



Brändi®

Chemix
Spielregeln

Chemix sind drei verschiedene Spiele in einer Schachtel

Chemuno
Chemix Showdown
Chemix Classic



10+
Alter



2-4
Spieler



Chemuno 20 Min.

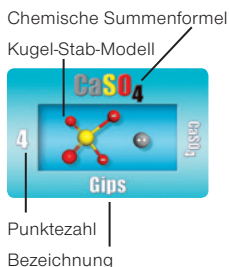
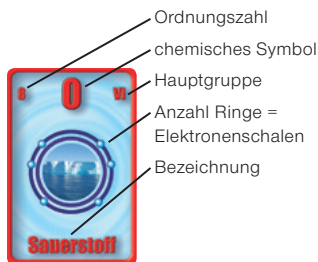
Chemix Showdown 30 Min.

Chemix Classic 50 Min.

Informationen zu Chemix

Chemix ist ein Kartenset, mit dem sich unterschiedliche Spiele spielen lassen. Weitere Informationen sowie Videos mit den Spielanleitungen sind unter www.chemix.ch zu finden.

Erläuterungen zu den Spielkarten:



Spielmaterial



17 Elementekarten, die Verbindungen eingehen können

4 × Wasserstoff, 4 × Sauerstoff,
2 × Kohlenstoff, sowie je 1 × Stickstoff,
Natrium, Phosphor, Schwefel, Chlor,
Calcium und Eisen



4 Edelgaskarten

je 1 × Helium, Neon,
Argon und Radon



42 Verbindungskarten



9 Multiplikatorkarten

4 × 2er, 3 × 3er und 2 × 4er

Chemuno

Chemuno eignet sich als Einstieg in ChemiX oder als schnelles Spiel zwischendurch.

Spielziel

Ziel des Spiels ist, als Erste oder Erster keine Karten mehr auf der Hand zu haben.

Spielvorbereitung

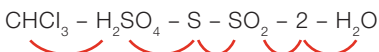
Die Karten (Verbindungen, Elemente (inkl. Edelgase) und Multiplikatoren) werden zusammengemischt. Alle erhalten je 7 Karten auf die Hand. Die übrigen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel in die Mitte gelegt.

Spielablauf

Die jüngste Person in der Runde darf beginnen und 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 Multiplikatorkarten schon schwieriger.

Wer nichts Passendes legen kann, muss eine Karte vom Nachziehstapel aufnehmen. Falls sie passt, darf sie sogleich gelegt werden, ansonsten geht die Runde weiter.

Beispiel Spielablauf



Spezialkarten

Legt jemand eine Multiplikatorkarte, muss die nächste Person vor ihrem Zug die entsprechende Anzahl Karten (2, 3 oder 4) vom Nachziehstapel aufnehmen, es sei denn, sie legt eine gleiche Multiplikatorkarte. In diesem Fall muss die nächste Person die doppelte Anzahl Karten vom Nachziehstapel aufnehmen – und so weiter.

Die Edalgaskarten sind speziell und dürfen daher auf jede Karte gelegt werden. Wer eine Edalgaskarte legt, darf sich ein Element wünschen, das auf der nächsten Karte vorkommen muss. Die Edalgaskarte schützt allerdings nicht vor dem Aufnehmen, wenn sie auf eine Multiplikatorkarte gelegt wird. Das heißt, dass zuerst die entsprechende Anzahl Karten aufgenommen werden muss, danach aber die Edalgaskarte gelegt und ein Element gewünscht werden kann.

Spielende

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

Chemix Showdown

Spielziel

Durch eine geschickte Auswahl eines Sets von chemischen Elementen werden möglichst punktereiche Verbindungen gelegt. Runde für Runde werden die Karten neu zusammengesetzt. Aber Achtung, wer passt muss vielleicht seine wertvollste Karte abtreten ...

Spielvorbereitung

In der Tischmitte muss eine möglichst grosse Fläche frei bleiben. Hier finden die chemischen Reaktionen statt.

Die 4 Kartentypen, Elemente, Edelgase, Verbindungen und Multiplikatoren werden getrennt.

Die Verbindungskarten werden als Auslage auf den Tisch gelegt. Wer will, kann sie für eine bessere Übersicht gruppieren, z.B. nach Punkten oder nach bestimmten Elementen.

Die Multiplikatorkarten werden in 3 Stapel, 2er, 3er und 4er neben die Verbindungskarten gelegt.

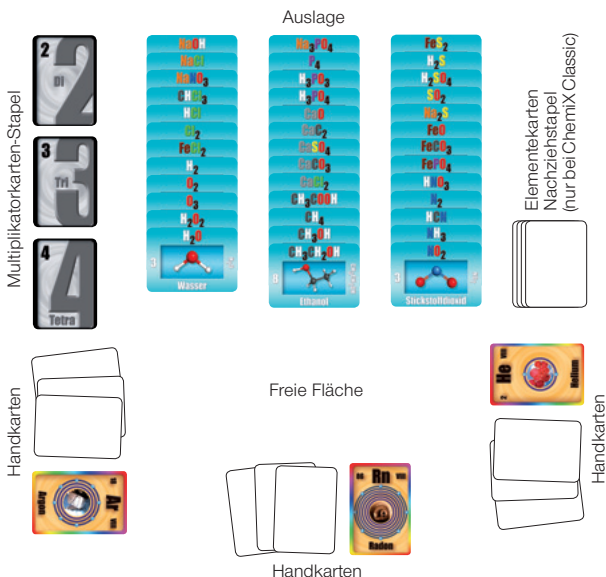
Alle erhalten eine Edelgaskarte, die sie offen vor sich ablegen. Überzählige Edelgaskarten kommen aus dem Spiel.

Vereinfachte Variante

Mit einem kleineren Kartenset der Verbindungskarten wird die Spieldauer verkürzt und die Auslage der Verbindungskarten wird übersichtlicher.

Hierzu werden 2 beliebige Elementekarten und die zugehörigen Verbindungskarten aus dem Spiel genommen: z.B. Phosphor = P und Chlor = Cl, nicht aber Wasserstoff = H, Kohlestoff = C oder Sauerstoff = O.

Spielvorbereitung



Handkarten verteilen

Die Person, welche die Edelgaskarte mit der höchsten Ordnungszahl erhalten hat, verteilt alle Elementekarten. Nicht alle Personen erhalten gleich viele Handkarten. Das wird durch den Spielmechanismus ausgeglichen.

Spielablauf

Es werden abwechselnd Auslegerunden und Einsammelrunden gespielt. Die Auslegerunde endet, wenn niemand mehr legen kann oder will. Die Einsammelrunde endet, wenn keine Karten mehr in der Auslage liegen.

Startregel

Die Person, deren Edelgaskarte die höchste Ordnungszahl hat, beginnt.

Alle weiteren Runden werden jeweils von der Person, mit den wenigsten Handkarten, inkl. Edelgas und Multiplikatorkarten begonnen.

Bei Kartengleichstand darf nicht die Person beginnen, welche in der vorhergehenden Runde zum letzten Mal eine Verbindung gelegt (Auslegerunde) bzw. aufgenommen hat (Einsammelrunde).

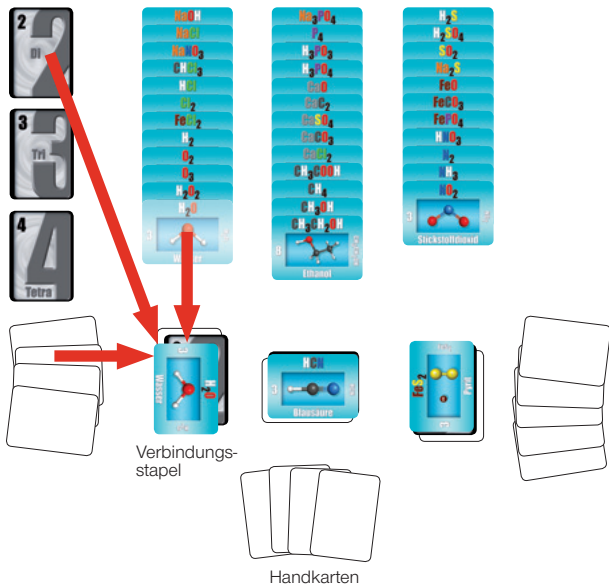
Auslegerunde

In der Auslegerunde werden reihum Elementekarten aus der Hand, mit oder ohne Multiplikatorkarten aus der Auslage, zu einer Verbindung geformt. Sobald ein Spieler eine Verbindung gelegt hat, ist der nächste Spieler an der Reihe, das geht so lange, bis keine weiteren Verbindungen mehr gelegt werden können oder wollen.

Die Elemente- und Multiplikatorkarten der Verbindungen werden auf einen Stapel gelegt, und mit der entsprechenden Verbindungskarte gedeckt. Der Stapel wird so ausgerichtet, dass die Unterkante der Karte zum Spieler zeigt.

Folgenderweise dürfen Multiplikatorkarten aus der Auslage verwendet werden: In der ersten Auslegerunde nur 2er, in der 2. Auslegerunde auch 3er, in der 3. Auslegerunde auch 4er.

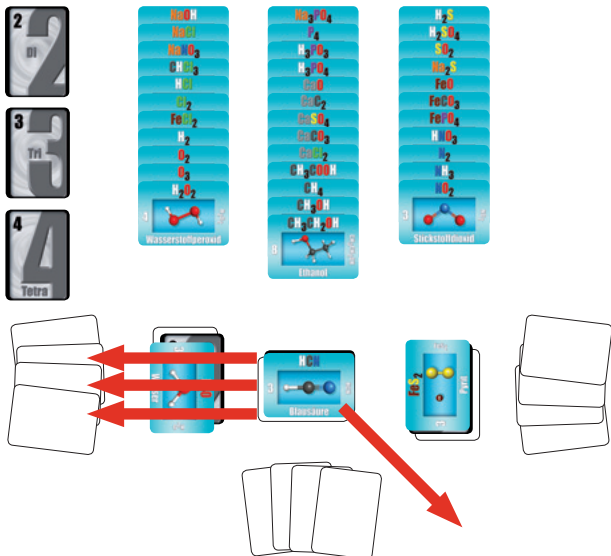
Auslegen



Einsammelrunde

Am Ende einer Auslegerunde werden die Verbindungsstapel eingesammelt. Es gilt die Startregel. Ein ausliegender Verbindungsstapel, eigen oder fremd, wird ausgewählt. Die Elemente- und Multiplikatorkarten dieser Verbindung werden auf die Hand genommen. Die Verbindungskarte erhält die Person, welche die Verbindung gelegt hat. Sie legt diese verkehrt auf einen Punktstapel vor sich ab. Reihum nehmen die Spieler die restlichen Verbindungsstapel auf.

Einsammeln



Die nächste Auslegerunde beginnt gemäss der Startregel.

Edelgaskarte

Sobald eine Person A in der Auslegerunde passt, endet für sie die Auslegerunde. Nun kann die nachfolgende Person B ihre Edelgaskarte gegen 2 Handkarten mit der Person A tauschen. B nimmt Einblick in die Karten von A und wählt 2 Karten aus. Hat A nur eine Karte, nimmt B nur diese. Verzichtet B auf den Einsatz der Edelgaskarte, kann die nächstfolgende Person im Besitz einer Edelgaskarte ihre Karte einsetzen, falls sie selbst in dieser Runde nicht gepasst hat. Eine Person, welche eine 2. Edelgaskarte erhält, und diese während der aktuellen und folgen-

den Auslegerunde nicht spielen kann, muss sie am Ende der folgenden Auslegerunde abgeben. Sie gibt sie einer Person ihrer Wahl, die keine Edelgaskarte besitzt. Von allen Spielern werden weitere Auslegerunden gespielt.

Elemente beenden und Spielende

Legt eine Person die letzte Verbindung eines Elements, darf sie die entsprechende Elementekarte sogleich zu ihren Punkten legen. Die Restkarten legt sie mit den zugehörigen Verbindungskarten als Verbindungsstapel vor sich ab. Sind auf diese Art 3 Elemente beendet worden, sind keine ausliegenden Verbindungen mehr vorhanden, wird die Runde fertig gespielt und das Spiel endet.

Bei der vereinfachten Variante muss bloss ein Element beendet werden. In dieser letzten Runde können noch weitere Elemente beendet werden.

Auswertung

Die Verbindungskarten der ausliegenden Verbindungsstapel werden dem Punktstapel zugeteilt. Alle übrigen Karten, Handkarten, übrige Verbindungskarten kommen aus dem Spiel. Nun werden die Punktezahlen der Verbindungskarten zusammengezählt. Alle Verbindungen die ein oder mehrere selbst beendete Elemente beinhalten zählen doppelt.

Chemix Classic

Spielziel

Das Ziel ist, mit den Elementekarten und Multiplikatorkarten chemische Verbindungen zu legen. Durch geschicktes Legen, Auflösen und Umformen der Verbindungen werden Punkte gesammelt. Wer am Schluss am meisten Punkte hat, gewinnt.

Spielvorbereitung

Die Verbindungskarten und Multiplikatorkarten werden wie beim Chemix Showdown ausgelegt, siehe dazu die entsprechende Abbildung Spielvorbereitung Seite 7.

Handkarten verteilen

Alle Elementekarten werden gemischt, jeder Spieler bekommt 3 Handkarten. Die restlichen Elementekarten werden als Nachziehstapel auf den Tisch gelegt.

Alle Mitspielenden dürfen während des ganzen Spiels nie mehr als 3 Karten in der Hand halten.

Spielbeginn

Jeder Spieler bekommt eine Edelgaskarte, die er offen vor sich ablegt. Die Person, deren Edelgaskarte die höchste Ordnungszahl hat, beginnt.

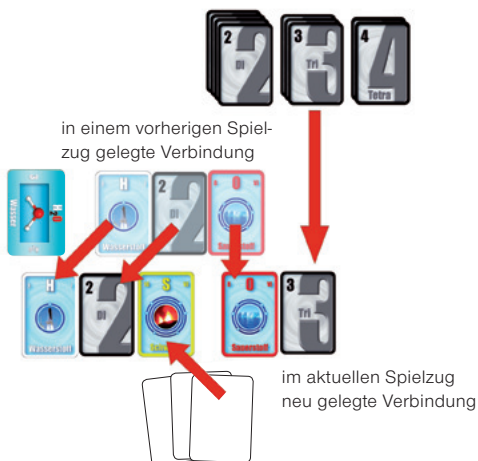
Spielablauf

Verbindungen neu bilden und /oder auflösen

Wer das Spiel beginnt, hat im ersten Zug die 3 Handkarten und eine Multiplikatorkarte aus der Auslage zur Verfügung. Er legt eine oder mehrere Verbindungen und markiert diese mit der entsprechenden Verbindungskarte.

Der nächste Spieler darf mit seinen 3 Handkarten, einer Multiplikatorkarte und den bereits gelegten Karten mehrere Verbindungen legen. Dazu können bereits gelegte Verbindungen wieder in ihre Einzelkarten zerlegt werden. Die frei gewordenen Karten werden für neue Verbindungen verwendet.

Verbindungen auflösen und neu bilden



Beachten

- Jede Verbindung kann nur einmal gelegt werden.
- Die Verbindungen müssen exakt so gelegt werden, wie auf der Verbindungskarte aufgeführt, z.B. kann O₂ nicht mit 2 O-Karten, sondern nur mit einer O-Karte und einer 2er Multiplikatorkarte gelegt werden.
- Pro Spielzug darf entweder eine Multiplikatorkarte vom Stapel ins Spiel genommen oder eine zurück auf den passenden Stapel gelegt werden, nicht beides.
- Eine Verbindung darf nicht im gleichen Spielzug gelegt und wieder aufgelöst werden.

Neue Verbindungskarten legen

Die Verbindungskarten aller neu gelegten Verbindungen werden aus der Auslage genommen. Sie werden neben die neu zusammengesetzten Verbindungen gelegt, so dass die Unterkante der Karte zum Spieler zeigt. Die neuen Verbindungskarten dürfen auf keinen Fall bereits früher ins Spiel gebracht werden.

Handkarten auf 3 ergänzen

Der Spieler beendet seinen Spielzug, indem er seine Handkarten auf 3 ergänzt, sofern es auf dem Nachziehstapel noch Karten hat. Er kann auch passen.

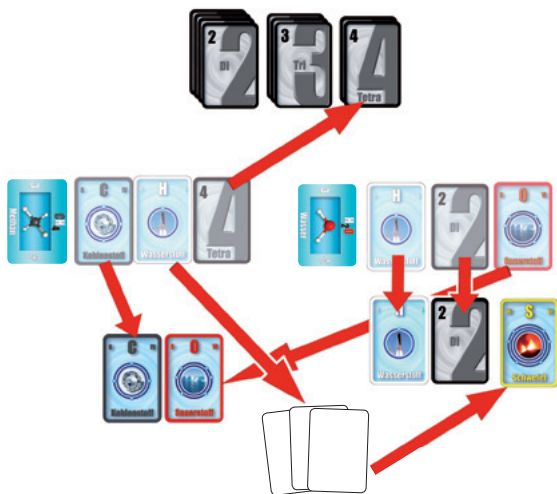
Verbindungskarten zu sich nehmen

Ist der Umbau fertig, nehmen alle Mitspielenden die freigebliebenen Verbindungskarten von Verbindungen zu sich, die sie in einem früheren Zug gelegt haben. Wichtig ist, dass keine Verbindungskarten früher weggenommen werden, damit ein Spielzug notfalls wieder rückgängig gemacht werden kann.

Überzählige Karten aufnehmen

Alle auf der freien Fläche verbleibenden Elemente- und Multiplikatorkarten, die keiner vollständigen Verbindung angehören, müssen auf die Hand genommen werden. Wenn dabei die maximale Anzahl von 3 Handkarten überschritten wird, muss eine Edelgaskarte eingesetzt werden, oder der Zug rückgängig gemacht werden.

Überzählige Karten aufnehmen



Einsatz der Edelgase



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

Der Einsatz der Edelgaskarten ist wie folgt möglich:

- 1) Die Edelgaskarte wird einer Person geschenkt.
Diese kann die Karte in einem späteren Zug einsetzen oder bis zum Spielende behalten.
- 2) Alle in diesem Spielzug selbst gelegten Verbindungen dürfen liegen bleiben.
- 3) Alle freien Multiplikatorkarten werden zurück auf ihre Stapel gelegt.
- 4) Alle freien Elementekarten kommen auf den Nachziehstapel und werden mit den bisherigen Karten des Nachziehstapels zusammen gemischt.

Einsatz einer Edelgaskarte

Verbindung, die in diesem Zug aufgelöst wurde:



Nach dem Zug freie Karten:



Schritt 1: Da je eine freie Karte H, O und 2 vorhanden ist, kann die Verbindung H_2O wiederhergestellt werden.

Schritt 2: Die zweite Multiplikatorkarte kommt zurück auf den Multiplikatorstapel.

Schritt 3: Die verbleibenden Karten Cl, H und C kommen auf den Nachziehstapel und werden (falls vorhanden) mit den bisherigen Karten des Nachziehstapels gemischt.

Verfallene Karten entfernen

Verfallene Karten sind Elemente- oder Multiplikatorkarten, die im Laufe des weiteren Spiels nie mehr gelegt werden können. In der Auslage ist keine entsprechende Verbindungskarte mehr vorhanden.

Bleiben beim Auflösen oder Zusammensetzen der Verbindungen verfallene Karten frei liegen, so muss die Person am Zug diese Karten als Minuspunkte vor sich ablegen.

Verfallene Handkarten können ebenfalls als Minuspunkte abgelegt werden. Damit wird auf der Hand Platz frei für eine andere Karte.

Ausnahme: eine verfallene Multiplikatorkarte kann zurück auf den Multiplikatorstapel gelegt werden, wenn in diesem Zug weder eine neue Multiplikatorkarte aufgenommen noch bereits eine zurückgelegt wurde.

Verfallene Karten entfernen



verfallene Karte (keine Verbindung mit Ca übrig in der Auslage)



Passen / Spielende

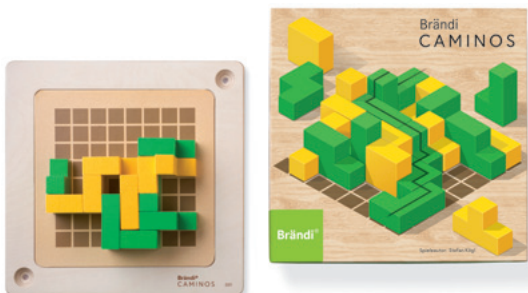
Wer keine Verbindung legen kann oder will, darf passen und in der nächsten Runde wieder mitspielen.

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

Auswertung

Nun werden die noch liegenden Verbindungskarten zurückgenommen und die Handkarten zu den Punktekarten gelegt. Bei der Abrechnung zählt eine Edeltgaskarte 3 Punkte. Jede Verbindungskarte gibt so viel Punkte wie auf der linken Seite markiert ist. Je 1 Minuspunkt gibt es für Elementekarten, sowie für alle Handkarten. Wer am meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel.

Brändi Caminos



Brändi Caminos ist ein 3D Strategiespiel für zwei oder vier Spieler (Zwei Teams). Gewonnen hat der Spieler oder das Team, der als erster zwei gegenüberliegende Seiten des Spielfeldes mit den eigenen Spielsteinen verbinden kann. Die Spieler versuchen einen Weg von gleichfarbigen, von oben sichtbaren miteinander verbundenen Flächen von einer Spielbrettseite zur anderen zu legen. Eckfelder gehören jeweils zu beiden angrenzenden Seiten. Spielanleitung in deutsch, französisch und englisch.

Brändi Quadros



Wer zuerst ein Quadrat oder Rechteck bilden kann, hat gewonnen. Das Spielziel muss durch drehen einer Glasplatte erreicht werden. Erreichen beide Spieler im gleichen Spielzug das Ziel, entsteht ein Remis.
Spielanleitung in deutsch, französisch und englisch.

E-Shop
www.braendi-shop.ch

Auflage: 2. überarbeitete Auflage

Verlag (Herausgeberin) und Vertrieb:

Stiftung Brändi, Horwerstrasse 123, 6011 Kriens, www.braendi.ch

Autor: Jan Götschi

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

Begleitheft: Janine Hermann, Thomas Flüeler

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

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: Stiftung Brändi, Horwerstrasse 123, 6011 Kriens

Dank an: Nicolas und Frederik Götschi

Rechte: Die Fotografien auf den Elementekarten unterstehen alle
einer CreativeCommons Lizenz und dürfen unter Namensnennung
der AutorInnen ohne Einschränkung genutzt werden.

Rechtlich verbindliche Lizenzbedingungen:

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

Lizenzgeber: Jan Götschi und Stiftung Brändi,
Horwerstrasse 123, 6011 Kriens

Spielanleitung auch
als Film auf ChemiX.ch



SWISS QUALITY
Brändi® since 1968

braendi.ch