

HALLO UND WILLKOMMEN!

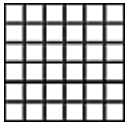
DRUCKEN: Am besten weisses Papier verwenden, Papierformat Din A4, Hochformat. Schwarz/weiss oder Farbdruck. (Das Spielmaterial sieht in Farbe natürlich schöner aus.) Spielfiguren und Börsefiguren müssen färbig sein! (eigene Figuren nehmen oder farbig ausdrucken/anmalen)

CHECKLISTE "Q.A.X.": (Spielmaterial für 4 Spieler) (Seiten bei Papierformat DinA4, Hochformat)

- Checkliste & Spielregeln (5 Seiten)
 - Spielplan Teil 1 (1 Seite)
 - Spielplan Teil 2 (1 Seite)
 - Spielfelder (1 Seite)
 - Spielfelder & Aktien (1 Seite)
 - Aktien & Spielfiguren (1 Seite)
 - Börsenindex & Börsefiguren (1 Seite)
 - Münzen (1 Seite)
- **Spielplan**-Teile ausschneiden und zu einem Quadrat zusammensetzen
 - **Spielfelder, Aktien, Börsenindex** ausschneiden.
 - **Spielfiguren:** wenn ihr keine eigenen Spielfiguren bei der Hand habt, gibt es sie auch zum Ausschneiden. Jeder erhält 3 Spielfiguren einer Farbe. Börsefiguren: 3 x 3 verschiedene Farben.
 - **Münzen:** nehmt eigene Münzen, Plättchen, Steine etc... oder Ausschneiden (dann sollten sie aber auf dickeres Papier oder Karton gedruckt bzw. geklebt werden!), 81-90 Münzen, und einen **Behälter für die Münzen** (Schüssel, Schachtel,...)

TIPP: das Spielmaterial auf stärkeres Papier / Karton ausdrucken oder kleben!
Wenn alles ausgedruckt, ausgeschnitten, geklebt, angemalt, etc ist - kann's losgehen!

SPIELMATERIAL:



SPIELPLAN: weisser Raster mit 36 eingezeichneten Feldern



36 SPIELFELDER: 9 Firmensymbole, für jede Firma gibt es die Felder 1,2,3 und 4.

Q.A.X.	1	2	3	4
HAUSSE				
NOMINALE				
BAISSE				

1 BÖRSENINDEX mit Spalten für 9 Firmen
und Reihen HAUSSE,NOMINALE,BAISSE für jede Firma



36 AKTIEN: 9 Firmen gekennzeichnet mit 1,2,3 und 4.

- 9 BÖRSEFIGUREN: 3 schwarz, 3 grau, 3 rot
- 12 SPIELFIGUREN: je 3 in einer Farbe (blau, orange, gelb, grün)
- BÖRSE = 81-90 MÜNZEN (eigene Münzen oder ausgeschnittene) in einer Schüssel, Schachtel,...

Q.A.X. Spielregeln & Spielablauf (2)

ZIEL ist es mit dem Startkapital durch Aktienhandel und viel Taktik den größten Gewinn zu erzielen!
Wer zuerst eine bestimmte Münzenanzahl erreicht hat gewonnen! (siehe letzte Seite)

SPIELBEGINN:

SPIELPLAN: die 36 SPIELFELDER auf die Spieler aufteilen. Dann nacheinander je 1 Spielfeld auf den Spielplan legen (eine Reihe nach der anderen), bis alle Felder am Spielplan liegen.

SPIELFIGUREN: jeder Spieler erhält 3 Spielfiguren derselben Farbe

STARTKAPITAL: jeder Spieler erhält 7 MÜNZEN Startkapital

AKTIEN: liegen am Tisch (Tipp: immer die 4 Aktien derselben Firma sichtbar auflegen)

STARTSPIELER: ein Startspieler wird bestimmt (beliebig, da die Startspieler wechseln)

BÖRSENINDEX, BÖRSEFIGUREN & BÖRSE (Münzen): erhält der Startspieler

1) SPIELFIGUREN SETZEN:

Jeder Spieler setzt seine 3 Figuren auf beliebige Spielfelder. (reihum im Uhrzeigersinn)

- Nicht mehrere Farben auf einem Spielfeld.

- Man darf die Spielfiguren einzeln und aufeinander setzen!!!

z.B.: **1-er Figur** □, **2-er Figur** □□, **3-er Figur** □□□

(TIPPS: Mehr Flexibilität mit einzelnen Figuren - aber 'kleinere' Figuren sind leichter angreifbar!
Schon beim Setzen sollte man wissen, welche Spielzüge und Aktionen in der kommenden Spielrunde möglich sind. Deshalb könnt ihr erst mal eine 'PROBERUNDE' spielen...)

2) STARTSPIELER BESTIMMT BÖRSENINDEX:

Mit den BÖRSEFIGUREN wird der 'Aktienkurs' für JEDE FIRMA bestimmt:

Für 3 Firmen **HAUSSE:** d.h. **SCHWARZE** Figuren in die Reihe Hausse unter 3 Firmen setzen!

Für 3 Firmen **NOMINALE:** d.h. **GRAUE** Figuren ...

Für 3 Firmen **BAISSE:** d.h. **ROTE** Figuren...

ERSTE SPIELRUNDE:

Alle Spielfiguren sind am Spielplan, der Startspieler hat die Aktienkurse am Börsenindex bestimmt,
Der Börsenindex ist für alle Spieler sichtbar. Jetzt kommt jeder Spieler nacheinander im Uhrz.sinn an die Reihe: *der linke Nachbar des Startspielers* beginnt:

ERST: 1 SPIELFELD VERLEGEN

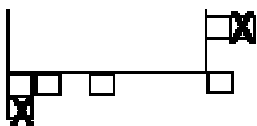
DANN: SPIELZÜGE & AKTIONEN DURCHFÜHREN

! Diese Reihenfolge unbedingt einhalten!

1) 1 SPIELFELD VERLEGEN:

Der Spieler darf EIN BELIEBIGES FREIES SPIELFELD in eine andere Position legen!

1 Spielfeld nehmen und an ein anderes Spielfeld - waagrecht, senkrecht oder diagonal - anlegen!



AUSSERHALB des Spielplans anlegen aber nicht mehr als EINE Reihe entfernt!

- Kein Spielfeld darf 'frei schweben', d.h. es muss immer **waagrecht, senkrecht oder diagonal an ein anderes Spielfeld angrenzen!**

- Hat man einmal verlegt, darf nichts mehr geändert werden!

- Auf freien Aussenrand oder leeres Spielplan-Feld verlegen möglich.

- Man kann auf das Verlegen VERZICHTEN!

Q.A.X. Spielregeln & Spielablauf (3)

2) SPIELZÜGE UND AKTIONEN:

! Man muss 3 Spielzüge durchführen!

! Nach JEDEM Spielzug darf man AKTIONEN durchführen!

SPIELZÜGE:

1 Spielzug = 1 Spielfigur zieht 1 Spielfeld waagrecht, senkrecht oder diagonal

KOMBINIERTE SPIELZÜGE MIT HÖHEREN SPIELFIGUREN MÖGLICH:

 Zieht man mit einer 2-er Figur um 1 Spielfeld weiter - sind das 2 SPIELZÜGE!

 Zieht man mit einer 3-er Figur um 1 Spielfeld weiter - sind das 3 SPIELZÜGE!

SPIELFIGUREN AUFTEILEN & AUFBAUEN MÖGLICH: Beispiele:



=  1er zieht auf 1er-Figur



1er zieht von 3er weiter

Auf diese Weise kann man beliebig kombinierte Spielzüge durchführen (insgesamt 3 SPIELZÜGE!).


Nicht auf oder über leere (weisse) Felder ziehen.

Nicht auf Gegnerfiguren ziehen - ausser man will sie schlagen. (siehe SCHLAGEN, letzte Seite)

DIE 'AUSGANGSSTELLUNG' der eigenen Figuren darf in einer Runde nicht wiederholt werden.

Ausgangsstellung = Position und Höhe der Figur

Beispiele:

 Ausgangsstellung (2-er)

Eine 1-er Figur davon zieht weiter & es bleibt eine 1-er-Figur stehen.


Jetzt darf keine 1-er Figur mehr auf diese ziehen - sonst wäre es die gleiche Stellung wie zuvor.



 Ausgangsstellung (1-er)




Die Figur zieht weiter. Jetzt darf keine 1-er Figur mehr auf dieses Feld (sonst wärs die gleiche Stellung), möglich wäre aber z.B. mit einer 2-er Figur auf dieses Feld ziehen (andere Höhe!).

NACH JEDEM SPIELZUG - AKTION MÖGLICH:

Nach JEDEM Spielzug, ob einzeln oder kombiniert, darf man eine Aktion durchführen.

z.B.:  zieht man mit einer 3-er Figur um 1 Spielfeld weiter - sind alle 3 Spielzüge 'verbraucht'.
- Dann AKTION. (3 Spielzüge - 1 Aktion)

z.B.:  1-er zieht 1 Spielfeld (= 1 Spielzug) - dann AKTION
 2-er zieht 1 Spielfeld (= 2 Spielzüge) - dann AKTION
(insgesamt 3 Spielzüge - 2 Aktionen)

z.B.:  1-er zieht 1 Spielfeld (= 1 Spielzug) - dann AKTION
 1-er zieht 1 Spielfeld (= 1 Spielzug) - dann AKTION
 1-er zieht 1 Spielfeld (= 1 Spielzug) - dann AKTION
(insgesamt 3 Spielzüge - 3 Aktionen)

Q.A.X. Spielregeln & Spielablauf (4)

AKTIONEN

Man versucht durch Aktienkauf und -verkauf & Firmenbesitz zu mehr Münzen zu kommen.
Aber Vorsicht, man kann auch geschlagen werden, Aktien & Münzen verlieren.

! AKTIONEN GELTEN IMMER FÜR DAS SPIELFELD AUF DAS MAN GEZOGEN IST !

1) AKTIEN KAUFEN:

Ist man auf ein Spielfeld gezogen, sieht man am Börsenindex nach, welchen Kurs die entsprechende Aktie hat!

HAUSSE = 3 MÜNZEN

NOMINALE = 2 MÜNZEN

BAISSE = 1 MÜNZE

Will man die Aktie kaufen: zahlt man den Kurs an die Börse und erhält die entsprechende Aktie!

- Spielfeldnummer und Aktiennummer müssen übereinstimmen!

(z.B.: auf Raff&Zahn 3 gezogen - Firma Raff&Zahn steht auf Baisse - Aktie Raff&Zahn 3 kostet 1 Münze)

- Hat bereits ein anderer Spieler die Aktie - Pech - kann man sie nicht erhalten.

- Aktien für alle sichtbar vor sich legen.

2) AKTIEN VERKAUFEN:

Zieht man auf ein Spielfeld und **BESITZT BEREITS** die Aktie (gleiche Nummer!), kann man sie verkaufen:

bei Hausse - 3 Münzen, Nominale - 2 Münzen, Baisse - 1 Münze (wie oben).

Will man die Aktie verkaufen - legt man die Aktie zurück und erhält die Münzen von der Börse.
(zurückgelegte Aktien sind dann wieder frei für alle).

3) FIRMENBESITZ:

Hat ein Spieler **ALLE 4 AKTIEN** einer Firma, ist er Firmenbesitzer:

zieht man auf ein Spielfeld und besitzt diese Firma - am Börsenindex nachsehen:

HAUSSE = man erhält 2 MÜNZEN 'Dividende' von der Börse

NOMINALE = man erhält 1 MÜNZE 'Dividende' von der Börse

BAISSE = man ZAHLT 1 MÜNZE an die Börse

Also Vorsicht wo man hinzieht & wie der Börsenindex steht!

Mehrere Firmen besitzen ist auch erlaubt.

Verkauft man eine oder mehrere Aktien davon - ist man nicht mehr Firmenbesitzer.

HINWEIS: man kann auch mehrmals, wenn möglich, auf seine Firmenfelder ziehen & kassieren!

(vorausgesetzt Hausse od. Nominale ist gesetzt & **eine 'Ausgangsstellung' wird nicht wiederholt!**)

z.B.: 1-er Figur zieht auf Firmenfeld - AKTION 'Dividende'

Figur zieht weiter auf nebenliegendes weiteres Firmenfeld - AKTION 'Dividende'

z.B.: 1-er Figur zieht auf Firmenfeld - AKTION 'Dividende'

Noch eine Figur zieht auf diese Figur (jetzt als 2-er Figur auf dem Firmenfeld) - AKTION 'Dividende'.

z.B.: Eine Figur zieht auf eine andere eigene Figur, die bereits auf einem Firmenfeld steht.....

Q.A.X. Spielregeln & Spielablauf (5)

4) GEGNERFIGUREN SCHLAGEN

- Nur mit gleichhoher Spielfigur!

□ schlägt □

▢ schlägt ▢

▣ schlägt ▣

- 'Aufbauen' möglich! z.B. zwei 1-er Figuren ziehen auf gegnerische 2-er Figur

Geschlagene Figur versetzen:

Der 'Gewinner' setzt die 'Verlierer-Figur' auf ein beliebiges freies Spielfeld.

Varianten bei geschlagenen 2-er oder 3-er Figuren:

a) Verliererfigur darf beim Versetzen nicht aufgelöst werden.

b) Darf aufgelöst werden (einzelne Figuren versetzen). Sehr gemein!

Gewinner MUSS die Aktie des Verlierers kaufen:

Besitzt der Verlierer die Aktie von dem Feld von dem er geschlagen wurde

(gleiche Nummer!) - MUSS der Gewinner die Aktie zum aktuellen Kurs (Börsenindex) kaufen & an den 'Verlierer' zahlen!

AUSNAHME: der Verlierer besitzt diese FIRMA, dann verliert er die Aktie nicht!

(& Gewinner muss/kann nicht kaufen)

Ist der Spieler mit seinen Spielzügen & Aktionen fertig - kommt der nächste Spieler an die Reihe:
Spielfeld verlegen - Spielzüge & Aktionen. Nächster Spieler..... bis alle an der Reihe waren.
(Letzter = Startspieler)

NÄCHSTE SPIELRUNDE:

Neuer Startspieler (linker Nachbar des vorigen) - Börsenindex weitergeben.

Börsenindex: Startspieler setzt Börsefiguren beliebig.

Spielzüge & Aktionen: linker Nachbar des Startspielers kommt an die Reihe.....

Auf diese Weise wird so lange gespielt bis ein Spieler das Ziel erreicht hat!

SIEMER = wer zuerst die bestimmte Münzenanzahl bzw. mehr darüber erreicht:

2 Spieler: 21 Münzen - ca. 20-40 min (Profiversion: 28 Münzen)

3 Spieler: 14 Münzen (Profi: 21 - ca. 80-100 min)

4 Spieler: 14 Münzen (Profi: 21)

Spielplan Teil 1

Spielplan Teil 2

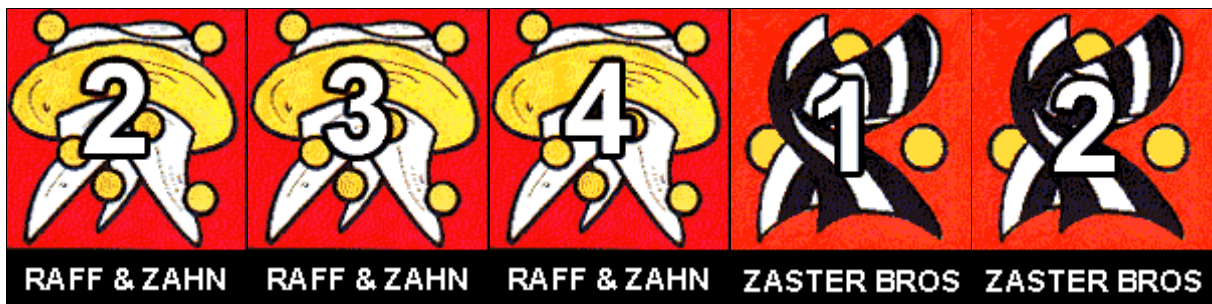
Spielfelder:



Spielfelder & Aktien:











Aktien:

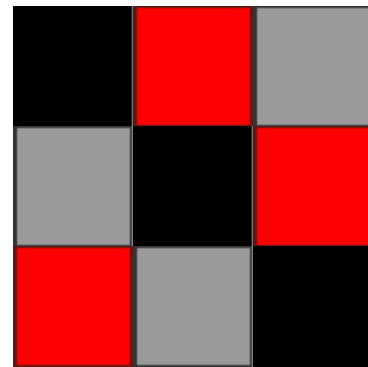


Spielfiguren:

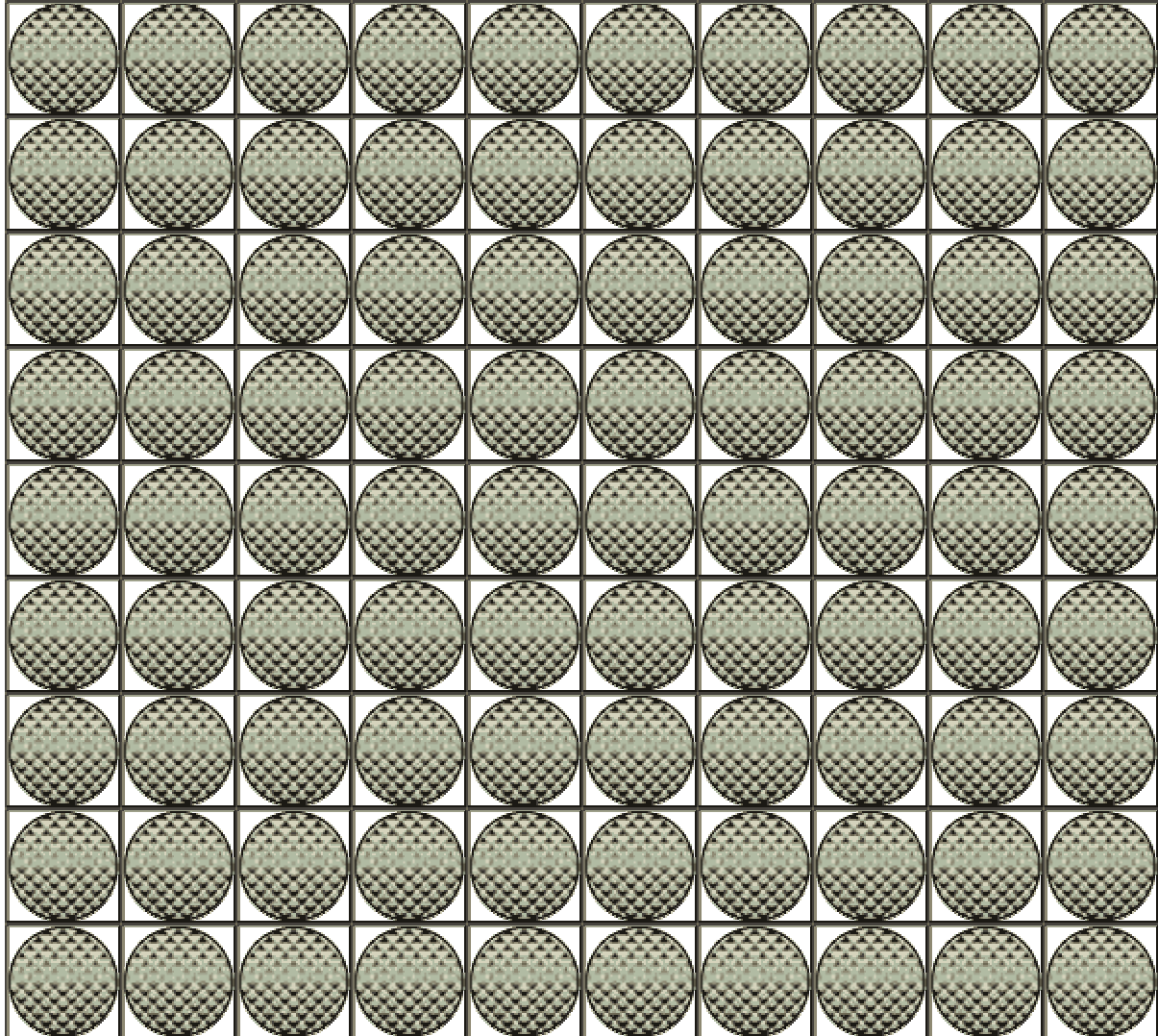


Börsenindex & Börsefiguren:

copyright by manuela&wiesl www.wiesl.net Q.A.X. www.printgames.net	 KIES&KOHLE FLIEDER&...			
	 KLIMPER AG			
	 KNÖDEL&...			
	 KNÖDEL&...			
	 PINKE&...			
	 RAFF&ZAHN			
	 SCHEFFEL...			
	 ZÄSTER BR.			
	HAUSSE			
NOMINALE				
BAISSE				



Münzen:



FERTIG!!! VIEL SPASS!
Vielen Dank für die Benützung unseres Services!