SPIELREGEL

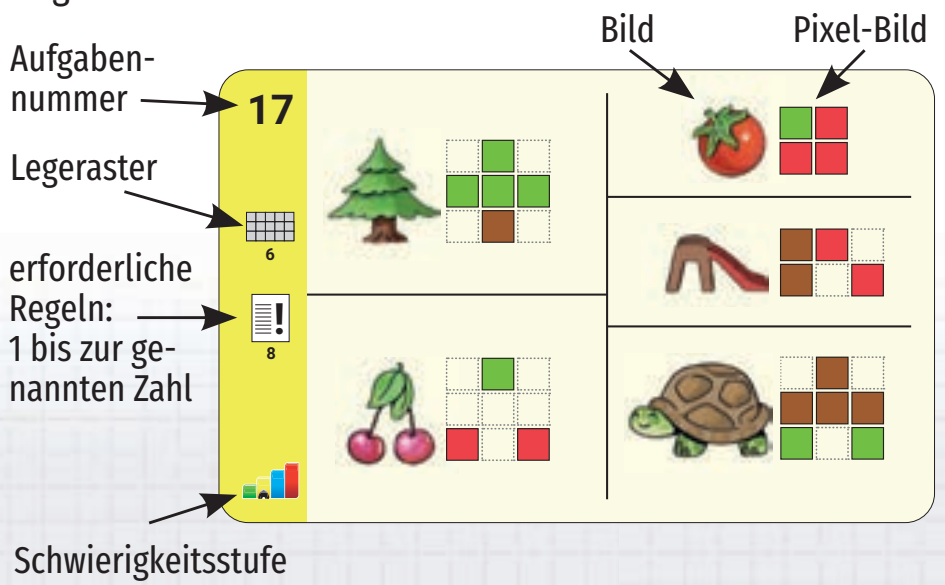
PIXEL PICS

INHALT:
49 Holzwürfel in 7 Farben
12 Legeraster
42 Aufgabenkarten mit Lösungen

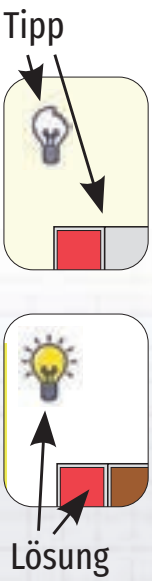
ZIEL: Kombiniere alle Pixel-Bilder in einem Legeraster. Nutze deine Vorstellungskraft und platziere die farbigen Würfel als Pixel. Die verschiedenen Pixel-Bilder müssen sich auch Würfel teilen, damit sie alle gleichzeitig im Raster Platz finden.

ABLAUF: Wähle eine Aufgabenkarte, nehme das angegebene Legeraster und die Würfel. Lege mit den Würfeln auf dem Raster ein Mosaik, das alle Pixel-Bilder der Aufgabenkarte enthält. Hole dir bei Bedarf einen Tipp auf der linken Kartenrückseite – aber decke die Lösung auf der rechten Seite dabei ab. Drehe am Ende die Karte um und überprüfe die Lösung.

Aufgabenkarte Vorderseite:



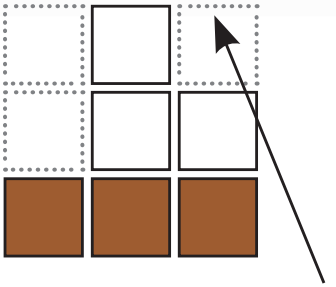
Rückseite:



REGEL 1: Legevarianten
Du darfst das Pixel-Bild beim Einbauen ins Raster drehen, spiegeln und verschieben.

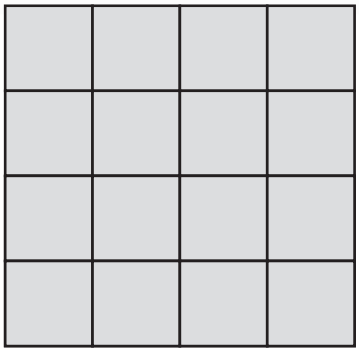
Beispiel: *Segelboot*



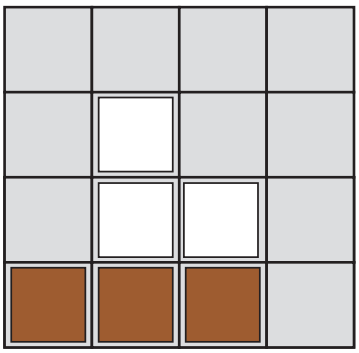


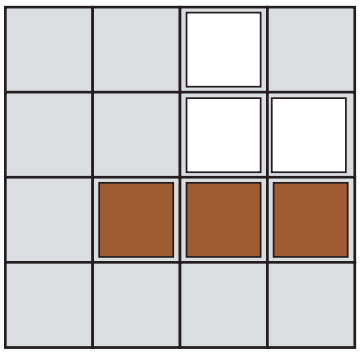
Die gepunkteten Quadrate dienen zur Veranschaulichung. Sie sind nicht Teil des Bildes.

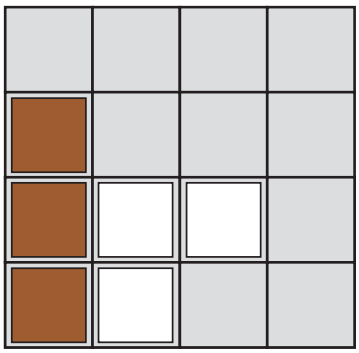
leeres Legeraster

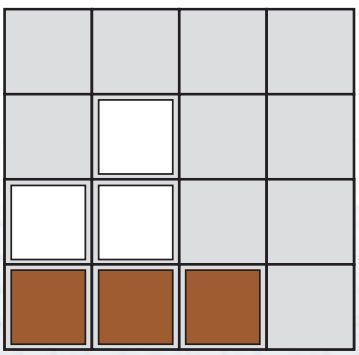


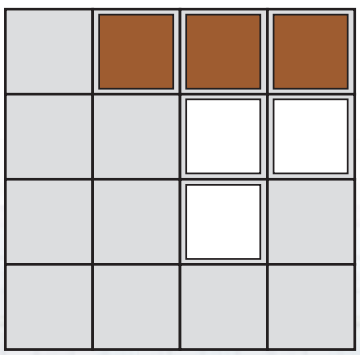
5 mögliche Legevarianten und 1 unerlaubte Variante:

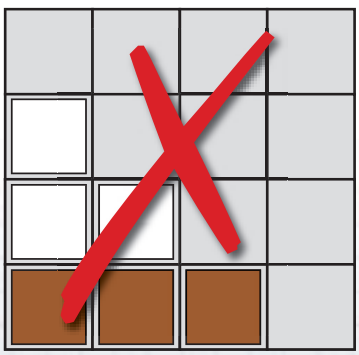






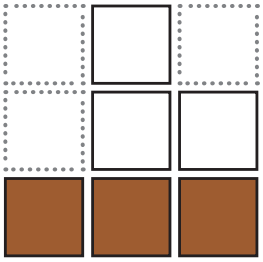


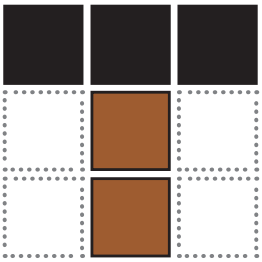


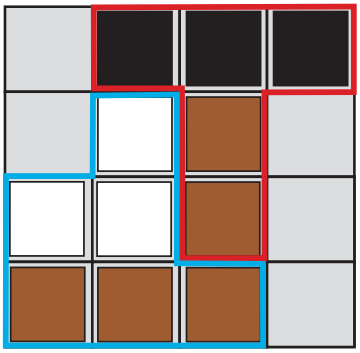


REGEL 2: Bilder kombinieren
Weitere Pixel-Bilder kannst du ins Raster einbauen, indem du die Würfel dafür entweder auf **freie Felder** legst oder **bereits liegende Würfel** nutzt. Einzelne Bilder können sich also durchdringen und miteinander verschmelzen.

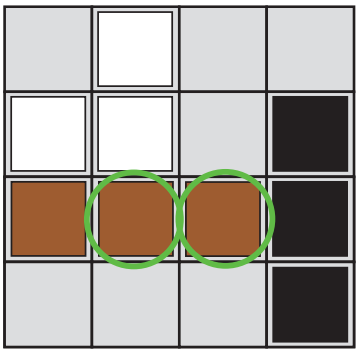
Beispiel: *Segelboot und Hammer*





Der Hammer wird auf noch freie Felder gelegt.

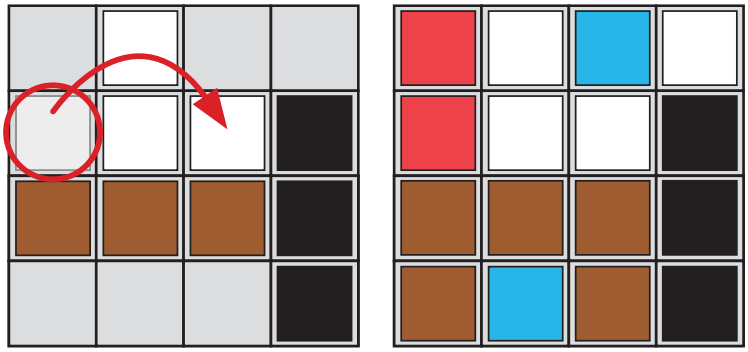


Hammer und Segelboot teilen sich die 2 markierten braunen Würfel.

Kannst du die Pixel-Bilder Badewanne, Erdbeeren mit Sahne und Brunnen noch einfügen?



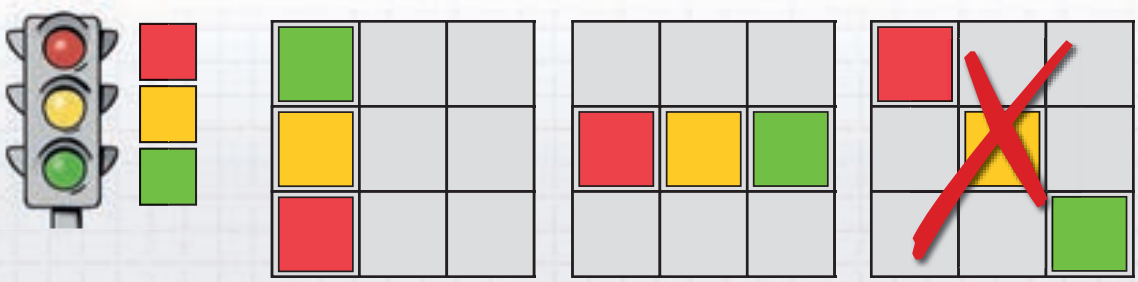
In der bisher gelegten Anordnung ist kein Platz mehr für alle 3 Bilder. Legst du aber einen weißen Würfel um (Segel gespiegelt), passen alle 5 Bilder gemeinsam ins 4x4-Raster.

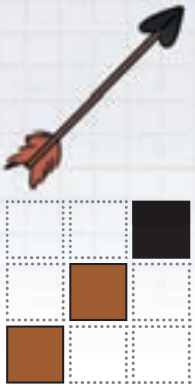


Mit diesen 2 Grundregeln kannst du die Aufgaben 1 bis 3 spielen.

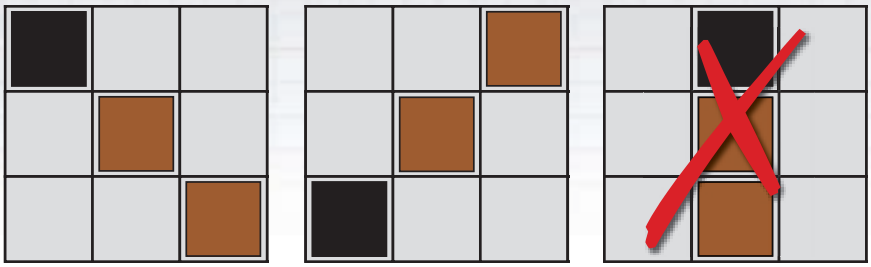
REGEL 3: Horizontale/vertikale Linie ≠ diagonale Linie (ab Aufgabe 4). Wenn die Pixel im Bild auf einer horizontalen oder vertikalen Linie angeordnet sind, darfst du sie nicht diagonal legen und umgekehrt.

Beispiel: *Ampel*



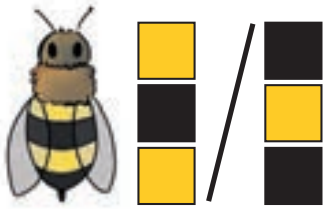


Beispiel: *Pfeil*



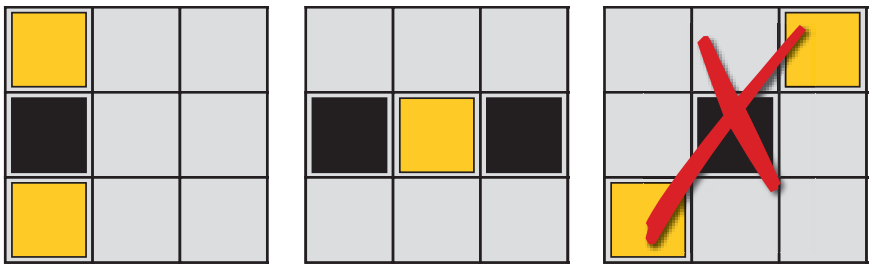
REGEL 4: Alternative Anordnungen (ab Aufgabe 6).
Sind bei einem Pixel-Bild verschiedene Legevarianten erlaubt, werden diese durch einen **Schrägstrich** getrennt angegeben.

Beispiel: *Biene*



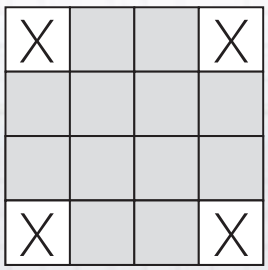
*Die Biene kann **entweder** aus den 3 Würfeln Gelb, Schwarz, Gelb **oder** Schwarz, Gelb, Schwarz dargestellt werden. Beide Varianten kannst du senkrecht oder waagerecht legen.*

2 mögliche Legevarianten und 1 unerlaubte Variante:



REGEL 5: Unerlaubte Felder (ab Aufgabe 9).
Es gibt Legeraster, in denen bestimmte Felder als unerlaubt **mit X markiert** sind. Dort darfst du keine Würfel platzieren.

Beispiel: *Legeraster 3*



Du darfst auf die mit einem X markierten Felder keine Würfel legen.

REGEL 6: Alternative Farben (ab Aufgabe 11).
Es gibt Pixel-Bilder, bei denen du die Farben wählen kannst. Die Würfel mit **Farbwahlmöglichkeit** sind grau dargestellt und mit Zahlen gekennzeichnet. Beachte dabei:

- Für Würfel mit der gleichen Zahl musst du die gleiche Farbe wählen.
- Weitere Einschränkungen sind gegebenenfalls darunter angegeben.

Beispiel: *Schnecke*



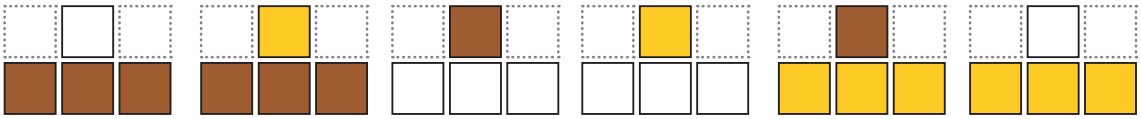
1, 2= / /

1 ≠ 2

Es gibt gelbe Schnecken mit braunem Haus oder weiße Schnecken mit gelbem Haus sowie weitere Varianten.

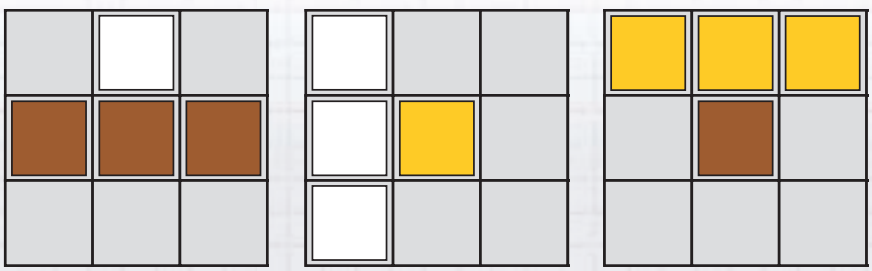
- *Du kannst hier für die 1er-Würfel Gelb, Braun oder Weiß wählen.*
- *Für den 2er-Würfel kannst du ebenfalls Gelb, Braun oder Weiß wählen.*
- *Die Farbe des 2er-Würfels muss sich aber von der Farbe der 1er-Würfel unterscheiden.*

Folgende Farbvarianten sind möglich:



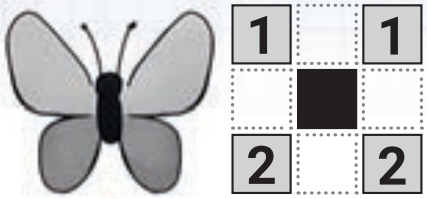
Auch für diese Pixel-Bilder gilt Regel 1 (Legevarianten).

Hier 3 mögliche Anordnungen:

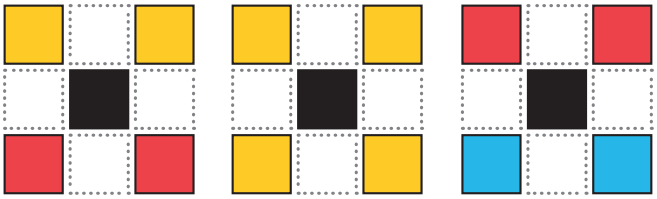


Hinweis: Gibt es keine weitere Einschränkung, kannst du für verschiedene Zahlen auch die gleiche Farbe wählen.

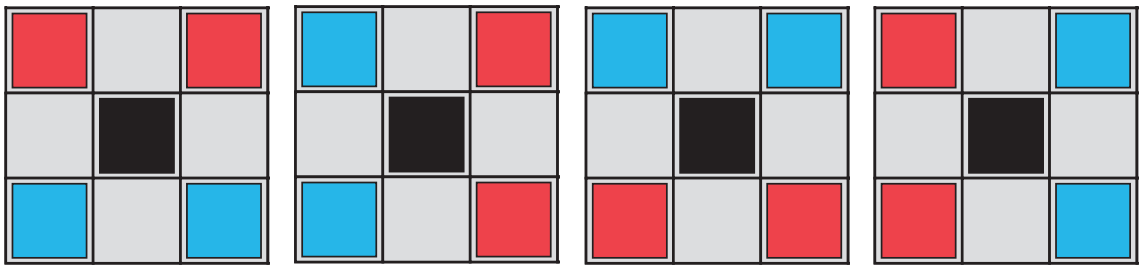
Beispiel: *Schmetterling*



Nachfolgend 3 von vielen verschiedenen Farbvarianten, auch ein gelber Zitronenfalter ist möglich:

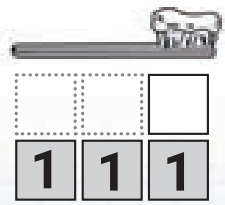


Für die letzte Farbvariante gibt es außerdem 4 verschiedene Legevarianten im Raster:

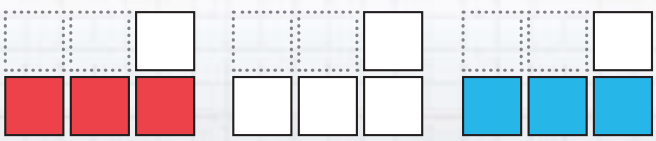


Die variablen Farben dürfen auch so gewählt werden, dass sie einer bereits fest vorgegebenen Farbe entsprechen.

Beispiel: *Zahnbürste*



3 mögliche Farbvarianten für die Zahnbürste, inklusive Weiß:



REGEL 7: Mehrere Bilder mit Farbwahl (ab Aufgabe 13). Die Zahlen und Regel 6 gelten immer für jedes Pixel-Bild einzeln.

Beispiel: *Schnecke und Kerze*



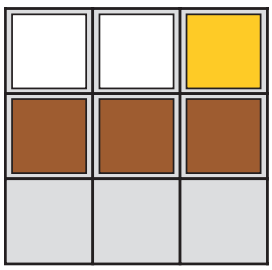


1, 2= / /

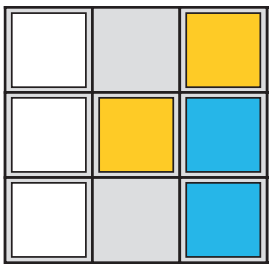
1 ≠ 2

Die Flamme der Kerze ist gelb. Die Kerze selbst kann jede beliebige Farbe haben. Wichtig ist nur, dass die beiden 1er-Würfel der Kerze die gleiche Farbe haben. Diese Farbe kann sich von der Farbe unterscheiden, die du bei der Schnecke für die 1er-Würfel gewählt hast.

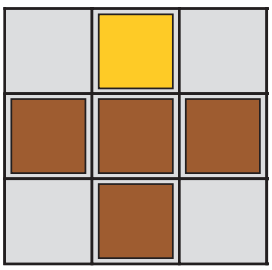
4 mögliche Legevarianten für Schnecke und Kerze gemeinsam in einem 3x3-Raster:



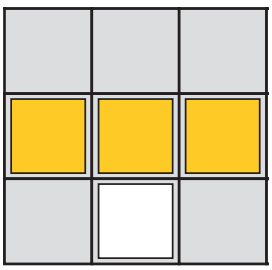
Braune Schnecke mit weißem Haus und weiße Kerze



Weiße Schnecke mit gelbem Haus und blaue Kerze.



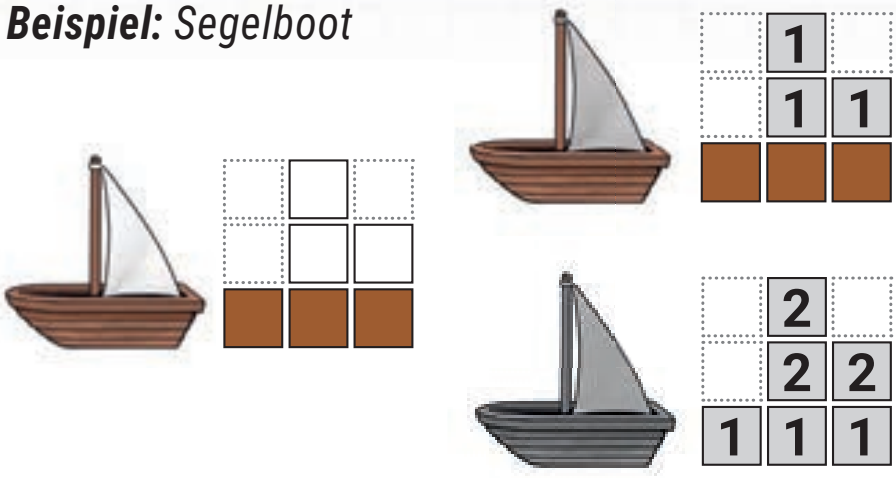
Braune Schnecke mit gelbem Haus und braune Kerze.



Gelbe Schnecke mit weißem Haus und gelbe Kerze.

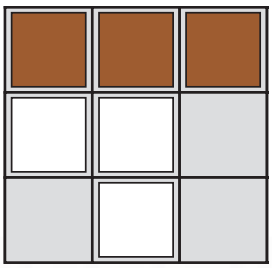
REGEL 8: Varianten von Bildern (ab Aufgabe 15).
Pixel-Bilder können mit verschiedenen Definitionen vorkommen. Es gilt immer die konkrete Definition des Bildes in der aktuellen Aufgabe.

Beispiel: *Segelboot*

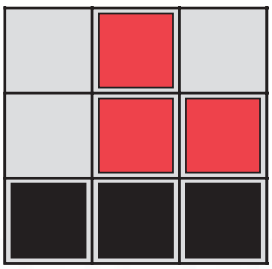


Das Segelboot wurde mit braunem Rumpf und weißem Segel eingeführt. Es gibt aber Aufgaben, bei denen die Farben variabel sind. Bei der Variante rechts oben ist die Farbe des Segels wählbar, bei der Variante rechts unten sowohl die Farbe des Segels als auch die Farbe des Rumpfes.

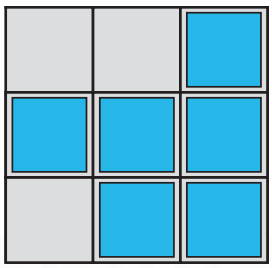
Drei mögliche Legevarianten für das Segelboot mit variablen Farben für Segel und Rumpf:



Die ursprünglichen Farben sind auch erlaubt.



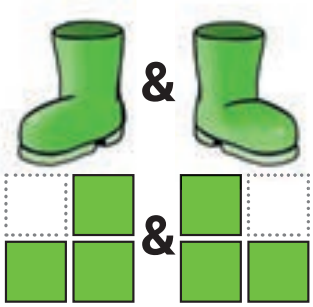
Segelboot mit schwarzem Rumpf und rotem Segel.



Blauer Rumpf und blaues Segel. Segelboot gespiegelt und gedreht.

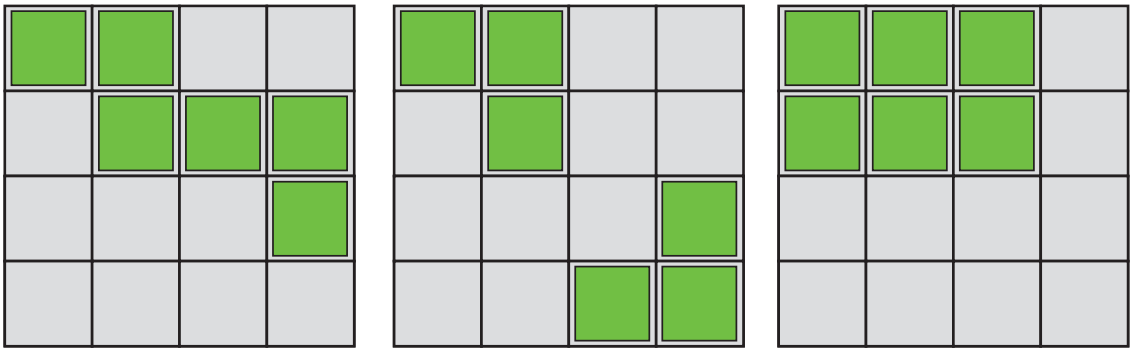
REGEL 9: &-Bilder (ab Aufgabe 22).
Pixel-Bilder mit einem &-Zeichen bestehen aus mehreren Teilbildern, die du unabhängig voneinander im Raster legst.
Wichtig: Die Teilbilder selbst dürfen sich keine Würfel teilen.

Beispiel: *Gummistiefel*



Die Gummistiefel bestehen aus 2 Teilbildern (je ein Stiefel), die bei der abgebildeten Variante aus jeweils 3 grünen Würfeln gelegt werden sollen. Beachte: Das Pixel-Bild Gummistiefel besteht immer aus genau 6 Würfeln, da sich die Teilbilder keine Würfel teilen dürfen.

3 mögliche Legevarianten:



REGEL 10: Abstrakte Bilder (ab Aufgabe 33).
Abstrakte Bilder definieren zusätzliche Legebedingungen, die nicht an konkrete Würfelkombinationen geknüpft sind, sondern für das gesamte Raster gelten. Das **Zeichen #** gibt dabei die Gesamtanzahl für Würfel einer bestimmten Farbe an.

Beispiel: *Yin und Yang*



 # □ = # ■

Das Bild Yin und Yang gibt vor, dass die Anzahl der weißen Würfel und die Anzahl der schwarzen Würfel insgesamt, also nach Kombination aller anderen Bilder im kompletten Legeraster, gleich groß sein muss.

Beispiel: *Zirkuszelt*



1 ≤ # □ ≤ 4
1 ≤ # ■ ≤ 4
1 ≤ # ■ ≤ 4
1 ≤ # ■ ≤ 4

1 ≤ # ■ ≤ 4
1 ≤ # ■ ≤ 4
1 ≤ # ■ ≤ 4

Für alle Farben gilt: Die Anzahl ist größer oder gleich 1 und kleiner oder gleich 4. Das heißt, jede Farbe kommt mindestens einmal und höchstens viermal vor.

FAQ

Gibt es immer eindeutige Lösungen? Bei den meisten Aufgaben gibt es eine eindeutige Lösung, die du auf der Rückseite der Karte findest. Lösungen, die sich durch Drehung und/oder Spiegelung von Pixel-Bildern von dieser Lösung unterscheiden, gelten als gleiche Lösung. Bei manchen Aufgaben gibt es eine zweite Lösung, die ebenfalls angegeben wird. Es ist nicht auszuschließen, dass es bei weiteren Aufgaben alternative Lösungen gibt, bei denen die Würfel anders angeordnet sind und die ebenfalls alle Pixel-Bilder regelkonform beinhalten. Diese gelten auch als richtig! Gerne darfst du uns deine Lösung für die Nachauflage dieses Spiels mitteilen.

Was ist, wenn ein vorgegebenes Bild mehrfach in der Lösung vorkommt? Es ist möglich, dass in der Lösung ein vorgegebenes Pixel-Bild mehrfach vorkommt. Das spielt aber keine Rolle.

Was ist, wenn die Lösung weitere Bilder enthält, die nicht vorgegeben sind? In der Lösung können Pixel-Bilder aus anderen Aufgaben zu sehen sein, die nicht in der aktuellen Aufgabe enthalten sind. Das ist nicht von Bedeutung. Es müssen immer nur die Pixel-Bilder der aktuellen Aufgabe berücksichtigt und vollständig im Raster gelegt werden.

Was ist, wenn ich mehr Würfel einer Farbe brauche als im Spiel enthalten sind? In einer Aufgabe darfst du maximal 7 Würfel einer Farbe verwenden. Das entspricht der Anzahl der im Spiel enthaltenen Würfel. Es gibt Aufgaben, die durch die Verwendung von mehr als 7 Würfel einer Farbe andere Lösungen bieten würden. Diese zählen hier aber nicht.

© 2026 HUCH!
Autor: Bernd Wagner
Illustration: Stephan Lorenz
Grafik: Sabine Kondirolli
Redaktion: Silvia Herzog

Hutter Trade GmbH + Co KG
Bgm.-Landmann-Platz 1-5
89312 Günzburg, DEUTSCHLAND
www.hutter-trade.com | info@hutter-trade.com

logicus
fit for challenge

42
Challenges
Multi-Level



Achtung! Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr.
Avvertenze! Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento.

HUCH!