

Jedes Käsekästchen-PDF ist eine komplette Partie: Deckblatt mit Regeln und Twist-Legende, danach sechs Spielfelder auf Punktgittern – zwei pro Seite zum Zerschneiden. Hier die Regeln in lang.

VORBEREITUNG

- PDF drucken. Jede Spielfeld-Seite an der Trennlinie durchschneiden – ihr habt sechs Felder für sechs Partien.
- Zwei Spieler:innen (oder zwei Teams), jede:r braucht einen Stift, am besten in zwei Farben. Wer die erste Linie zieht, lost ihr aus – oder die jüngste Person fängt an.
- Legt euch das Feld hin. Die blassen Symbole sind die Twist-Kästchen – lest vorher die Legende.

EINE RUNDE

Abwechselnd zieht jede:r **eine gerade Linie** zwischen zwei direkt benachbarten Punkten (waagrecht oder senkrecht). Wer mit seiner Linie die vierte Seite eines Kästchens schließt, **mal** **dieses Kästchen aus** (eigene Farbe) und ist **sofort noch einmal** dran – so lange, bis ein Zug kein Kästchen schließt.

TWIST-KÄSTCHEN

Ein Twist **löst genau dann aus, wenn ihr das Kästchen mit dem Symbol schließt** (also seine vierte Seite zieht) – nicht schon beim Vorbeiziehen daneben.

- **Doppelt (×2):** Reines Wertungs-Symbol – das Kästchen zählt am Ende doppelt für die Person, der es dann gehört.
- **Bombe:** Beim Schließen dürft ihr ein bereits ausgemaltes gegnerisches Kästchen wieder **freiräumen** (Farbe ausradieren). Das freigeräumte Kästchen bleibt bis Spielende **leer und zählt für niemanden** – seine vier Linien stehen ja schon, es kann nicht neu erobert werden. Hat der Gegner noch kein Kästchen, verpufft die Bombe. Das gilt auch, wenn die Bombe das **allerletzte** Kästchen des Feldes ist.
- **Extra:** Ein garantierter Zusatz-Zug **obendrauf:** Wenn eure Zug-Kette endet (eine Linie schließt kein Kästchen), dürft ihr trotzdem noch **eine weitere Linie** ziehen – auch wenn sie kein Kästchen schließt. So bleibt ihr genau einmal länger am Zug, als ihr es sonst wärt.
- **Tausch:** Beim Schließen färbt ihr ein beliebiges gegnerisches Kästchen in eure Farbe um. Ein etwaiger Twist (z. B. ×2) **bleibt beim Kästchen** und zählt nun für euch. Hat der Gegner kein Kästchen, verpufft der Tausch.

Welche Twists auf eurem Blatt liegen, steht in der Legende auf dem Deckblatt.

GEWINNEN

Ist das ganze Feld gefüllt, zählt jede:r die eigenen (ausgemalten) Kästchen:

- Ein normales Kästchen zählt **1 Punkt**, ein ×2-Kästchen **2 Punkte** – immer für die Person, der es am Spielende gehört (auch nach einem Tausch).
- **Freigeräumte (gebombte) Kästchen** zählen für niemanden.

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Feld. Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr ×2-Kästchen hält; ist auch das gleich, ist es ein Unentschieden. Tragt die Ergebnisse in die Zeilen unter dem Feld ein.

VARIANTEN

- **3 Gewinnt:** Beste aus drei Feldern hintereinander – wer zwei Felder holt, gewinnt die Serie.
- **Blitz:** Nur die obere Feldhälfte bespielen – schnelle Partie für zwischendurch.
- **Team-Modus:** Zwei Teams, reihum zieht die nächste Person eine Linie.
- **Twist-Hatz:** Nur wer ein Twist-Kästchen schließt, bekommt überhaupt Punkte.

MEHR FELDER?

Jedes Thema bringt sechs frische Felder mit eigener Twist-Mischung und eigenem Look. Gleiche Regeln, neue Verteilung – kein Feld gleicht dem anderen.