



Spieler: 1-6

Alter: ab 8 Jahren

Dauer: ca. 15 Minuten

Spielziel

SIXTO ist ein typisches Würfel-Ankreuzspiel. Die Würfel geben vor, was angekreuzt werden darf. Die Spieler entscheiden welche Würfel sie nutzen wollen. Grundsätzlich ist es sinnvoll jeden Würfel zu nutzen, der möglich ist, denn viele Kreuze in einer Reihe bringen viele Punkte. Aber Vorsicht! Ihr solltet auch auf die Spalten achten. Denn auch hier gibt es für viele Kreuze viele Punkte. Wenn jedoch in einer Spalte am Ende nur ein einziges Feld angekreuzt ist, bringt das Minuspunkte. Die richtige Mischung aus schnellem Voranschreiten in den Reihen und das Vermeiden von einzelnen Kreuzen in den Spalten bringt am Ende die meisten Punkte und damit auch den Sieg.

Zahlenfelder ankreuzen

Die Spielzettel zeigen jeweils 6 Zahlenreihen in 6 unterschiedlichen Farben. Zu jeder Zahlenreihe gibt es einen farblich passenden Würfel.

Die **Zahlen** dürfen in jeder Reihe grundsätzlich nur **von links nach rechts** angekreuzt werden.

Es dürfen **beliebig viele** Zahlenfelder ausgelassen werden, die im späteren Verlauf aber **nicht** mehr angekreuzt werden können.

Streicht übersprungene Felder am besten durch.

Im **Zielbereich** einer Farbreihe dürfen erst dann Felder angekreuzt werden, wenn **davor** schon **mindestens 4 Felder** in dieser Reihe angekreuzt wurden.

Hat ein Spieler das letzte Feld einer Reihe angekreuzt, kann er in dieser Farbe keine weiteren Felder ankreuzen.

| | | | | | | | | | | | |
|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|---|
| 2 | 1 | X | 5 | X | X | 5 | 3 | 1 | 6 | 4 | 2 |
| X | 4 | 1 | 2 | 6 | 3 | 4 | 5 | 2 | 1 | 3 | 6 |
| 1 | X | 6 | 4 | 3 | 2 | 6 | 1 | 3 | 5 | 2 | 4 |
| X | X | X | 1 | X | 5 | X | 4 | 5 | X | 1 | 5 |
| 4 | 2 | 6 | 5 | X | 3 | 4 | 2 | 3 | 5 | 6 | 1 |
| X | 6 | 5 | 1 | X | 7 | 1 | X | 2 | 4 | 5 | X |

Σ

| | | | | | | | | | | | | | |
|---|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|--|
| A | 0x | 1x | 2x | 3x | 4x | 5x | 6x | 7x | 8x | 9x | 10x | 11x | |
| | 0 | -5 | 0 | 5 | 10 | 15 | 21 | 28 | 36 | 45 | 55 | 66 | |

Reihen abschließen

Hat ein Spieler **zwei** Felder im Zielbereich einer Reihe angekreuzt, wird diese **Farbe für alle Spieler geschlossen**. **Kein Spieler**



darf dann noch weitere Felder dieser Reihe



ankreuzen. Am besten streichen alle Spieler die übrigen Felder dieser Reihe durch. Der entsprechende **Würfel** wird nun **aus dem Spiel** genommen.

Will ein Spieler eine Reihe abschließen, sagt er das vorher an, damit die Mitspieler ggf. noch in dieser Reihe ankreuzen können. Die normalen Ankreuzregeln müssen dabei eingehalten werden!

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält einen Stift und einen Spielzettel. Es gibt mit Vorder- und Rückseiten insgesamt 12 verschiedene Zettel (Buchstaben A-F und G-L). Achtet darauf, dass jeder einen anderen Zettel benutzt. Legt die 6 Würfel bereit. Bestimmt einen Spieler, der anfangen soll. Er ist der erste aktive Spieler.

Spielablauf

Der aktive Spieler würfelt einmal mit allen 6 Würfeln. Ist er mit dem Wurf nicht zufrieden, darf er noch einmal **alle 6 Würfel** neu werfen. Es ist **nicht erlaubt** einzelne Würfel liegen zu lassen und nicht mitzuwürfeln. Spätestens nach dem 2. Wurf steht das Würfelresultat für den aktuellen Spielzug fest.

*Grundsätzlich müssen die Spielzettel **immer** für alle sichtbar sein. Das Verdecken ist nur in dem Moment erlaubt, in dem der aktive Spieler entscheidet, ob er ein zweites Mal Würfeln will!*

Jeder darf nun **alle 6 Würfel** benutzen, um Zahlen auf seinem Spielzettel anzukreuzen. Jeder Würfel darf dabei nur 1x pro Spielzug benutzt werden. Im besten Fall können alle 6 Würfel (je ein Kreuz pro Farbreihe) benutzt werden.

Um beim Ankreuzen den Überblick zu behalten ist es sinnvoll, alle Zahlen erstmal nur „halb“ anzukreuzen. Am Ende des Spielzugs vervollständigt man dann diese Kreuze.



Kann oder will ein Spieler keinen Würfel zum Ankreuzen benutzen, kann er auf das Ankreuzen auch komplett verzichten! Es gibt **keine Pflicht** Zahlenfelder **anzukreuzen**. Haben alle Spieler das Würfelerggebnis nach ihren Wünschen zum Ankreuzen benutzt, nimmt sich der nächste Spieler im Uhrzeigersinn die Würfel und beginnt den nächsten Spielzug.

Spielende und Auswertung

Das **Spiel endet** nach dem Spielzug, in dem mindestens der **3. Würfel aus dem Spiel** genommen wurde.

Alternativ endet das Spiel auch dann, wenn ein Spieler in jeder Reihe das letzte mögliche Feld angekreuzt hat und damit gar keine weiteren Felder mehr ankreuzen kann.

Zählt nun in **allen Reihen** die Kreuze und ermittelt anhand der Wertungstabelle auf dem Spielzettel die entsprechenden Punkte.

3 Kreuze bringen 5 Punkte, 4 Kreuze 10 Punkte, 6 Kreuze 21 Punkte usw.

| 0x | 1x | 2x | 3x | 4x | 5x | 6x | 7x | 8x | 9x | 10x | 11x |
|----|----|----|----|----|----|----|----|----|----|-----|-----|
| 0 | -5 | 0 | 5 | 10 | 15 | 21 | 28 | 36 | 45 | 55 | 66 |

Danach zählt ihr die Kreuze, die ihr in **jeder Spalte** gesetzt habt und ermittelt auch dafür die Punkte. In den **Spalten des Zielbereiches** werden **keine Punkte** ermittelt!

Beachtet bei der Wertung, dass Reihen oder Spalten die **nur 1 Kreuz** enthalten, **5 Minuspunkte** einbringen. Spalten ohne Kreuze bringen keine Punkte und werden bei der Auswertung übersprungen.

Zählt nun die Punkte der Spalten zusammen und schreibt das Ergebnis in das entsprechende Summenfeld.



Rechnet dann alle Punkte der Reihen und der Spaltensumme zusammen.

Wer die meisten Punkte hat ist der Sieger. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der insgesamt die meisten Felder angekreuzt hat.

Wertungsbeispiel:

| | | | | | | | | | | | | | |
|--------------|--------------|--------------|--------------|--------------|---------------|---------------|--------------|--------------|--------------|--------------|-----|-----|-----|
| 5 | 4 | 2 | 5 | 6 | 4 | 2 | 15 | | | | | | |
| 4 | 1 | 6 | 3 | 4 | 5 | 7 | 1 | 3 | 6 | 5 | | | |
| 1 | 2 | 3 | 4 | 5 | 2 | 6 | 7 | 3 | 4 | 2 | 28 | | |
| 3 | 4 | 5 | 2 | 5 | 6 | 7 | 6 | 2 | 1 | 2 | 15 | | |
| 2 | 6 | 7 | 8 | 9 | 10 | 11 | 3 | 5 | 6 | 1 | 21 | | |
| 6 | 5 | 4 | 3 | 4 | 5 | 6 | 7 | 8 | 9 | 3 | 21 | | |
| 15 | 0 | -5 | 21 | 0 | -5 | 5 | 10 | 5 | Σ | → | 46 | | |
| A | 0x | 1x | 2x | 3x | 4x | 5x | 6x | 7x | 8x | 9x | 10x | 11x | |
| | 0 | -5 | 0 | 5 | 10 | 15 | 21 | 28 | 36 | 45 | 55 | 66 | 151 |

Solospiel

Man kann Sixto auch allein spielen und versuchen seinen persönlichen Highscore zu verbessern.

Es bleiben alle Regeln des Grundspiels erhalten mit folgender Ausnahme:

Das Spiel endet, wenn nicht mindestens **zwei Würfel** zum Ankreuzen benutzt wurden.

