

# ChemiX

## Spielregeln



2. überarbeitete Auflage  
Spielanleitung auch als Film auf [ChemiX.ch](http://ChemiX.ch)

# 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](http://www.chemix.ch) zu finden.

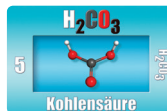
## Spielmaterial



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

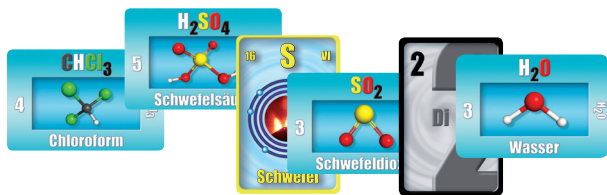
Die Karten (Verbindungen, Elemente (inkl. Edelgase) und Multiplikatoren) werden zusammengemischt. Alle erhalten **je 7 Karten** auf die Hand. Die übrigen Karten werden verdeckt als Nachziehstapel in die Mitte gelegt.

## 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 **Edelgaskarten** sind speziell 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 Multiplikatorkarte gelegt wird. Das heisst, dass zuerst die entsprechende Anzahl Karten aufgenommen werden muss, danach aber die Edelgaskarte 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

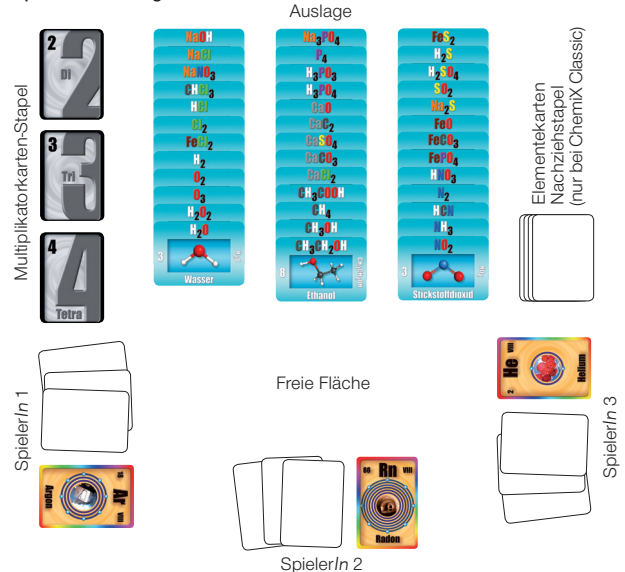
Durch eine geschickte Auswahl eines Sets von chemischen Elementen werden möglichst punktreiche Verbindungen gelegt. Runde für Runde werden die Karten neu zusammengesetzt. Aber Achtung, wer passt, muss vielleicht seine wertvollsten Karten abtreten...

## Spielvorbereitung

- In der Tischmitte muss eine möglichst grosse Fläche freibleiben – hier finden die chemischen Reaktionen statt.
- Die 4 Kartentypen (Verbindungen, Multiplikatoren, Elemente, Edelgase) werden getrennt.
- 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 **Multiplikatorkarten** werden in drei **Stapeln** (2er, 3er, 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** wird die Spieldauer verkürzt und die Auslage der Verbindungskarten ist übersichtlicher. Hierzu werden zwei beliebige Elementkarten (z.B. P und Cl, **nicht aber H, C oder O**) und die zugehörigen Verbindungskarten aus dem Spiel genommen.

## Spielvorbereitung



## Karten verteilen

Die Person, welche die höchste Edelgaskarte erhalten hat, verteilt die Elementkarten.

Die unterschiedliche Anzahl Karten pro Person wird durch den Spielmechanismus ausgeglichen.

## Spielablauf

Es werden **abwechselnd Auslegerunden und Einsammelrunden** gespielt.

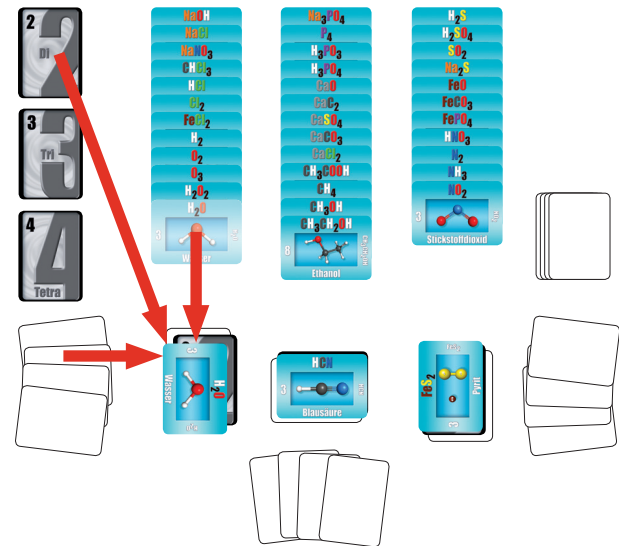
## Startregel

Die **erste Runde** wird von der Person mit der **höchsten Edalgaskarte** (mit der höchsten Ordnungszahl) begonnen. **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), beziehungsweise aufgenommen hat (Einsammelrunde).

## Auslegerunden

- Bei der Auslegerunde werden reihum Elementekarten aus der Hand mit oder ohne Multiplikatorkarten der Auslage zu einer Verbindung geformt.
- 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-Multiplikatorkarte gelegt werden.
- Die Elemente- und Multiplikatorkarten der Verbindung werden auf einen Stapel gelegt und **mit der entsprechenden Verbindungskarte gedeckt**. Der Stapel wird so ausgerichtet, dass ersichtlich ist, wer ihn gelegt hat.
- Die Auslegerunde **endet**, wenn niemand mehr legen kann oder will.
- Folgenderweise dürfen **Multiplikatorkarten** aus der Auslage verwendet werden:
  - in der 1. Auslegerunde nur 2er
  - in der 2. Auslegerunde auch 3er
  - in der 3. Auslegerunde auch 4er

## Auslegen



## Edelgase

Sobald eine Person A in der Auslegerunde **passt**, endet für sie die Auslegerunde. Nun kann die nachfolgende Person B ihre **Edalgaskarte gegen zwei Handkarten** ihrer Wahl der Person A **tauschen**:

- B nimmt Einblick in die Karten von A und muss sich dann zwei Karten nehmen. Hat A nur eine Karte, nimmt B nur diese. B gibt A ihre Edalgaskarte.
- **Verzichtet** B auf den Einsatz der Edalgaskarte, kann die nächstfolgende Person im Besitz einer Edalgaskarte ihre Edalgaskarte einsetzen, falls sie in dieser Runde selbst noch nicht gepasst hat.

**Beispiel:** A kann mit ihren drei Handkarten nichts legen und passt, B hat kein Interesse an einem Tausch, C hat

selbst schon gepasst, D hat noch eine Edelgaskarte und tauscht sie gegen zwei Karten von A. **Nun geht das Spiel bei B weiter.**

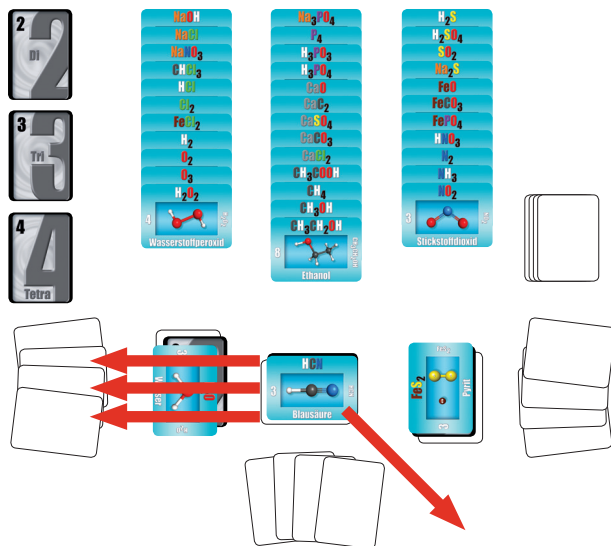
- Eine Person, die eine **zweite Edelgaskarte** erhält und diese während der **folgenden** Auslegerunde nicht spielen kann, muss sie am Ende der Runde **abgeben**. Sie gibt sie einer Person ihrer Wahl, die keine Edelgaskarte besitzt.

## Einsammelrunden

Am Ende einer Auslegerunde werden die Verbindungsstapel eingesammelt. Es gilt die Startregel (siehe oben).

- Ein ausliegender Verbindungsstapel (eigen oder fremd) wird ausgewählt. Die Elemente- und Multiplikatorkarten dieser Verbindung werden auf die Hand genommen.

### Einsammeln



- Die Verbindungskarte erhält die Person, welche die Verbindung gelegt hat. Sie legt diese verkehrt auf einen Punktestapel vor sich ab.
- Reihum nehmen die anderen Mitspielenden die restlichen Verbindungsstapel auf.
- Die nächste Auslegerunde beginnt gemäss der Startregel.

## Elemente beenden/Spielende

Legt eine Person die **letzte Verbindung eines Elements**, darf sie die entsprechende Elementekarte sogleich zu ihren Punkten legen. Die Restkarten legt sie mit der zugehörigen Verbindungskarte als Verbindungsstapel ab.

Sind auf diese Art **3 Elemente beendet** worden, also in keiner ausliegenden Verbindung mehr vorhanden, wird die Runde fertiggespielt und **das Spiel endet**. In dieser letzten Runde können noch weitere Elemente beendet werden. Bei der vereinfachten Variante (siehe Spielvorbereitung) muss bloss 1 Element beendet werden.

## Auswertung

Die Verbindungskarten der ausliegenden Verbindungsstapel werden den Punktestapeln zugeteilt. Alle übrigen Karten (Handkarten, übrige Verbindungskarten) kommen aus dem Spiel. Nun werden die Punkte 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 bei Chemix Showdown ausgelegt und die Edलगaskarten verteilt (siehe Chemix Showdown Spielvorbereitung).

## Karten verteilen

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

## Spielablauf

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

Die Person mit der **höchsten Edलगaskarte** (mit der höchsten Ordnungszahl), **beginnt** das Spiel.

Wer an der Reihe ist, führt folgende Aktionen aus:

### 1) Verbindungen auflösen und/oder neu bilden

Aus Elemente- und Multiplikatorkarten sowie den eigenen Handkarten können chemische Verbindungen geformt werden. Wer das Spiel beginnt, hat im ersten Zug nur die drei Handkarten und eine Multiplikatorkarte aus der Auslage zur Verfügung. In späteren Spielzügen können alle auf der freien Fläche **ausliegenden Verbindungen**, die in

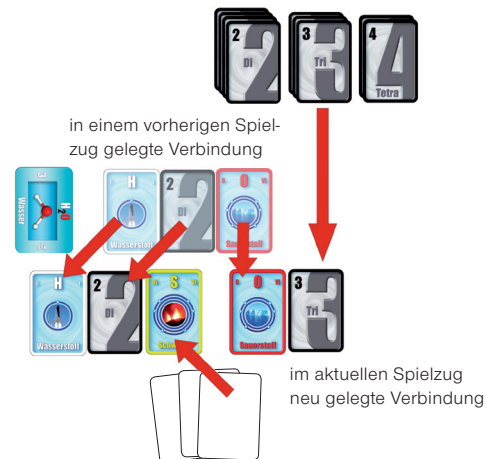
vorherigen Spielzügen erstellt wurden, wieder **in ihre Einzelkarten zerlegt** werden und die frei gewordenen Karten für neue Verbindungen verwendet werden.

### Dabei ist folgendes zu beachten:

- Es dürfen nur Verbindungen gelegt werden, deren Karten noch in der **Auslage** liegen. Jede Verbindung kann 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-Multiplikatorkarte gelegt werden.
- Pro Spielzug darf **entweder** eine **Multiplikatorkarte** 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.

### Verbindungen auflösen und neu bilden



## 2) Verfallene Karten entfernen

Verfallene Karten sind Elemente- oder Multiplikatorkarten, die im Laufe des weiteren Spiels **nie mehr gelegt werden können**, also in keiner Verbindungskarte in der Auslage mehr vorkommen. Bleiben beim Auflösen und 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 wurde noch bereits eine zurückgelegt wurde.

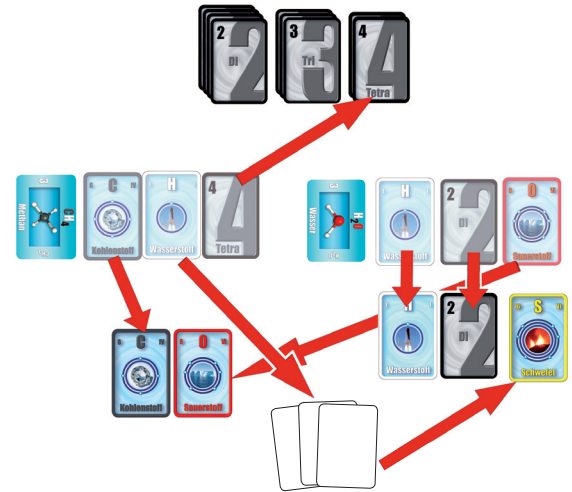
### Verfallene Karten entfernen



## 3) Überzählige Karten aufnehmen

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

## Überzählige Karten aufnehmen



## 4) Verbindungskarten zu sich nehmen

Ist der Umbau fertig, nehmen alle Mitspielenden **die frei gewordenen Verbindungskarten** 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.

## 5) 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.



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**. Edelgaskarten ergeben am Schluss des Spiels Pluspunkte.

Wer Edelgaskarten bei sich liegen hat, darf eine davon bei Punkt 3 des Spielablaufs (nach dem Entfernen der verfallenen Karten) einsetzen und **geht wie folgt vor:**

1) Aufgelöste Verbindungen soweit möglich wieder herstellen

Alle in diesem Spielzug selbst gelegten Verbindungen dürfen liegen bleiben. Mit den freien Elemente- und Multiplikatorkarten müssen Verbindungen, die in diesem Spielzug aufgelöst wurden, wiederhergestellt werden (sofern dies möglich ist).

## 2) Multiplikartorkarten zurücklegen

Alle freien Multiplikatorkarten werden zurück auf ihre Stapel gelegt.

### 3) Elementekarten beiseite legen

Alle freien Elementekarten kommen auf den Nachziehstapel und werden (falls vorhanden) mit den bisherigen Karten des Nachziehstapels 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  $\text{H}_2\text{O}$  wiederhergestellt werden.

Schritt 2: Die zweite Multiplikationskarte 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.

#### 4) Edalgaskarte verschenken

Zum Abschluss muss die Edalgaskarte einer anderen Person geschenkt werden. Diese kann die Karte in einem späteren Zug einsetzen oder bis zum Spielende behalten.

## 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

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

**Verlag (Herausgeberin) und Vertrieb:**

Stiftung Brändi, Horwerstrasse 123, 6011 Kriens, [www.braendi.ch](http://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 für das Spiel: Jan Götschi und Stiftung Brändi,  
Horwerstrasse 123, 6011 Kriens



