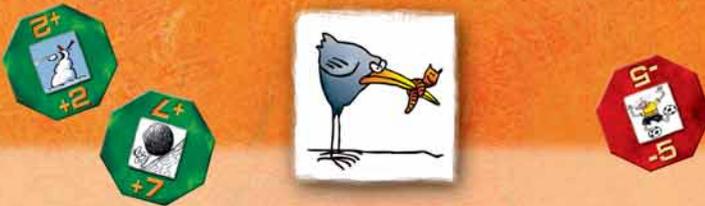


# VERFLIXXT!

Das nervenzerreißende Würfelspiel für 2 – 6 Spieler ab 8 Jahren

Autoren: Wolfgang Kramer und Michael Kiesling  
 Design: DE Ravensburger, Knif/Design (Spielanleitung)  
 Illustrationen: R. Alff, H. Bängen, B. Bexte, M. Bofinger, B. Henninger, F. Hoffmann, H. Jankofsky, T. Mette, MOCK, Pfluschi, A. Pliikat, Polo, R. Schwalm, P. Thulke, K. Weyershausen, F. Wössner, M. Zak  
 Ravensburger® Spiele Nr. 26363-9



## Das ist doch nicht zu fassen!

Eben noch auf der Siegerstraße, müssen Sie nun – verflixt noch mal – diese miese Minustafel nehmen.  
 Doch nur die Ruhe, denn noch ist das Spiel nicht zu Ende.  
 Hier kann auch die letzte Tafel noch die Entscheidung bringen! Erst dann wird abgerechnet!  
 Wollen wir doch mal sehen, wer nun die Nase vorn hat!!  
 Wie heißt es doch so schön: „Wer zuletzt lacht, lacht am besten!“

## Das Spielziel

Die Spieler versuchen mit Glück und Geschick möglichst viele Plus- und Glückstafeln zu sammeln und Minustafeln zu vermeiden.

Besonders die Glückstafeln sind dabei von großer Bedeutung, denn sie wandeln erhaltene Minustafeln in Plusstafeln um.

Der Spieler, der am Ende die meisten Punkte besitzt, gewinnt das Spiel.



## Inhalt

32 Wegetafeln:

- 8 Plusstafeln
- 18 Minustafeln
- 6 Glückstafeln



- 1 Starttafel (blau)
- 1 Zieltafel (orange)



18 Spielfiguren:

- je 3 in den Farben Rot, Blau, Grün, Gelb, Schwarz, Orange



8 Wächter



1 Würfel



1

Ravensburger

## Die Vorbereitung

Vor dem ersten Spiel werden die Stanzteile vorsichtig aus der Stanztafel gelöst.

Die Starttafel, die Wegetafeln und die Zieltafel werden, wie abgebildet, als Parcours in der Tischmitte ausgelegt.

Die 8 Wächter werden auf die 6 Glückstafeln sowie auf die Plusstafeln „+8“ und „+7“ gestellt.

Jeder Spieler wählt eine Farbe und bekommt davon 3 Spielfiguren (bei 2–4 Spielern) bzw. 2 Spielfiguren (bei 5–6 Spielern), die er auf die blaue Starttafel stellt.

Der jüngste Spieler ist der Startspieler. Er erhält den Würfel.



## Der Spielablauf

Das Spiel verläuft reihum im Uhrzeigersinn. Wer an der Reihe ist, würfelt und muss anschließend entweder eine seiner eigenen Spielfiguren oder einen der Wächter bewegen. Danach ist der linke Nachbar an der Reihe.

Eine eigene Figur kann jederzeit bewegt werden. Ein Wächter darf nur dann bewegt werden, wenn auf der Wegetafel, auf der der Wächter steht, noch mindestens eine beliebige Spielfigur steht. Dies kann auch die

Spielfigur eines Mitspielers sein. Stehen nur Wächter auf einer Wegetafel, darf von diesen keiner bewegt werden.

Es müssen immer genau so viele Tafeln vorwärts gezogen werden, wie der Würfelwurf anzeigt. Auf einer Tafel dürfen beliebig viele Spielfiguren und/oder Wächter stehen.

Wird eine Spielfigur oder ein Wächter auf die Zieltafel gezogen, verfallen die übrigen Würfelpunkte.



Der Wächter darf von jedem Spieler (nicht nur von Spieler Grün!) gezogen werden.



Die Wächter dürfen nicht gezogen werden, da keine Spielfigur auf der Wegetafel steht.

2

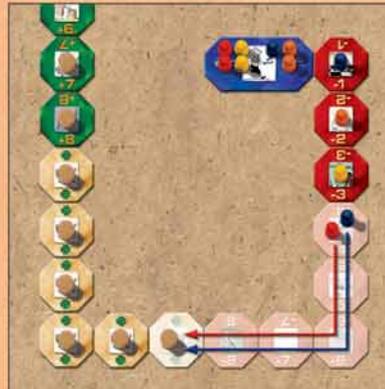
## Eine Wegetafel nehmen

Wird eine Spielfigur von einer beliebigen Wegetafel gezogen, auf der nur sie allein gestanden hat, muss der betreffende Spieler diese Tafel nehmen und offen vor sich auslegen. Stand die Spielfigur nicht allein, bleibt die Tafel liegen.

Durch das Nehmen der Tafeln entstehen Lücken im Parcours. Diese Lücken werden im Verlauf des Spiels übersprungen und beim Ziehen einer Figur oder eines Wächters nicht mitgezählt.

Anmerkung: Wenn größere Lücken entstanden sind, kann der Parcours auch zusammengerückt werden.

## Beispiele für Spielzüge



**Rot** ist an der Reihe und würfelt eine „5“. Er zieht auf die erste Glückstafel. Die Minustafel „-4“ bleibt liegen, da Blau noch darauf steht. Danach würfelt **Blau** ebenfalls eine „5“. Er zieht auch auf die erste Glückstafel. Da keine andere Figur auf der Minustafel „-4“ steht, muss er sie zu sich nehmen. Blau hätte stattdessen auch mit einer seiner anderen beiden Figuren ziehen können.



**Orange** würfelt eine „4“. Er könnte mit seiner Figur von der Tafel „-2“ auf die Tafel „-7“ oder mit einer seiner anderen Figuren vom Startfeld auf „-5“. Beides möchte er nicht. Er zieht stattdessen den Wächter vom ersten Glücksfeld vier Tafeln weiter. Dies ist erlaubt, da auf dieser Tafel Figuren der Mitspieler stehen. Orange darf jedoch keinen anderen Wächter bewegen, da diese allein auf einer Wegetafel stehen.

## 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 die höchste Minustafel eines Spielers in eine Plusstafel um.

Besitzt ein Spieler mehrere Glückstafeln, werden entsprechend viele Minustafeln in Plusstafeln umgewandelt.

Sollte ein Spieler mehr Glückstafeln als Minustafeln gesammelt haben, verfallen die übrigen Glückstafeln.

## Das Spielende

Das Spiel endet, wenn alle Spieler ihre Spielfiguren ins Ziel gezogen haben.

Ein Spieler, der bereits alle seine Spielfiguren im Ziel hat, spielt nicht mehr mit.

Jeder Spieler zählt die Werte seiner Plusstafeln (inkl. der durch die Glückstafeln umgewandelten Minustafeln) zusammen. Davon zieht er die Werte seiner noch übrig gebliebenen Minustafeln ab. Es gewinnt, wer dann die meisten Punkte hat.



## Varianten

Sie haben schon einige verflixxt spannende und nervenaufreibende Spiele gemeistert und sich weder von Glücksgefühlen noch von Schicksalsschlägen beirren lassen?

Dann warten hier einige Varianten für noch mehr Spielspaß auf Sie. Die Grundregeln bleiben, bis auf die nachfolgenden Änderungen, bestehen.

### Variante 1

Die 32 Wegetafeln können auch (zwischen der Start- und der Zieltafel) anders ausgelegt werden z. B.:

- Zuerst die „-1“ bis „-8“, dann die „+1“ bis „+8“, dann die Glückstafeln, zum Schluss die „-1“ bis „-10“.
- Die Wächter werden auf die Plusstafeln (+1 bis +8) gestellt.
- Sie können die Glückstafeln stattdessen auch an den Schluss des Parcours legen. Die Wächter werden auf die Plusstafeln (+1 bis +8) gestellt.
- Die 32 Wegetafeln werden gemischt und dann vom Startfeld ausgehend in beliebiger Reihenfolge ausgelegt. Die Wächter werden auf die Glückstafeln sowie auf die „+8“- und „+7“-Tafel gestellt.

### Variante 2

Wer eine „1“ würfelt, hat hier 3 Möglichkeiten: Er kann entweder, wie gehabt, mit einer seiner Spielfiguren oder einem Wächter eine Tafel vorziehen oder eine Tafel zurückgehen oder stehen bleiben.

### Variante 3

Sobald die letzte Figur über eine Wegetafel hinweg gezogen ist, wird diese nicht aus dem Spiel genommen, sondern wieder ans Ende des Parcours (direkt vor die Zieltafel) gelegt!

### Variante 4

Das Spiel endet in dem Moment, in dem der erste Spieler seine letzte Figur auf die Zieltafel zieht. Die Besitzer der Figuren, die dann noch allein auf einer Wegetafel stehen, müssen diese Tafeln zu sich nehmen.

### Variante 5

Das Spiel endet in dem Moment, in dem die vorletzte Figur auf die Zieltafel gezogen wird. Der Besitzer der Figur, die noch auf dem Parcours unterwegs ist, erhält die höchste noch im Parcours verbliebene freie Minustafel (also ohne Wächter darauf). Diese darf er jedoch nicht mit einer Glückstafel in eine positive Tafel umwandeln.



© 2005 Ravensburger Spieleverlag GmbH  
Distr. CH: Carlit + Ravensburger AG  
Grundstr. 9  
CH-5436 Würenlos  
Ravensburger Spieleverlag  
Postfach 2460  
D-88194 Ravensburg  
www.ravensburger.com