

Rezension/Kritik - 07.03.2024..

Sixto

SPIELEREI-REZENSION

H@LL9000-REZENSION

Autor: [Steffen Benndorf](#)
[Florian Bendsdorf](#)

Verlag: [Kendi](#)

Rezension: [Stefan Ducksch](#)

Spieler: 1 - 6

Dauer: 15 Minuten

Alter: ab 8 Jahren

Jahr: 2023

Bewertung:  4,0 H@LL9000

Ranking: [Platz 4077](#)



Tags: [Würfeln](#)

Spielerei-Rezension

Vier statt Sechs



Manchmal zieht man in seinem Leben um. Und stellt dann fest, dass man nicht alles mitnehmen kann. Zum Beispiel, weil etwas nicht in die neue Wohnung passt. Oder jemand anderes einen Einrichtungsgegenstand für

sich reklamiert. Ähnlich ging es der Mannschaft, die früher für den Nürnberger Spielkarten-Verlag tätig war. Sie hat mit dem großartigen [Qwixx](#) einen modernen Klassiker geschaffen. Als die Truppe nun mit Kendi Games einen eigenen Laden aufmachte, blieb die Cash-Cow zurück.

Also setzte sich Autor Steffen Benndorf zusammen mit seinem Sohn Florian hin und erschuf den Umsatzbringer ein zweites Mal. [Sixto](#) ist dabei bei weitem kein Plagiat, sondern eine Weiterentwicklung mit frischen Ideen. Die Augenscheinlichste ist, dass wir hier statt mit vier mit sechs farbigen Würfeln hantieren. Die dürfen allesamt maximal zwei Mal geworfen werden. Dann trägt man auf dem eigenen Spielblatt ein. Und diesmal sind auch keine Würfel für die Mitspieler gesperrt.

Das Spielblatt ähnelt einer [Qwixx](#)-Variante, weil die Zahlen nicht aufsteigen oder absteigen, sondern wirt durcheinander darauf stehen. Mehr noch: Jeder am Tisch hat ein anderes Spielblatt. Wieder gilt beim Eintragen: Wir spielen von links nach rechts. Wer eine Zahl in einer Zeile ankreuzt, darf die links davon liegenden nicht mehr nutzen. War das bei [Qwixx](#) noch ein stressfreies Unterfangen, brennt bei [Sixto](#) aber vom ersten Kreuz an der Baum.

Das liegt an der Wertung: Wer am Spielende nur ein Kreuz in einer Zeile hat, bekommt dafür Minuspunkte. Erst ab dem vierten Kreuz steigt die Wertungszahl in akzeptable Bereiche. Vier Kreuze in einer Zeile sind auch Voraussetzung dafür, im sogenannten Zielbereich Zahlen ankreuzen zu dürfen. Der ist drei Felder groß und befindet sich hinter der eigentlichen Zahlenreihe. Kreuzt hier jemand zweimal eine Farbe an, geht der Würfel anschließend aus dem Spiel. Sind drei Würfel raus, endet [Sixto](#).



Das hört sich von der Grundstruktur noch sehr nach [Qwixx](#) an, doch es gibt zwei deutliche Änderungen. Die eine ist, dass man nichts eintragen muss, wenn man nicht möchte. Jeder darf jeden Würfel benutzen, und so malen die einen fleißig ihr Blatt voll, während bei den anderen noch gähnende Leere herrscht. Das Element des Eintragens verlangsamt [Sixto](#) im Vergleich zum Vorgänger allerdings deutlich. Denn

jeder von uns muss für alle sechs Farben überlegen, ob er einen Würfel nutzen möchte oder nicht. Zwar können bis zu sechs Personen mitmachen, häufig wartet man aber auch bei weniger Leuten immer auf jemanden.

Die zweite gravierende Änderung ist, dass es nicht nur für Zeilen, sondern auch für Spalten Punkte gibt. Und da es nur sechs Farben gibt, sind wir hier viel eher in Gefahr, Minus-Punkte einzufahren, weil wir nur ein einsames Kreuz in einer Spalte zustande bringen. An dieser Stelle wird **Sixto** deutlich anspruchsvoller als **Qwixx**. Macht man langsam, um viel über Spalten zu punkten? Oder macht man Tempo, um die Spielweise der Langsamen scheitern zu lassen, indem man Würfel aus dem Spiel nimmt? Hier gibt es bei **Sixto** eine Menge auszuprobieren. **Qwixx**-Fans sollten dies auf jeden Fall tun.

Rezension [Stefan Ducksch](#)



In Kooperation mit der Spielezeitschrift



<https://www.spielerei.de/>