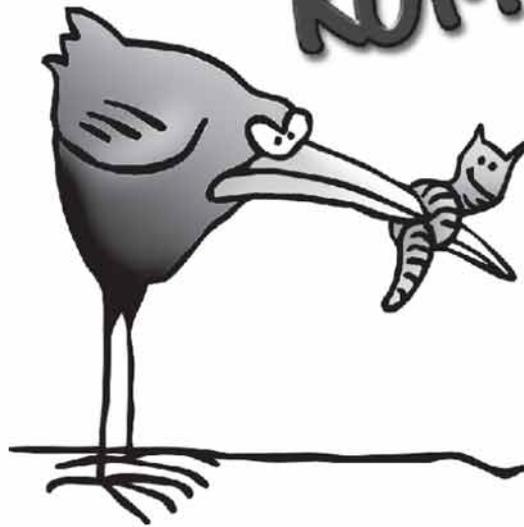


8-99 Jahre

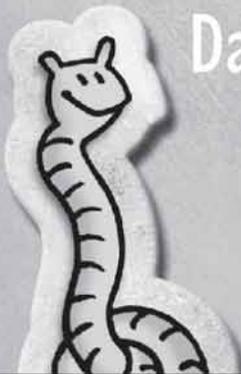
Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

VERFLIXXT!

KOMPAKT



Das kleine Original —
mit Extrawurm



Ravensburger

VERFLIXXT! KOMPAKT

Ravensburger Spiele® Nr. 23 281 9

Der spannende Würfelspaß
für 2–4 Spieler von 8–99 Jahren.

Autoren: Wolfgang Kramer und Michael Kiesling

Illustrationen: CARTOONCOMMERZ NI&CO

Redaktion: Monika Gohl

Inhalt:

26 Wegetafeln

1 Starttafel

1 Zieltafel

10 Spielfiguren (3 rote, 3 blaue, 2 grüne, 2 gelbe)

6 Wächter

1 Wurminator-Figur mit Aufstellfuß

1 Würfel

Das Spielziel

Ihr versucht, mit Glück und Taktik möglichst viele Plus- und Glückstafeln zu sammeln und Minustafeln zu vermeiden. Die Glückstafeln sind besonders interessant, denn sie verwandeln erhaltene Minustafeln in Plustafeln.

Wenn alle Figuren im Ziel sind, zählt ihr, wer die meisten Punkte ergattern konnte.

Die Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel löst ihr vorsichtig alle Teile aus der Stanztafel. Den Wurminator stellt ihr in seinen Aufstellfuß.

Die Wegetafeln mischt ihr gut. Dann legt ihr die **Starttafel**, die **Wegetafeln** und die **Zieltafel** spiralförmig in die Tischmitte. Schaut euch dazu am besten das Bild auf der Schachtelrückseite an. Die Reihenfolge der Wegetafeln ist jedoch beliebig und bei jedem Spiel anders.

Die sechs **Wächter** stellt ihr auf die ersten sechs **positiven** Wegetafeln – also auf Plus- und Glückstafeln, die dem Startfeld am nächsten liegen.

Jeder Spieler sucht sich eine Farbe aus. Spielt ihr zu zweit, erhält jeder **drei Spielfiguren**. Wenn ihr zu dritt oder viert spielt, nehmt jeweils **zwei Figuren**. Stellt eure Figuren auf das Startfeld. Den **Wurminator** braucht ihr für das Grundspiel nicht. Er kommt in der **Wurminator-Variante** zum Einsatz, die später beschrieben wird.

Der jüngste Spieler beginnt und erhält den **Würfel**.

Jetzt geht's los!

Würfeln und ziehen

Wenn du an der Reihe bist, würfelst du und **musst** anschließend eine eigene Figur oder einen Wächter bewegen. Danach ist dein linker Mitspieler an der Reihe.

Eine deiner **eigenen Figuren** darfst du jederzeit bewegen. Ein **Wächter** kann nur gezogen werden, wenn auf der Wegetafel des Wächters noch mindestens eine **beliebige Figur** steht. Dies kann auch die Figur eines Mitspielers sein. Stehen **nur Wächter** auf einer Wegetafel, darfst du sie **nicht bewegen!**

Ziehe immer so viele Tafeln vorwärts, wie die Augen deines Wurfes anzeigen. Wenn du jedoch eine Figur oder einen Wächter auf die Zieltafel ziehst, verfallen die übrigen Würfelpunkte.

Auf einer Tafel dürfen beliebig viele Figuren und/oder Wächter stehen.

Wegetafel nehmen

Ziehst du deine Spielfigur von einer Wegetafel, auf der du **allein** gestanden bist, musst du diese Tafel nehmen und offen vor dich hinlegen. Steht dort noch mindestens eine Figur und/oder ein Wächter, bleibt die Tafel liegen.

Durch das Wegnehmen der Wegetafeln entstehen Lücken im Parcours. Überspringe diese einfach und zähle sie bei deinem Zug nicht mit. Damit der Parcours übersichtlich bleibt, rückst du die Wegetafeln ab und zu ein bisschen zusammen.

Taktik-Tipps: Überlege gut, mit welcher deiner Figuren du ziehst, um eine begehrte Plus- oder Glückstafel zu erhalten. Manchmal ist es jedoch besser, einen Wächter zu versetzen. Dadurch verhinderst du zum Beispiel, dass ein Mitspieler im nächsten Zug eine wertvolle Tafel ergattert. Oder du stellst einen Wächter zu einer eigenen Figur, mit der du dann im folgenden Zug ungestraft von einer miesen Minustafel ziehen kannst.

Die Werte der Wegetafeln



Eine Plusstafel bringt so viele Punkte, wie ihr Wert angibt.



Eine Minustafel zählt so viele Minuspunkte, wie ihr Wert angibt.



Eine Glückstafel wandelt am Ende des Spiels deine höchste Minustafel in eine Plustafel um. Besitzt du z.B. eine -10 Tafel, kannst du sie mit einer Glückstafel in 10 Pluspunkte ändern!

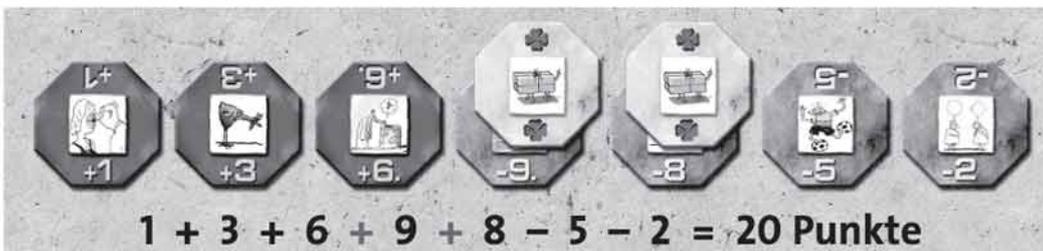
Mit mehreren Glückstafeln kannst du entsprechend mehrere Minustafeln umwandeln. Solltest du mehr Glückstafeln als Minustafeln haben, verfallen diese einfach.

Das Spielende

Die Runde endet, wenn alle Spielfiguren im Ziel sind. Ein Spieler, der alle Figuren im Ziel hat, darf nicht mehr ziehen.

Nun zählt ihr alle Werte eurer Plustafeln und die durch Glückstafeln umgewandelten Werte eurer Minustafeln zusammen. Eure übrigen Minustafeln zieht ihr von dieser Summe ab.

Hier ein Beispiel:



Die Wurminator-Variante

Der **Wurminator** macht das Spiel noch spannender und verflixter! Zu Beginn der Runde wird er zu den Spielfiguren auf das Startfeld gestellt.

Grundsätzlich gelten die Regeln des Grundspiels. Folgendes ist jedoch anders:



Würfelst du eine „1“ oder „2“, darfst du **zusätzlich** zu deinem Zug den Wurminator um die gewürfelte Augenzahl vorwärts bewegen. Du kannst ihn aber auch einfach stehen lassen.

Steht der Wurminator an **letzter Position** hinter allen anderen Spielfiguren (Wächter ausgenommen), **muss** er bei einer gewürfelten „1“ oder „2“ bewegt werden.

Du darfst dich immer entscheiden, ob du den Wurminator **vor oder nach deinem** Spielzug bewegen möchtest.

Und so funktioniert's!

Zieht der Wurminator auf eine Tafel, auf der eine oder mehrere Spielfiguren stehen? Alle betroffenen Spieler müssen pro eigene Figur die **niedrigste unbesetzte Minustafel** aus dem Parcours nehmen und vor sich ablegen.

Die Reihenfolge geht reihum vom Spieler aus, der gewürfelt hat. Gibt es keine unbesetzte Minustafel mehr, legt der Spieler seine niedrigste Minustafel zurück in den Parcours, direkt vor das Zielfeld. Sollte er keine besitzen, passiert nichts.

Der Wurminator nimmt nie eine Wegetafel, selbst wenn er als Letzter von einer Tafel zieht.

Ziehst du mit deiner **Figur oder einem Wächter zum Wurminator**, geschieht nichts.

Auf der **Zieltafel** sind die Spielfiguren vor dem Wurminator sicher. Erreicht er die Zieltafel, wird er sofort wieder auf die **Startafel** gestellt und beginnt eine neue Runde. Wahrscheinlich ist er nun wieder Letzter und muss entsprechend bei einer „1“ oder „2“ bewegt werden.

Die **Wächter** können bei der Variante gezogen werden, wenn mindestens eine beliebige Spielfigur und/oder der Wurminator bei ihnen steht.

Ende des Wurminator-Spiels

Das Spiel endet wie im Grundspiel, wenn alle Spielfiguren im Ziel sind. Nun wird gezählt: Wer hat diesmal die meisten Punkte?

Hinweis zur Wurminator-Regel:

Besitzt ihr schon das Originalspiel „Verflixxt“, Nr. **26 363 9**? Dann könnt ihr auch hier euren Wurminator einsetzen.

© 2009 Ravensburger Spieleverlag

Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet: Verschluckbare Kleinteile

Ne convient pas aux enfants de moins de 36 mois.

Contient des petits éléments risquant d'être ingérés ou inhalés.

Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni.

Contiene piccole parti che potrebbero essere ingerite.



Verflixt!
Nr. 26 363 9



Verflixt noch mal!
Nr. 26 422 3



Verflixt hoch²!
Nr. 26 463 6

Distr. CH: Carlit+Ravensburger AG
Grundstr. 9 · CH-5436 Würenlos
www.ravensburger.com
Ravensburger Spieleverlag
Postfach 24 60 · D-88194 Ravensburg

Ravensburger

221526