

ChemiX

Spielregeln

Anzahl Personen: 2 - 4

Alter: ab 10 Jahren

Dauer: Chemix Classic 50 min.
Chemuno 20 min.

ChemiX sind zwei verschiedene Spiele in einer Schachtel: **ChemiX Classic** und **Chemuno**.



ChemiX Classic

Spielziel

Durch geschicktes Legen, Auflösen und Umformen von Verbindungen werden Punkte gesammelt. Wer am Schluss am meisten Punkte hat, gewinnt.

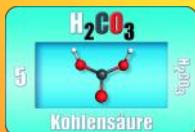
Spielmaterial



17 Elementekarten, die Verbindungen eingehen können:
4 x Wasserstoff, 4 x Sauerstoff,
2 x Kohlenstoff, sowie je
1 x Stickstoff, Natrium, Phosphor,
Schwefel, Chlor, Calcium und
Eisen



4 Edalgaskarten: je 1 x Helium,
Neon, Argon und Radon



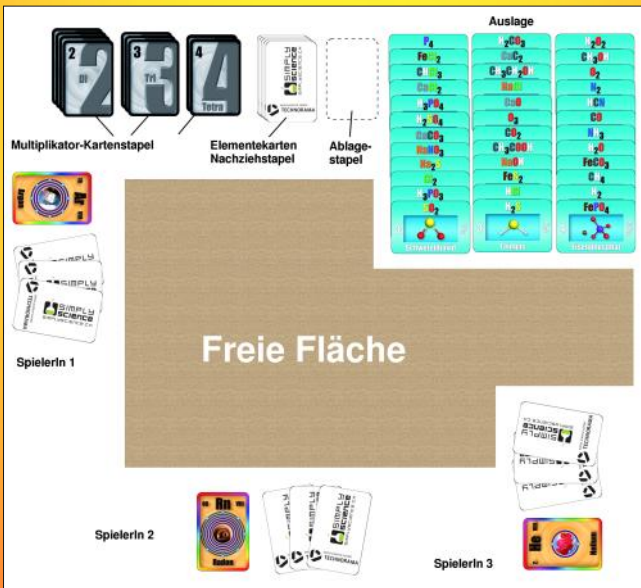
42 Verbindungskarten



9 Multiplikator-Karten: 4 x 2er,
3 x 3er und 2 x 4er

Spielvorbereitung

- In der Tischmitte muss eine möglichst grosse Fläche freibleiben – hier finden die chemischen Reaktionen statt.
- Die Verbindungskarten werden als **Auslage** auf den Tisch gelegt. Wer will, kann sie für eine bessere Übersichtlichkeit gruppieren – nach Punkten oder nach bestimmten Elementen.
- Die **Multiplikator-Karten** werden in drei **Stapeln** (2er, 3er, 4er) auf den Tisch gelegt.



- Aus den Elemente-Karten werden die **4 Edelgas-Karten** herausgesucht und gemischt. Alle erhalten eine Edelgas-Karte, die sie offen vor sich ablegen.

Überzählige Edelgas-Karten kommen aus dem Spiel.

- Die übrigen **Elemente-Karten** werden gemischt. Alle erhalten **drei Karten** verdeckt auf die **Hand**. Die restlichen Karten werden als Nachziehstapel auf den Tisch gelegt.

Spielablauf

Wer die Edelgaskarte mit der höchsten Ordnungszahl erhalten hat, beginnt das Spiel.

In unserem Beispiel ist das Spieler(in) 2 mit Radon (Ordnungszahl 86).

Alle Mitspielenden dürfen während dem ganzen Spiel nie mehr als 3 Karten in der Hand halten.

Wer an der Reihe ist, führt die folgenden Aktionen aus:

1) Nachziehstapel auffüllen

Ist der Nachziehstapel leer, werden die Karten des Ablagestapels, soweit vorhanden, gemischt und bilden den neuen Nachziehstapel.

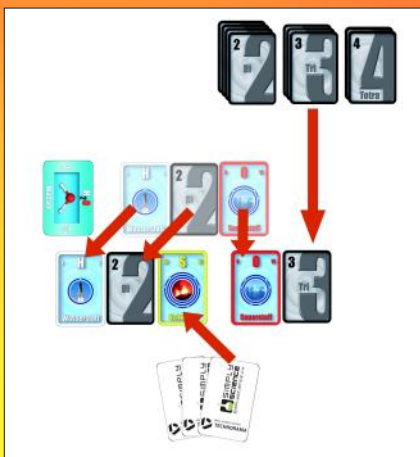


2) Verbindungen auflösen und / oder neu bilden

Alle auf der freien Fläche ausliegenden Verbindungen, die in vorherigen Spielzügen erstellt wurden, können wieder in ihre Einzelkarten zerlegt werden. Aus diesen Elemente- und Multiplikator-Karten sowie den eigenen Handkarten können nun neue Verbindungen geformt werden.

Dabei ist folgendes zu beachten:

- Es dürfen nur Verbindungen gelegt werden, deren Karten noch in der **Auslage** liegen.
- Jede Verbindung darf nur **einmal** gelegt werden.
- Die Verbindungen müssen **exakt** so gelegt werden wie auf der Verbindungskarte aufgeführt - z.B. kann O_2 nicht mit zwei O-Karten, sondern nur mit einer O-Karte und einer 2er-Multiplikator-Karte gelegt werden.
- Pro Spielzug darf **entweder** eine **Multiplikator-Karte** von einem Multiplikatorstapel ins Spiel genommen werden **oder** eine zurück auf den passenden Stapel gelegt werden (**nicht beides!**).

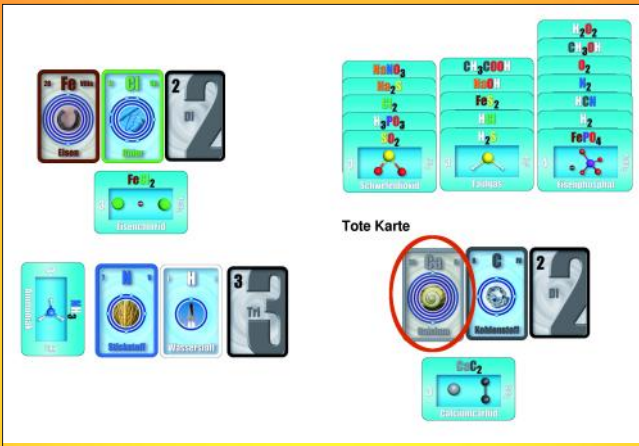


Eine Verbindung **darf nicht im gleichen Spielzug** gelegt und wieder aufgelöst werden.

3) Tote Karten entfernen

Bleiben beim Auflösen und Zusammensetzen der Verbindungen Elemente- oder Multiplikatorkarten auf der freien Fläche übrig, die im Laufe des weiteren Spiels nie mehr gelegt werden können, also in keiner

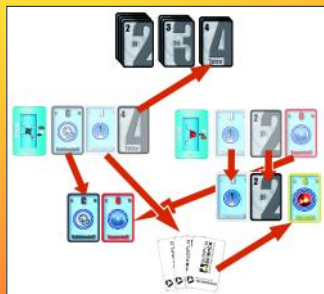
Verbindungskarte in der Auslage mehr vorkommen (= "**Tote Karten**"), so muss die Person am Zug diese Karten als **Minuspunkte** vor sich ablegen. Tote Handkarten können ebenfalls als Minuspunkte abgelegt werden. Damit wird auf der Hand Platz frei für eine andere Karte.



Ausnahme: Eine tote Multiplikatorkarte kann zurück auf den Multiplikator-Stapel gelegt werden, wenn in diesem Zug weder eine neue Multiplikatorkarte aufgenommen wurde noch bereits eine zurückgelegt wurde.

4) Überzählige Karten aufnehmen

Alle auf der freien Fläche verbleibenden Elemente- und Multiplikator-Karten, die keiner vollständigen Verbindung angehören, müssen **auf die Hand** genommen werden. Falls dabei die maximale Anzahl von 3 Handkarten



überschritten würde, muss eine Edelgaskarte eingesetzt werden (siehe Seite 7) oder der Zug rückgängig gemacht werden.

5) Verbindungskarten zu sich nehmen

Ist der Umbau fertig, nehmen alle Mitspielenden die frei gewordenen Karten von **Verbindungen**, die sie in einem früheren Zug gelegt hatten, **zu sich**.

Es ist wichtig, dass keine Verbindungskarte früher weggenommen wird, damit ein Spielzug notfalls wieder rückgängig gemacht werden kann.



6) Neue Verbindungskarten legen

Die Person am Zug nimmt die Karten aller **Verbindungen**, die sie soeben neu zusammengesetzt hat, aus der Auslage und **legt sie so neben diese Verbindungen**, dass jeweils die Unterkante der Karten zu ihr zeigt.

Auch diese neuen Verbindungskarten dürfen auf keinen Fall bereits früher ins Spiel gebracht werden.

7) Handkarten auf 3 ergänzen

Die Person am Zug **darf** (aber muss nicht) ihre **Handkarten vom Nachziehstapel** - soweit noch vorhanden - wieder auf 3 ergänzen.

Dann kommt die nächste Person an die Reihe.

Einsatz der Edelgase

Die **Edelgase Helium, Neon, Argon und Radon** gehen nur extrem selten Verbindungen ein und haben deshalb im Spiel die Funktion von **Jokerkarten**. Edel-

gaskarten ergeben am Schluss des Spiels Pluspunkte.

Wer Edलगaskarten bei sich liegen hat, darf eine davon bei Punkt 4 des Spielablaufs (nach dem Entfernen der toten Karten) wie folgt **einsetzen**:

a) aufgelöste Verbindungen soweit möglich wieder herstellen

Verbindungen, die in diesem Spielzug aufgelöst wurden müssen zunächst wiederhergestellt werden, sofern dies mit den freien Elemente- und Multiplikatorkarten möglich ist.

b) Multiplikatorkarten zurücklegen

Alle freien Multiplikatorkarten werden zurück auf ihre Stapel gelegt.

c) Elemente-Karten beiseite legen

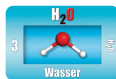
Alle freien Elementekarten werden offen auf einen Ablagestapel (nicht den Nachziehstapel) gelegt.

Einsatz einer Edलगaskarte:

Nach dem Zug freie Karten:



Verbindung, die in diesem Zug auseinandergenommen wurde:



Schritt 1:

Da je eine freie Karte H, O und 2 vorhanden ist, kann die Verbindung H_2O wieder hergestellt werden.

Schritt 2:

Die zweite Multiplikatorkarte kommt zurück auf den Multiplikatorstapel

Schritt 3:

Die verbleibenden Karten Cl, H und C kommen auf den Ablagestapel.

d) Edelgaskarte verschenken

Zum Abschluss muss die Edelgaskarte einer anderen Person verschenkt werden. Diese kann die geschenkte Karte in einem späteren Zug einsetzen oder bis ans Spielende behalten.

Spielende

Wer keine Verbindung legen kann oder will, darf passen und in der nächsten Runde wieder mitspielen.

Passen alle in einer Runde, ist das Spiel zu Ende.

Auswertung

Alle nehmen noch die **Verbindungskarten** zu sich, die sie gelegt haben. Die Punkte der Verbindungskarten werden **zusammengezählt**. Jede Handkarte und jede tote Karte zählt **1 Punkt minus**. Jede Edelgas-Karte zählt **3 Pluspunkte**. Wer am meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Chemuno

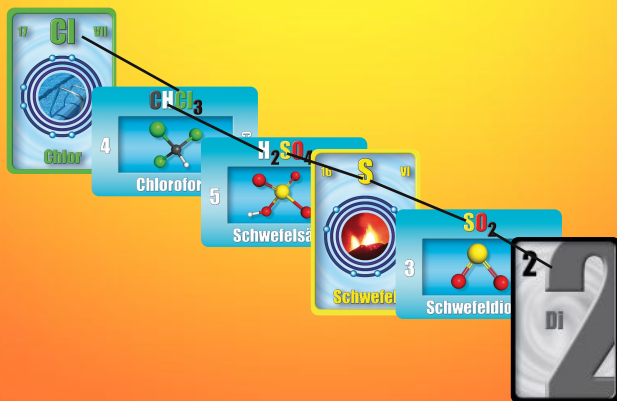
(geeignet als Einstieg ins Spiel oder als schnelles Spiel zwischendurch)

Spielvorbereitung

Alle Karten (Verbindungen, Elemente, Multiplikatoren) werden **zusammengemischt**. Alle erhalten je **7 Karten** verdeckt auf die Hand. Die übrigen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel in die Mitte gelegt.

Spielablauf

Wer das letzte Spiel verloren hat, darf beginnen. Er / Sie legt eine Karte in die Mitte. Die nächste Person legt eine **passende Karte** darauf. Passend heisst, dass die Karte ein Element oder einen Multiplikator enthält, die auf der vorhergehenden Karte vorkommen. Bei Verbindungskarten ist das einfacher, bei Elemente- und Multiplikator-Karten schon schwieriger.



Wer nichts Passendes legen kann, muss **eine Karte aufnehmen**. Falls sie passt, darf sie sofort gelegt werden.

Spezialkarten

Legt jemand eine **Multiplikator-Karte**, muss die nächste Person die entsprechende Anzahl Karten (2, 3 oder 4) **aufnehmen**, es sei denn, sie legt eine gleiche Multiplikator-Karte. In diesem Fall muss der / die Nächste die doppelte Anzahl Karten aufnehmen – und so weiter.

Die **Edelgaskarten** passen nie und dürfen daher auf jede Karte gelegt werden. Wer eine Edelgaskarte legt, darf sich **ein Element wünschen**, das auf der nächsten Karte vorkommen muss. Die Edelgaskarte schützt allerdings nicht vor dem Aufnehmen, wenn sie auf eine Multiplikator-Karte gelegt wird.

Spielende

Wer seine **vorletzte Karte** ablegt, sagt „Cheeeeeeeeeee.....“. Wer das vergisst, muss zur Strafe **2 Karten aufnehmen**. Wer seine **letzte Karte ablegt**, sagt „.....miX!“ und hat gewonnen.

Weitere Spiele mit ChemiX

ChemiX ist ein Kartenset, mit dem sich unterschiedliche Spiele spielen lassen. Weitere Regelvorschläge sind unter www.murmel.ch/chemix zu finden und können von dort heruntergeladen werden.

Verlag (Herausgeberin) und Vertrieb:

Murmel Spielwerkstatt und Verlag AG
Kanonengasse 16, CH-8004 Zürich
www.murmel.ch

Autor: Jan Götschi

Grafik: Jan Götschi, Andrej Svezdov, Pascal Brun (FLYART.com)

Begleitheft: Janine Hermann, Thomas Flüeler

Wissenschaftliche Beratung: Prof. Helma Wennemers, Janine Hermann, Maria-Verena Kohnle, Sarah Schwarzenbach, Thomas Flüeler, Erwin Götschi, Philipp Walter, Martin Weber.

Fotos: Wasserstoff: NASA. Helium: LeAnn E. Crowe on Flickr. Kohlenstoff: Steve Jurvetson on Flickr. Neon: Jerry Huddleston on Flickr. Natrium: David Short on Flickr. Calcium: Last Hero on Flickr. Eisen: Kurt Bigger. Argon: Nono vlf on Wikimedia commons. Sauerstoff: tat on fotolibre.org. Phosphor: Maja Dumat on Flickr. Chlor: Jan Götschi.

Produktion:

Spielkarten: Swissscard AG, Seftigenstrasse 45, CH-3123 Belp;
www.swissscard.ch

Schachtel, Spielanleitung, Begleitheft: Spindler Kartonagen GmbH & Co. KG, Hauptstraße 12 u. 14, D-96355 Tettau; www.spindler-kartonagen.de

Dank an: Rahel Wunderli, Kurosch Hadinia.

Rechte: Die Fotografien auf den Elemente-Karten unterstehen alle einer CreativeCommons Lizenz und dürfen unter Namensnennung der AutorInnen ohne Einschränkung genutzt werden. Die Verbindungsbilder wurden von Murmel Spielwerkstatt und Verlag AG mit dem OpenSource Programm Pymol erstellt. Das Schachtellayout und die Spielanleitung wurden von Murmel Spielwerkstatt und Verlag AG mit dem OpenSource Programm Scribus erstellt.



Rechtlich verbindliche Lizenzbedingungen: <http://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/2.5/ch/legalcode.de>

Lizenzgeber: Jan Götschi und Murmel Spielwerkstatt und Verlag AG

Wenn Sie sich für eine Lizenz für eine kommerzielle Nutzung des Spiels interessieren, können Sie diese von Murmel Spielwerkstatt und Verlag AG gemäss folgender Richtlinien erhalten:



<http://wiki.creativecommons.org/CcPlus>

v. 1.0