



DREI
MAGIER
SPIELE

Alex Randolph

XEQUEO!

[ze kues]

Der is'es!

Wer führt wen in die Irre?
Ein alexisches Spiel für zwei.

„Xe Queo!“ ist venezianisch und bedeutet „Der ist es!“

Xe Queo!

Wer führt wen in die Irre?

2 Spieler ab 10 Jahren/Erwachsene

Autor: Alex Randolph
Grafik/Typo: J. Rüttinger, Rolf Vogt
Redaktion: Kathi Kappler
Verlag: DREI MAGIER SPIELE
91486 Uehlfeld
Lizenz: Venice Connection,
Venice, Italy ©1998

Material

- Spielplan mit 7 x 7 Feldern
- 7 Holzspielsteine in 7 Farben
- 7 Messing-Ringe
- 2 x 7 runde Farbkärtchen

Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel bitte die 14 runden Farbkärtchen vorsichtig aus dem Stanzbogen brechen.

Spielziel

Es werden mehrere Runden gespielt. Spielziel in jeder Runde ist es, einen Ring zu bekommen.

Wer zuerst vier Ringe hat, gewinnt das Spiel.

Das Spiel

Vor der ersten Runde:

- Beide Spieler nehmen sich je einen 7er Satz Farbkärtchen (7 verschiedene Farben, Rückseite gleich).
- Die sieben Spielsteine werden **beliebig (!)** auf den Spielplan gesetzt.
- ein Spieler legt einen Ring auf ein **beliebiges** freies Feld - es muss jedoch mindestens immer ein Feld zum nächsten Spielstein frei bleiben!
- Jeder Spieler bestimmt **geheim für sich**, welcher Spielstein ihm in dieser Runde „gehört“.
- Er gibt die gleichfarbige Karte als **unterste in sein Päckchen** und legt dieses **verdeckt** vor sich hin.

Vor den folgenden Runden:

- Die 7 Spielsteine **bleiben**, wo sie am Ende der vorigen Runde waren.
- Der **Verlierer** der vorigen Runde legt **einen neuen Ring** auf den Spielplan.
- beide Spieler wählen **wieder geheim** einen Spielstein und stecken die entsprechende Karte unter das Päckchen, wie in der ersten Runde.

Start

In der ersten Runde startet der Spieler, der den Ring **nicht gelegt** hat.

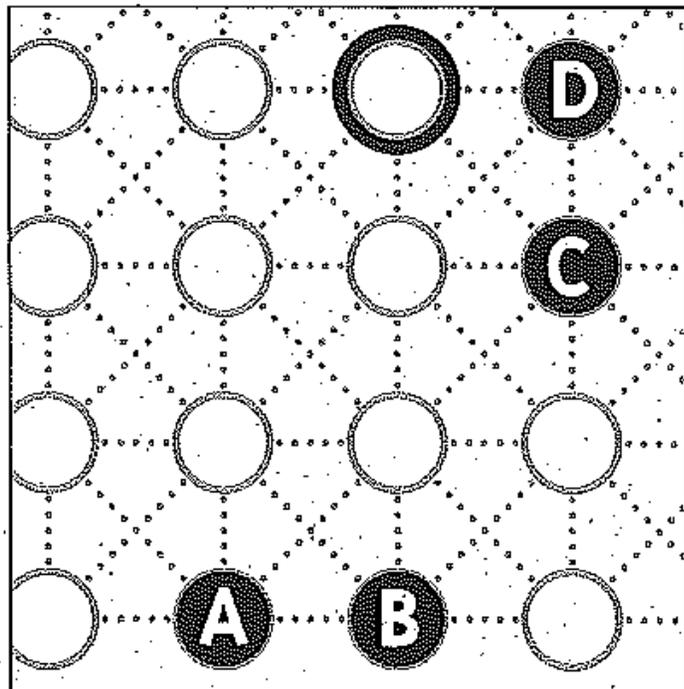
In den folgenden Runden startet immer der Spieler, der die vorige Runde **gewonnen** hat.

Züge

Wer am Zug ist, kann eine **beliebige** Figur ziehen. Diese kann **entweder um ein Feld** gezogen werden (wie der König beim Schach) oder über eine oder mehrere Nachbarfiguren hüpfen (wie bei Halma). **Aber Achtung! Am Ende**

eines jeden Zuges **muss** die Figur dem Ring **näher stehen als vorher**.

Dabei gilt die diagonale Entfernung als größer als die rechteckige!



Beispiel:

*B gilt näher dem Ring als A,
und D näher als C.*

*Man kann daher eine Figur von
A nach B ziehen oder von C nach D,
nicht aber von B nach A oder von
D nach C.*

Ringe sammeln

Es gibt drei Möglichkeiten, einen Ring zu gewinnen und damit eine Runde zu beenden:

1. Man zieht mit seiner (geheimen) Figur in den Ring, zeigt seine unterste Karte – die natürlich die gleiche Farbe zeigen muss – und nimmt den Ring vom Spielfeld.

2. Hat jedoch der Gegner die gleiche Figur gewählt und beweist es, indem er ebenfalls seine unterste Karte zeigt, dann erhält er den Ring!

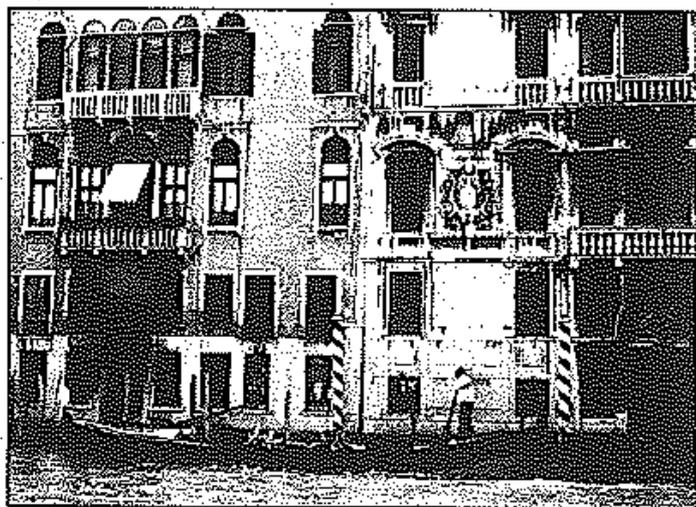
3. Die dritte Möglichkeit ist die Herausforderung:

Wer am Zug ist, kann auf jene Figur zeigen, die er für die seines Gegners hält, und sagen „**Xe Queo!**“. Hat er recht, bekommt er den Ring auf der Stelle, wenn nicht, erhält ihn sein Gegner ... und eine neue Runde beginnt.

Spielende

Sobald ein Spieler **vier** der sieben Ringe gewonnen hat, ist das Spiel zu Ende.

Viel Vergnügen!



Anmerkung:

*Wenn wir das Wort **Spieler** benutzen, meinen wir selbstverständlich **Spieler und Spielerinnen**.*

Fertigung: Hertel & Co. GmbH,
95448 Bayreuth

Papier: Fedrigoni Constellation Snow
und Freelifie Picnic