VERFLIXXT!

amigo-spiele.de/02002

Ein Spiel von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling
mit Illustrationen von Dominik Hüfner

Spieler: 2–6 Personen **Alter:** ab 8 Jahren **Dauer:** ca. 20 Minuten

SPIELIDEE

Würfelt und zieht mit euren Figuren clever über den Parcours. Sammelt dabei möglichst viele Plus- und Glückstafeln ein, denn die bringen euch reichlich Punkte. Die Minustafeln überlasst ihr natürlich euren Mitspielern. Sollte doch mal eine Minustafel an euch hängen bleiben, könnt ihr sie mit einer Glückstafel in eine Plustafel verwandeln. Wer mit seinen eingesammelten Tafeln am Ende die meisten Punkte macht, gewinnt.

Bonus: Neben dem lockeren und schnellen Grundspiel gibt es auch eine etwas taktischere Profiversion (ab Seite 5).

SPIELMATERIAL

1 Starttafel



1 Zieltafel



4 Aktionstafeln
(mit Vorder- und Rückseite)



„Schenken"



„Klauen"



8 Plustafeln



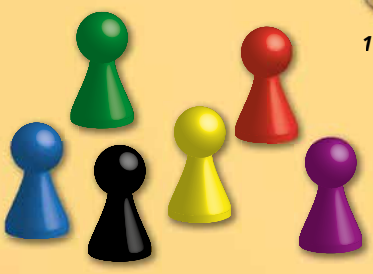
18 Minustafeln



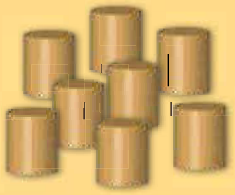
1 Würfel



6 Glückstafeln



18 Spielfiguren in 6 verschiedenen Farben



8 Wächter

DAS GRUNDSPIEL

SPIELAUFBAU

- Legt die **Starttafel** ❶ in die Tischmitte.
- Mischt alle **Plus-, Minus- und Glückstafeln** ❷ verdeckt. Legt dann beginnend bei der Starttafel diese Tafeln offen als Parcours aneinander, sodass immer eine Tafel genau zwei andere Tafeln berührt (bei der Form des Parcours dürft ihr euch kreativ austoben).
- Nach jeweils acht Plus-, Minus- und/oder Glückstafeln legt ihr immer eine **Aktionstafel** ❸ mit der Seite „Schenken“ nach oben in den Parcours.
- Legt an das Ende des Parcours die **Zieltafel** ❹.
- Wählt jeweils eine Farbe und nehmt euch die entsprechenden **drei Figuren** ❺ (bei fünf und sechs Spielern nur zwei Figuren). Stellt eure Figuren auf die Starttafel.
- Legt den **Würfel** ❻ bereit.
- Übrige Spielfiguren und die Wächter legt ihr in die Spielschachtel zurück. Sie werden nicht benötigt.



SPIELABLAUF

Ihr spielt reihum im Uhrzeigersinn. Der jüngste Spieler beginnt. Bist du am Zug, würfelst du einmal. Danach ziehst du eine **beliebige deiner Figuren** entsprechend viele Tafeln auf dem Parcours in Richtung Ziel.

EINE TAFEL EINSAMMELN

Ziehst du eine Figur von einer Tafel, auf der sie zu Beginn des Zuges allein gestanden hat, **musst** du diese Tafel einsammeln: Nimm sie aus dem Parcours heraus und lege sie offen vor dir ab. Du beginnst damit deinen **Tafelturm**. Sammelst du im Laufe des Spiels weitere Tafeln ein, legst du sie **oben auf** deinen Tafelturm. Die Reihenfolge der Tafeln darfst du **nie** verändern. Die im Parcours entstandene Lücke schließt du wieder, indem du die übrigen Tafeln zusammenschiebst.

Hinweis: Die Starttafel legst du in die Spielschachtel zurück, anstatt sie einzusammeln.

Beispiel: *Mella zieht eine Figur, die allein auf einer Tafel steht. Deswegen muss sie diese Tafel einsammeln und oben auf ihren Tafelturm legen.*



Beispiel: *Basti zieht eine Figur, die nicht allein auf einer Tafel steht (eine weitere Figur von Basti steht ebenfalls auf dieser Tafel). Deswegen sammelt er diese Tafel* ***nicht*** *ein.*



DIE AKTIONSTAFELN

Ziehst du eine Figur von einer Aktionstafel, auf der sie zu Beginn des Zuges allein gestanden hat, sammelst du die Aktionstafel nicht ein. Stattdessen lässt du diese Tafel im Parcours liegen und führst die abgebildete Aktion durch.

AKTION „SCHENKEN"

Du **musst** die oberste Tafel deines Tafelturms einem Mitspieler schenken. Dieser Spieler legt die Tafel oben auf seinen Tafelturm.



Wem schenkst du deine Tafel?

- Eine **Minustafel** gibst du demjenigen, der gerade die wertvollste Tafel oben auf seinem Tafelturm liegen hat.
- Eine **Glücks-** oder **Plustafel** gibst du demjenigen, der gerade die wertloseste Tafel oben auf seinem Tafelturm liegen hat.

Beachte dafür die folgende Rangordnung:



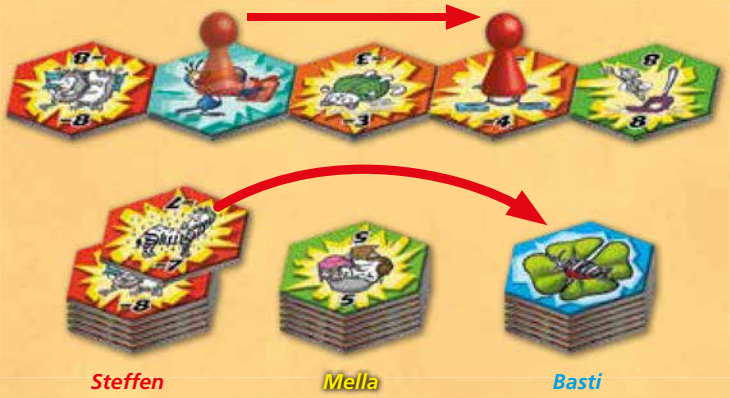
Wertvoll ← *keine Tafel im Tafelturm* → *Wertlos*

Haben mehrere Spieler die wertvollste bzw. wertloseste Tafel, schenkst du sie demjenigen von diesen Spielern, der im Uhrzeigersinn näher bei dir sitzt.

Danach drehst du die Aktionstafel von der Seite „Schenken" auf die Seite „Klauen".

Hinweis: Hast du keine Tafel auf deinem Tafelturm, entfällt das Schenken. Die Aktionstafel drehst du trotzdem um.

*Beispiel: Steffen zieht seine Figur, die allein auf einer **Aktionstafel (Schenken)** steht. Damit löst er die Aktion „Schenken" aus. Er schenkt die oberste Tafel seines Tafelturms, eine **-7**, dem Spieler mit der wertvollsten Tafel oben auf seinem Tafelturm. Das ist Basti.*



*Beispiel: Mella zieht ihre Figur, die allein auf einer **Aktionstafel (Schenken)** steht. Damit löst sie die Aktion „Schenken" aus. Sie muss die oberste Tafel ihres Tafelturms, eine **+5**, dem Spieler mit der wertlosesten Tafel oben auf seinem Tafelturm schenken. Das ist Steffen.*





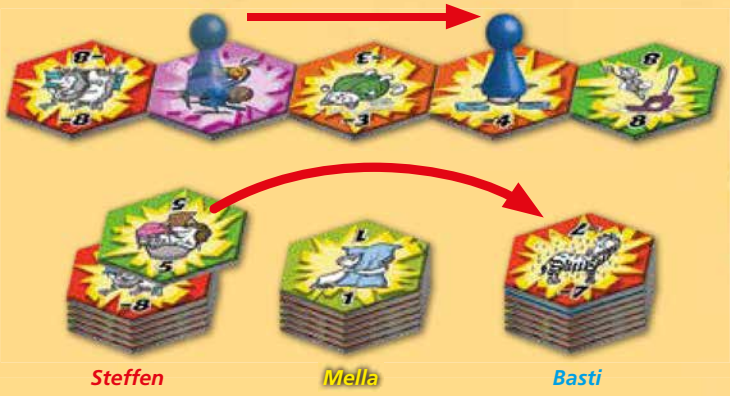
AKTION „KLAUEN"

Du **musst** die oberste Tafel eines **beliebigen** Mitspielers klauen. Nimm sie und lege sie oben auf deinen Tafelturm.

Danach drehst du die Aktionstafel von der Seite „Klauen" auf die Seite „Schenken".

Hinweis: Hat kein Mitspieler eine Tafel auf seinem Tafelturm, entfällt das Klauen. Die Aktionstafel drehst du trotzdem um.

*Beispiel: Basti zieht seine Figur, die allein auf einer **Aktionstafel (Klauen)** steht. Damit löst er die Aktion „Klauen" aus. Er klaut die oberste Tafel eines **beliebigen** Mitspielers und wählt Steffen.*



DIE ZIELTAFEL

Ziehst du eine Figur auf die Zieltafel, lässt du überzählige Schritte einfach verfallen. Eine Figur auf der Zieltafel kannst du nicht mehr ziehen.

Hast du mit all deinen Figuren die Zieltafel erreicht, wirst du bis zum Ende des Spiels übersprungen und kommst nicht mehr an den Zug. Deine Mitspieler können dir aber weiterhin Tafeln schenken und klauen.



SPIELENDE

Haben alle Spieler mit ihren Figuren die Zieltafel erreicht, endet das Spiel. Zähle nun die Punkte der Tafeln in deinem Tafelturm:

Die Minus- und Plustafeln zählen je nach aufgedrucktem Wert Minus- bzw. Pluspunkte. Für jede Glückstafel in deinem Tafelturm darfst du eine beliebige Minustafel in eine Plustafel verwandeln. Sie bringt dir also Plus- anstelle von Minuspunkten. Hast du mehr Glücks- als Minustafeln, verfallen die übrigen Glückstafeln.

Beispiel einer Abrechnung:



+6 *+1* *+8* *+5* *-2* *-2* *-1* *= 15*

Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler mit weniger Glückstafeln. Besteht immer noch ein Gleichstand, gibt es mehrere Gewinner.

PROFIVERSION

SPIELAUFBAU

- Legt den Parcours in der abgebildeten Reihenfolge aus.
- Stellt je einen **Wächter** ❶ auf jede Glückstafel sowie auf die Tafeln **+8** und **+7**.
- Stellt wie im Grundspiel eure Spielfiguren auf die Starttafel und legt den Würfel bereit.
- Legt die Aktionstafeln und nicht verwendete Spielfiguren zurück in die Spielschachtel. Sie werden in der Profiversion nicht benötigt.



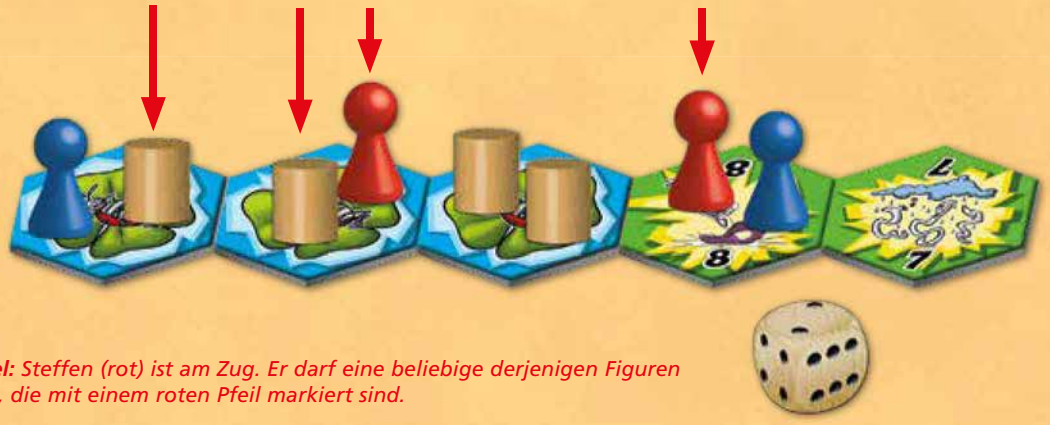
SPIELABLAUF

Beim Spielablauf gelten die Regeln des Grundspiels. Ihr spielt allerdings ohne Aktionstafeln, dafür aber mit Wächtern.

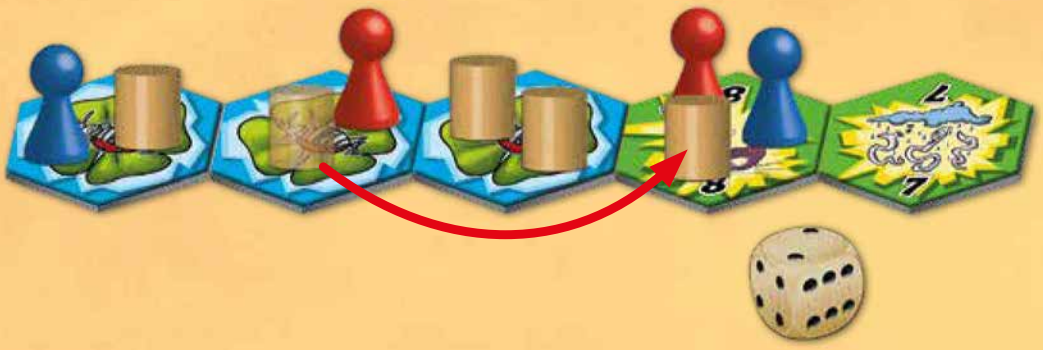
DIE WÄCHTER

Die Wächter sind neutrale Spielfiguren, die von allen Spielern gezogen werden können. Bist du am Zug, darfst du anstelle einer eigenen Figur auch einen Wächter um die gewürfelte Augenzahl in Richtung Ziel ziehen. Du darfst einen Wächter allerdings nur dann ziehen, wenn mindestens eine Figur eines beliebigen Spielers auf derselben Tafel wie der Wächter steht.

Wichtig: Solange ein Wächter auf einer Tafel steht, kann kein Spieler diese Tafel einsammeln.



Beispiel: *Steffen (rot) ist am Zug. Er darf eine beliebige derjenigen Figuren ziehen, die mit einem roten Pfeil markiert sind.*



Beispiel: *Steffen entscheidet sich für einen Wächter und zieht diesen dem Würfelergebnis entsprechend zwei Tafeln vorwärts.*

SPIELENDE

Beim Spielende gelten die Regeln des Grundspiels.

VARIANTEN

Natürlich könnt ihr beide Versionen beliebig kombinieren, also z. B. die Profiversion auch mit den Aktionstafeln spielen.

Die folgende Variante fordert euch noch mehr heraus: Bei der Abrechnung verwandelt eine Glückstafel immer die direkt unter ihr liegende Tafel im Tafelturm. Ist es eine Minustafel, wird sie zu einer Plustafel. Ist es eine Plustafel, wird sie zu einer Minustafel. Liegt unter der Glückstafel eine andere Glückstafel oder gar keine, dann ist die Glückstafel ohne Bedeutung.

Sie haben ein Qualitätsprodukt gekauft. Sollten Sie dennoch Anlass zu einer Reklamation haben, wenden Sie sich bitte direkt an uns.

Haben Sie noch Fragen? Wir helfen Ihnen gerne:

AMIGO Spiel + Freizeit GmbH, Waldstraße 23-D5, D-63128 Dietzenbach
www.amigo-spiele.de, E-Mail: hotline@amigo-spiele.de

© **AMIGO** Spiel + Freizeit GmbH, D-63128 Dietzenbach, MMXX

Version 1.0