



Ein Brettspiel für 2 Spieler von **Martijn Althuisen**

## EINFÜHRUNG

**Tixel** ist ein abstraktes Zweierspiel und der Nachfolger von Tix. Der Name stammt von den Spielsteinen, die wie Pixel (Quadrate) aussehen, aber eine Einbuchtung an einer Seite haben.

Ziel des Spiels ist es, als letzter noch einen gültigen Zug machen zu können. Kettenzüge sind dabei wichtig, denn sie ermöglichen vorübergehend drei zusätzliche Zugtypen.

## SPIELMATERIAL

- Spielplan (6x6)
- 20 Spielsteine in 2 Farben (je 10)
- Aufbewahrungstasche

## SPIELREGELN

Jeder Spieler hat zehn Steine einer Farbe. Zu Beginn liegen alle Steine neben dem Spielfeld und bilden den Vorrat jedes Spielers.

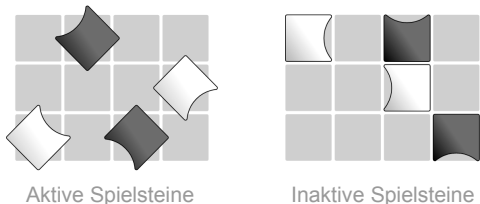
Weiß zieht zuerst. Anschließend wechseln sich die Spieler ab.

### Spielsteine

Ein Spielstein auf dem Spielplan kann entweder aktiv oder inaktiv sein. Aktive Steine sind um 45 Grad gedreht, inaktive an den Feldern auf dem Spielplan ausgerichtet.

Nur aktive Steine können bewegt werden (*siehe "Spielsteine bewegen"*).

Die Ecken eines aktiven Spielsteins ragen in die vier benachbarten Felder hinein. Kein anderer aktiver Stein kann sich auf diesen Feldern befinden. Folglich können zwei aktive Spielsteine nicht senkrecht oder waagrecht benachbart sein.



Aktive Spielsteine

Inaktive Spielsteine

### Ein Spielzug

In einem Spielzug muss ein Spieler entweder einen Stein **einsetzen** oder **bewegen**.

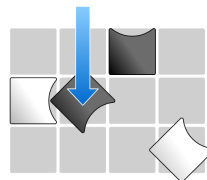
#### Spielsteine einsetzen

Ein Spieler darf nur dann einen neuen Spielstein einsetzen, wenn er zu Beginn seines Zuges mindestens einen **aktiven und bewegbaren** Spielstein auf dem Plan hat (eine Ausnahme bildet natürlich der erste Spielzug jedes Spielers).

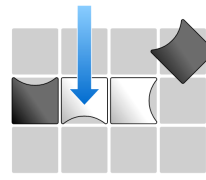
Der Spieler nimmt einen Stein aus seinem Vorrat und setzt ihn auf einem leeren Feld auf dem Spielplan ein.

Wenn alle waagrecht oder senkrecht benachbarten Felder leer sind, muss der Spielstein als aktiv eingesetzt werden.

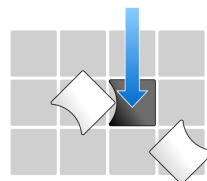
Wenn auf einem waagrecht oder senkrecht benachbarten Feld ein inaktiver Spielstein liegt und die Einbuchtung zum neu eingesetzten Spielstein hinzeigt, muss der neue Stein ebenfalls als aktiv eingesetzt werden.



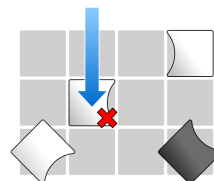
Gültiges Einsetzen



Gültiges Einsetzen



Gültiges Einsetzen



Ungültiges Einsetzen; Ein Stein auf diesem Feld muss als aktiv eingesetzt werden.

### Spielsteine bewegen

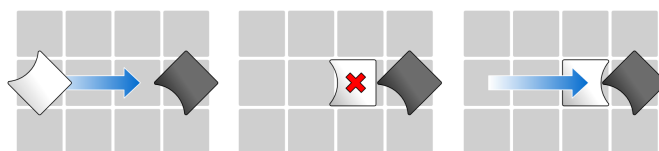
Ein aktiver Spielstein kann eine beliebige Zahl von leeren Feldern in waagrecht oder senkrechtlicher Richtung bewegt werden.

Der zu bewegende Stein wird zunächst in eine inaktive Ausrichtung gedreht (parallel zu den Feldern auf dem Spielplan, um zwischen am Wegesrand liegende inaktive Steine zu passen) dann auf das gewünschte Feld gezogen und **wenn möglich aktiviert**.

Ein Spielstein kann vor der Bewegung **beliebig weit** gedreht werden.

Alle aktiven Spielsteine am Wegesrand werden vom vorbeiziehenden Stein deaktiviert, indem sie entweder im oder gegen den Uhrzeigersinn gedreht werden, je nachdem, wie der bewegte Stein an ihnen vorbeizieht.

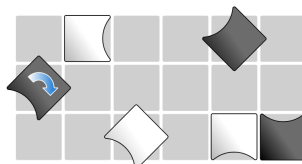
Direkt vor einen aktiven Stein darf man nur ziehen, wenn die Einbuchtung des bewegten Steins zu diesem Stein hinzeigt.



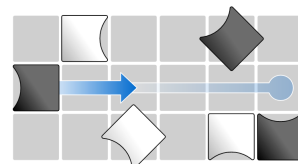
Der weiße Stein soll direkt vor den schwarzen Stein gezogen werden.

Das geht nicht, ...

... es sei denn, man dreht die Einbuchtung zuerst so, dass sie zum schwarzen Stein hinzeigt.



Schritt 1: Der Stein wird vorläufig in eine inaktive Ausrichtung gedreht.



Schritt 2: Er wird auf das gewünschte Feld bewegt...



... und deaktiviert dabei alle aktiven Steine am Wegesrand.

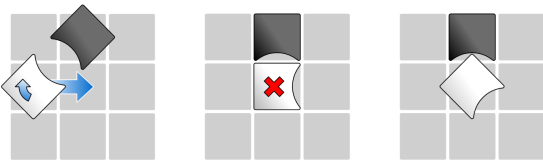


Schritt 3: Auf dem gewünschten Feld dreht man den Stein - wenn möglich - wieder in eine aktive Ausrichtung.

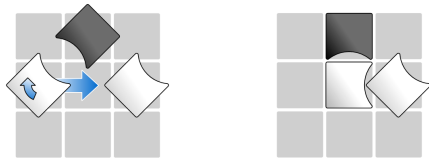
## Spielsteine opfern und Bonuszüge bekommen

Wenn ein Spieler einen Spielstein **so bewegt**, dass er inaktiv wird, erhält er einen Bonuszug. Dies nennt man "einen Stein opfern".

Wenn er dies wiederholt, erhält er einen weiteren Bonuszug und so weiter, solange er Steine opfert.



Der weiße Spielstein kann nicht geopfert werden, indem er neben den schwarzen Stein bewegt wird. Er bleibt nach der Bewegung aktiv.



Hier hingegen kann der weiße Stein geopfert werden. Er kann nicht aktiv bleiben, weil sich ein weiterer aktiver Stein auf einem Nachbarfeld befindet.

Der Bonuszug ist **optional**, man kann auch darauf verzichten und stattdessen seinen Zug beenden.

Für einen Bonuszug darf man aus den folgenden Möglichkeiten wählen:

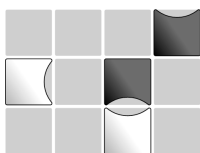
- Einen Stein **einsetzen** (siehe "Spielsteine einsetzen").
- Einen Stein **bewegen** (siehe "Spielsteine bewegen").
- Einen inaktiven Stein **aktivieren**.
- Einen Stein **aufnehmen** (und zum eigenen Vorrat tun)
- Einen aktiven Stein so **drehen**, dass seine Einbuchtung in eine andere Richtung zeigt (er bleibt dabei aktiv).

## Spielsteine aktivieren

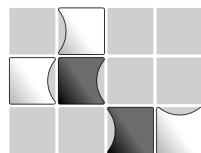
Ein Spieler kann einen seiner inaktiven Spielsteine beliebig drehen, so dass er eine aktive Ausrichtung erhält.

Der Spielstein darf nicht zu einem anderen **aktiven** Stein benachbart sein.

Wenn auf einem benachbarten Feld ein inaktiver Stein liegt, muss dessen Einbuchtung zu dem Stein hinzeigen, der aktiviert werden soll.



Diese Steine können aktiviert werden.

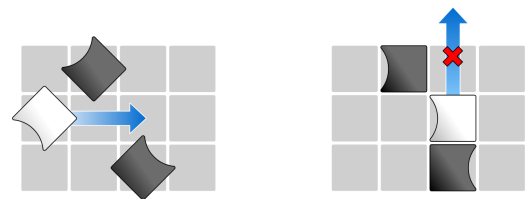


Diese nicht.

## Spielsteine aufnehmen

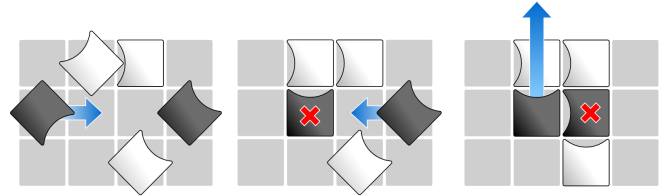
Ein Spieler kann einen seiner Steine vom Spielfeld aufnehmen und in seinen Vorrat zurücklegen.

Der Spielstein, der gerade geopfert wurde, kann nicht im direkten Bonuszug aufgenommen werden.



Der weiße Stein wird geopfert, indem er neben den rechten schwarzen Stein gezogen wird.

Dieser weiße Stein (der gerade geopfert wurde) kann nicht im daraus entstandenen Bonuszug aufgenommen werden.



Der schwarze Stein links wird geopfert, ...

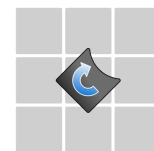
... kann aber nicht aufgenommen werden. Stattdessen wird der schwarze Stein rechts ebenfalls geopfert...

... und nun kann der zuerst geopfert schwarze Stein aufgenommen werden.

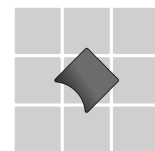
## Spielsteine drehen

Ein Spieler darf einen seiner aktiven Spielsteine so drehen, dass die Einbuchtung in eine andere Richtung zeigt.

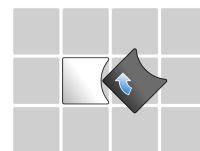
Ein gedrehter Stein muss aktiv bleiben. Er darf nicht in eine inaktive Ausrichtung gedreht werden.



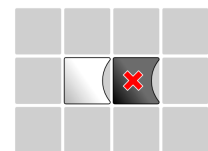
Aktive Steine müssen so gedreht werden...



... dass sie aktiv bleiben.



Steine so zu drehen, dass sie inaktiv werden, ...



... ist nicht erlaubt.

## Spiel-Ende

Wenn ein Spieler keinen gültigen Zug machen kann, hat er verloren. Beide Spieler können sich auch auf ein Remis einigen.

## ERWEITERUNGS-SETS

Ein Erweiterungs-Set besteht aus vier weißen und vier schwarzen quadratischen Spielsteinen (insgesamt acht). Für jeden Erweiterungsstein, den man benutzt, entfernt man einen normalen Stein aus dem Vorrat des entsprechenden Spielers.

Erweiterungssteine haben weniger taktisches Potential als die normalen, weil sie nicht in einer inaktiven Ausrichtung neben aktive Steine gesetzt werden können und auch nicht geopfert werden können, indem man sie neben aktive Steine in der gleichen Zeile oder Spalte bewegt.

Mit zwei Erweiterungs-Sets kann man auch das ursprüngliche Tix spielen.