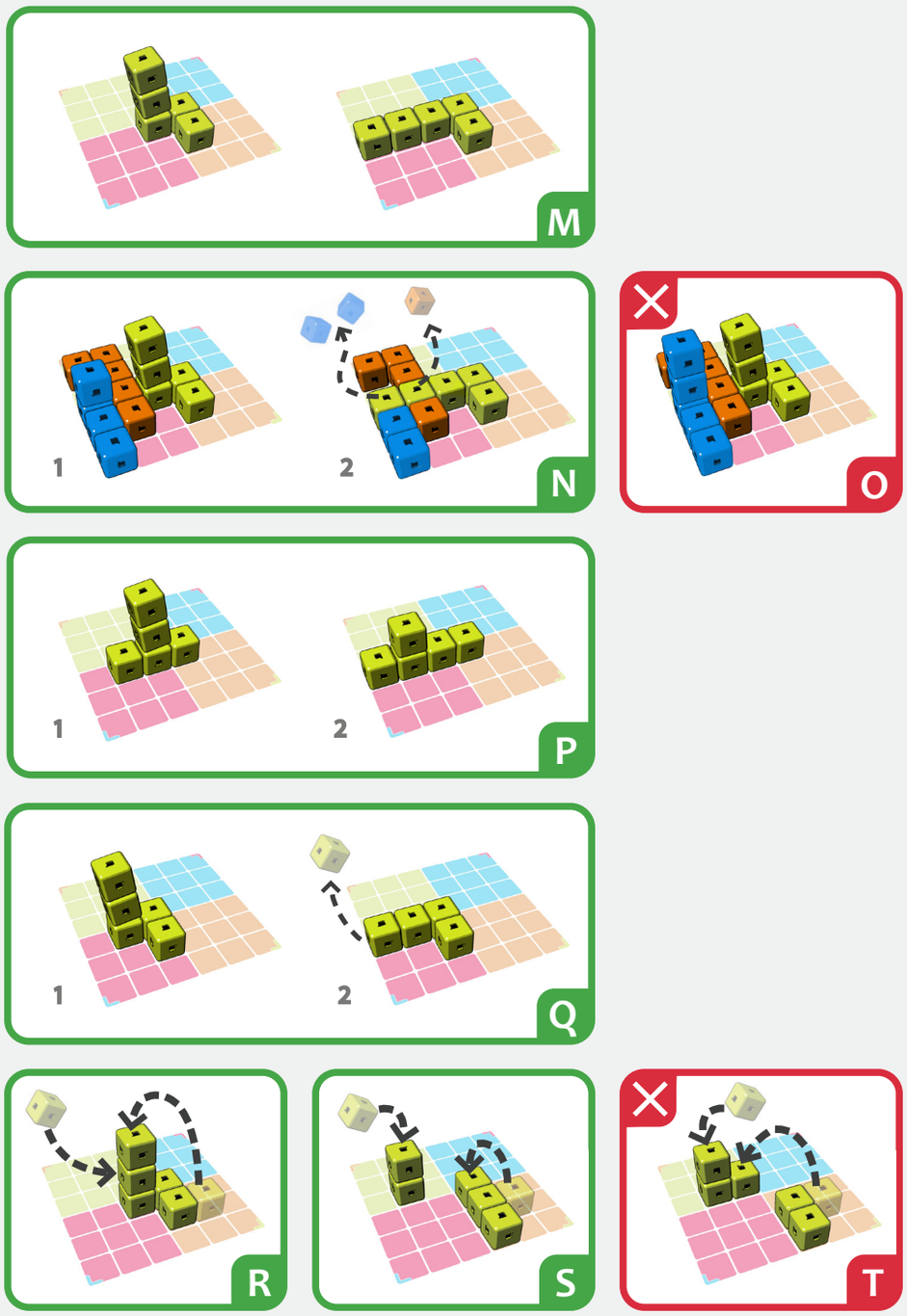
*Einen **eigenen Turm** in gerader Linie kippen. Diagonales Kippen ist verboten. Beim Kippen bleibt der unterste Kubus stehen. Ausgehend von diesem Kubus werden alle weiteren Kuben des Turms in gerader Linie direkt auf den Spielplan gelegt (M).*
*Die Kuben eines Turms dürfen über gegnerische Kuben kippen, wenn der eigene Turm **höher** ist, als die gegnerischen Türme oder Gruppen in Falllinie. Die Gruppe eines Spielers kann so in mehrere Gruppen geteilt werden. Sind gegnerische Türme in Falllinie gleich hoch, darf nicht gekippt werden (O). Kippt ein Turm auf gegnerische Kuben, kommen diese zurück zum Vorrat des jeweiligen Spielers (N).*
*Kippt ein Turm auf die Kuben der eigenen Farbe, werden diese **nicht** entfernt. Die Kuben des gekippten Turms werden **auf** den bereits liegenden Kuben platziert (P).*
*Landen eigene Kuben durch Kippen **außerhalb** des Spielplans, kommen diese zum eigenen Vorrat zurück (Q).*
*Verliert ein Spieler durch Kippen alle Kuben seiner Farbe auf dem Spielplan, platziert er in seinem nächsten Zug einen Kubus auf ein beliebiges Feld gemäß der Startaufstellung (A). Sind dort sämtliche Felder bereits durch gegnerische Kuben besetzt, muss der Kubus so nahe wie möglich an der Startaufstellung platziert werden.*

## 3 Einsetzen und Versetzen

*Einen Kubus aus dem eigenen Vorrat zu einer eigenen Gruppe hinzufügen. Der neu eingesetzte Kubus muss mit einer eigenen Gruppe verbunden sein. Anschließend muss ein **beliebiger** eigener Kubus versetzt werden, wie oben beschrieben (R). Hat ein Spieler mehrere voneinander getrennte Gruppen (siehe 2. Kippen), kann er Einsetzen und Versetzen sowohl innerhalb einer eigenen Gruppe ausführen, als auch einen Kubus zu einer eigenen Gruppe hinzufügen und einen beliebigen anderen eigenen Kubus in eine andere eigene Gruppe versetzen (S).*
*Es ist **nicht** erlaubt, einzelne Kuben zwischen zwei eigenen Gruppen zu versetzen (T). Entsteht durch das Einsetzen jedoch aus mehreren Gruppen wieder eine größere zusammenhängende Gruppe, kann anschließend ein Kubus innerhalb dieser Gruppe versetzt werden.*

## Hinweis

*Um zu gewinnen, müssen entweder exakt 4, 8 oder 9 Kuben der eigenen Farbe auf dem Spielplan sein. Die Spieler sollten daher stets im Auge behalten, wie viele eigene Kuben auf dem Spielplan sind. Damit eine der Siegformationen erfüllt ist, kann es also durchaus sinnvoll sein, gegen Spielende einen oder mehrere eigene Kuben vom Spielplan zu kippen.*




©2012 Mindtwister AB
Fruviksvägen 2-6
SE-139 34 Värmdö
SWEDEN
+46 8 570 216 50
info@mindtwister.se
www.mindtwister.se

© 2012 HUCH! & friends
www.huchandfriends.de

Hersteller & Vertrieb:
Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
D-89312 Günzburg

**Autor: square²**
*-Tao Lin*
*-Nirvana Soltani*
*-Katherina Todorova*
*-Yangchen Zhang*

**Gestaltung: Mindtwister**

Artikelnummer: 877697 A