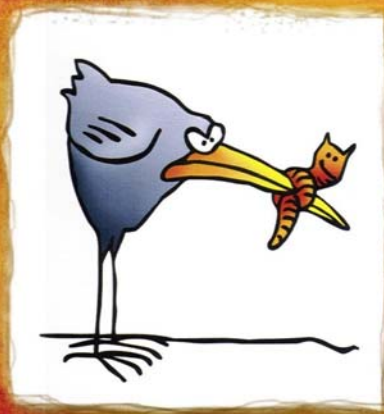


Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

VERFLIXXT!



Doch wer zuletzt lacht,
lacht am besten!

Ravensburger

Verflixxt !

Ravensburger, 2005

KRAMER Wolfgang & KIESLING Michael

2 - 6 spelers vanaf 8 jaar

± 30 minuten



Doel van het spel

De spelers proberen met geluk en handigheid zoveel mogelijk positieve en gelukstegels te verzamelen en zo mogelijk de negatieve tegels te vermijden.

Vooraf de gelukstegels zijn van het allergrootste belang want zij kunnen negatieve tegels omvormen tot positieve tegels.

De speler die aan het einde van het spel de meeste punten bezit, wint het spel.



Spelmateriaal

32 wegstegels

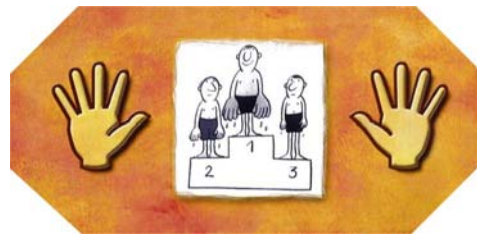
- ⇒ 8 plustegels
- ⇒ 18 mintegels
- ⇒ 6 gelukstegels



⇒ 1 blauwe starttegel



⇒ 1 oranje doeltegel



⇒ 18 spelfiguren

telkens 3 in de kleuren rood, blauw, groen, geel, zwart en oranje



⇒ 8 wachters



⇒ 1 dobbelsteen



Spelvoorbereiding



Vooraleer het eerste spel kan worden gespeeld, moeten de verschillende spelonderdelen zeer voorzichtig uit het stanskarton worden losgemaakt.

De **starttegel**, de **wegtegels** en de **doeltegel** worden in het midden van de tafel in een parcours afgelegd zoals afgebeeld op pagina 2.

De **8 wachters** worden op de **6 gelukstegels** gelegd en ook op de plustegels met de waarden '+7' en '+8'.

Iedere speler kiest een kleur en ontvangt van deze kleur **3 spelfiguren** (in een spel met 2 - 4 spelers) of respectievelijk **2 spelfiguren** (in een spel met 5 - 6 spelers) die hij op de blauwe starttegel plaatst.

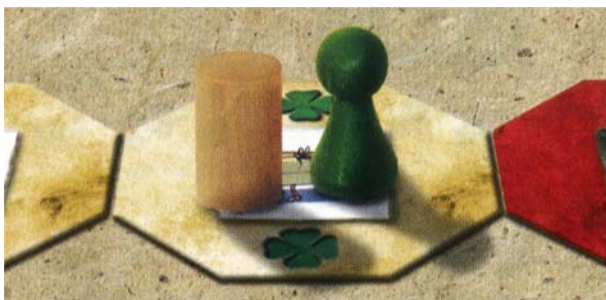
De jongste speler wordt de startspeler en hij ontvangt de dobbelsteen.

Spelverloop

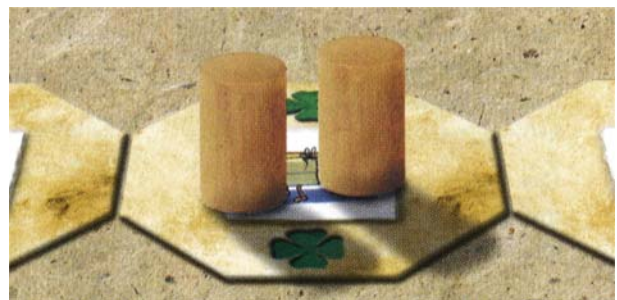
Het spel verloopt om de beurt met de wijzers van de klok mee.

De speler die aan de beurt is, dobbelt en moet vervolgens ofwel één van zijn spelfiguren ofwel één van de wachters bewegen. Daarna is de linkerbuurman aan de beurt.

Een eigen spelfiguur kan te allen tijde worden bewogen. Een wachter mag alleen dan worden bewogen als op de wegtegel waarop de wachter staat nog minstens één willekeurige spelfiguur staat. Dit kan dus ook een spelfiguur van een medespeler zijn. Als er enkel wachters op een wegtegel staan dan mogen deze niet worden bewogen.



Deze wachter mag door elke speler worden verplaatst (dus niet alleen door groen).



Deze wachters mogen niet worden verplaatst omdat geen enkele spelfiguur op deze wegtegel staat.

Er moet altijd zoveel tegels ver worden bewogen zoals wordt aangegeven op de dobbelsteen.

Op een tegel mogen willekeurig veel spelfiguren en/of wachters staan.

Als een spelfiguur of een wachter over de doeltegel wordt gezet, vervallen de overtollige dobbelpunten.

Een wegtegel nemen

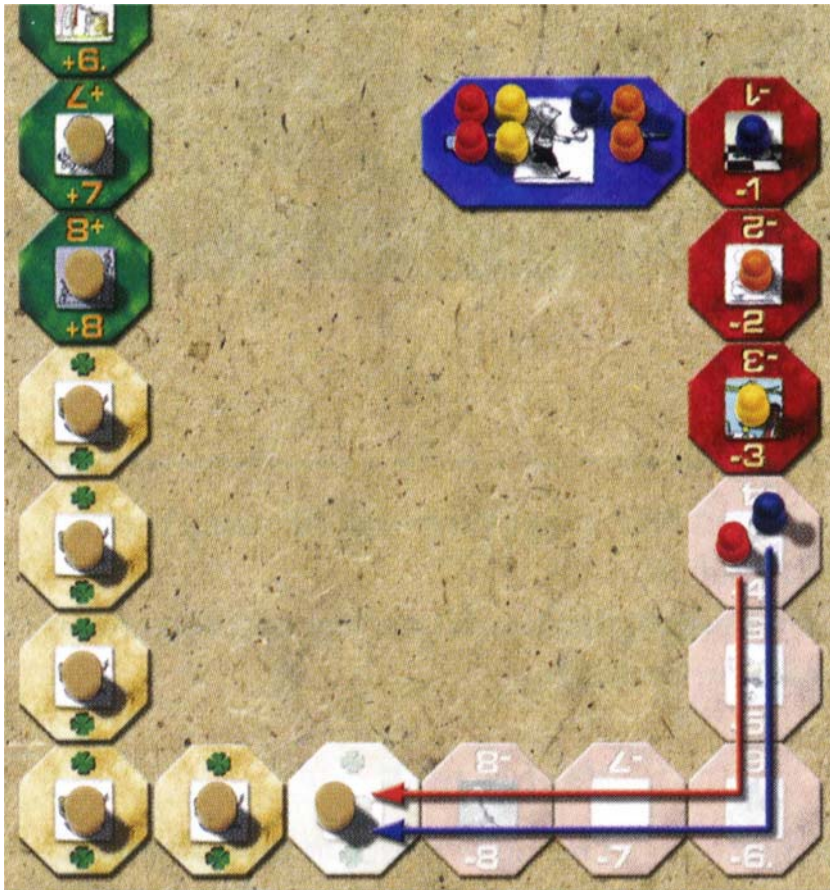
Als een spelfiguur van een willekeurige wegtegel wordt verplaatst waarop hij alleen aanwezig was, dan moet hij deze tegel nemen en open vóór zich op de tafel leggen. Als de spelfiguur niet alleen stond op de tegel dan blijft de tegel gewoon liggen.

Door het wegnemen van tegels ontstaan er gaten in het parcours. Deze gaten worden in het verloop van het spel gewoon oversprongen en tellen bij het verplaatsen van een spelfiguur of een wachter niet mee.

Opmerking

Als er zeer grote gaten ontstaan in het parcours dan kan voor de gemakkelijker het parcours bijeengeschoven worden.

Voorbeelden van speelbeurten



Rood is aan de beurt en dobbelt een 5. Hij komt terecht op de eerste gelukstegel.

De mintegel '-4' blijft liggen omdat blauw hier nog staat.

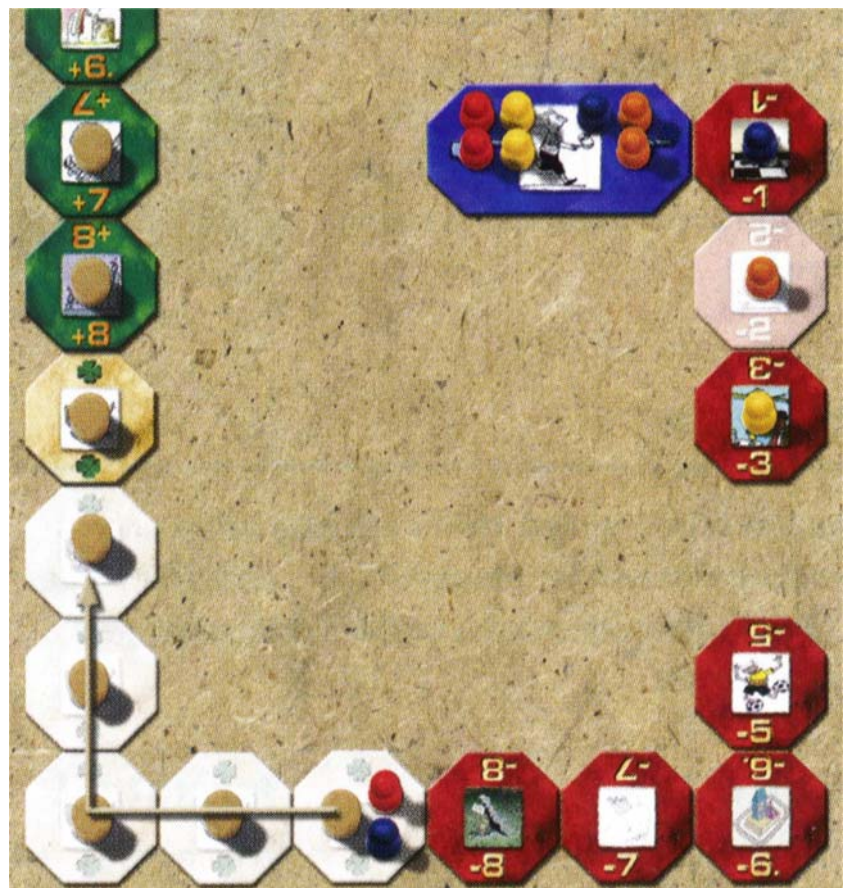
Daarna dobbelt blauw eveneens een 5. Hij verplaatst zijn spelfiguur ook op de eerste gelukstegel. Omdat er nu geen enkele spelfiguur meer op de mintegel staat, moet hij deze tegel nemen.

In plaats van deze zet te doen, had blauw ook een van zijn andere spelfiguren kunnen bewegen.

Oranje dobbelt een 4.

Hij kan zijn spelfiguur verplaatsen van tegel -2 naar tegel -7, maar hij kan ook één van zijn spelfiguren op de starttegel verplaatsen naar tegel -5. Geen van deze mogelijkheden zint hem. In plaats daarvan verplaatst hij de wachter van de eerste gelukstegel vier tegels verder.

Dit is toegelaten omdat op deze tegel spelfiguren van de medespelers staan. Een andere wachter had oranje niet mogen verplaatsen omdat die wachters alleen staan op de tegel.



De waarde van de wegtegels



PLUSTEGEL

Een plustegel brengt zoveel punten op als de waarde aangeeft.



MINTEGEL

Een mintegel brengt zoveel minpunten op als de waarde aangeeft.



GELUKSTEGEL

De gelukstegel verandert aan het einde van het spel de hoogste mintegel in een plustegel.

Als een speler meerdere gelukstegels bezit dan kan hij het overeenkomstige aantal mintegels omvormen in plustegels.

Als een speler meer gelukstegels heeft dan mintegels dan vervallen de overblijvende gelukstegels.

Einde van het spel

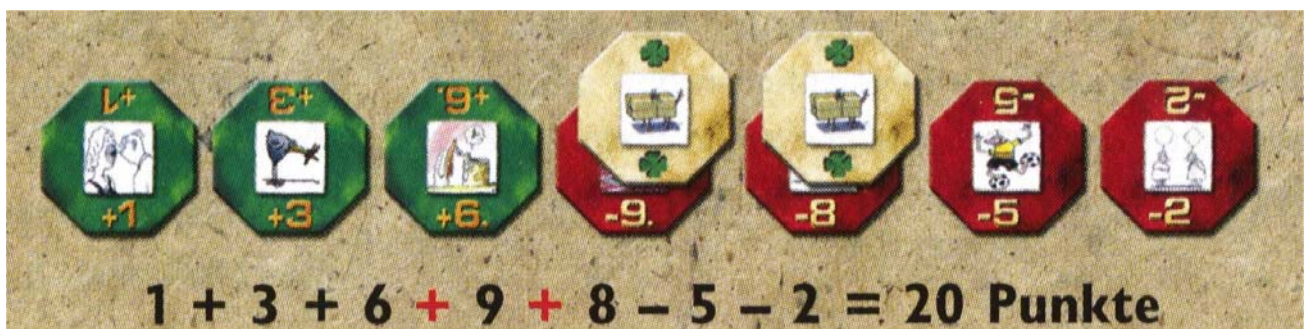
Het spel eindigt zodra alle spelers hun spelfiguren in het doel hebben gebracht.

Een speler die reeds alle spelfiguren in het doel heeft gebracht, speelt niet meer mee.

Iedere speler telt de waardes van zijn plustegels (inclusief de mintegels die door gelukstegels in plustegels zijn omgevormd) samen. Van dit bedrag trekt hij de som van zijn mintegels af.

De speler die nu de meeste punten heeft, wint het spel.

Enkele voorbeelden



VERFLIXXT!

Varianten

Als jullie al enkele spannende en zenuwslopende partijtjes hebben gespeeld en jullie het noodlot nog meer willen tarten, dan hebben we nog enkele varianten voor nog meer spelplezier. De basisregels blijven dezelfde met de wijzigingen die in de verschillende varianten worden aangegeven.

Variant 1: Nieuw parcours

De 32 wegtegels kunnen, tussen het startveld en het doelveld, ook anders worden gelegd zodat er andere parcours ontstaan.

Voorbeeld 1

Eerst worden de acht mintegels gelegd (van -1 tot en met -8), daarna de acht plussegels (van +1 tot en met +8), daarna de geluksegels en tot slot de tien mintegels (van -1 tot en met -10). De wachters worden op de plussegels gezet.

Voorbeeld 2

We leggen de tegels zoals in voorbeeld 1, maar de geluksegels worden helemaal achteraan het parcours gelegd. De wachters worden op de plussegels gezet.

Voorbeeld 3

De 32 wegtegels worden verdekt zeer grondig gemixt en worden dan willekeurig van het startveld naar het doelveld gelegd. De wachters worden op de geluksegels gezet en op de plussegels +8 en +7.

Variant 2: Gedobbelde 1

De speler die een '1' dobbelt, heeft 3 mogelijkheden:

- Hij kan met zijn spelfiguur of met een wachter één veld verder gaan.
- Hij kan met zijn spelfiguur of met een wachter één veld terug gaan.
- Hij kan met zijn spelfiguur of met een wachter blijven staan.

Variant 3: Laatste wegtegel

Zodra de laatste spelfiguur over een wegtegel werd gezet, wordt deze tegel niet uit het spel genomen, maar wordt aan het einde van het parcours (net vóór de doeltegel) gelegd.

Variant 4: Vroegtijdig einde 1

Het spel eindigt zodra een speler zijn laatste spelfiguur over de doeltegel heeft gezet. De bezitters van de spelfiguren die dan nog alleen op een wegtegel staan, moeten deze wegtegel nemen.

Variant 5: Vroegtijdig einde 2

Het spel eindigt zodra de voorlaatste spelfiguur over de doeltegel werd gezet. De spelfiguur die nu nog onderweg is, moet de hoogste nog vrije mintegel (dus zonder wachter) van het nog aanwezige parcours nemen. Deze tegel mag hij niet veranderen in een plustegel.

Variant 6: Verflixt voor 8 spelers

Verflixt kan heel gemakkelijk met 7 of 8 personen worden gespeeld. Zoek bijkomende spelfiguren (pionnetjes) voor de zevende en/of de achtste persoon.

Variant 7: Plaatsruil

De speler die een '1' dobbelt, gaat ofwel één veld verder ofwel kan hij met één van zijn medespelers die één veld vóór hem of één veld achter hem staat, van plaats ruilen. Bij een plaatsruil wordt er geen tegel aan een speler uitgedeeld.

Variant 8: Gelukstegels kunnen ook negatief zijn !

Deze variant kan worden gespeeld in een spel met 2 - 4 spelers. Als er meerdere spelers meespelen, moeten er uit een tweede spel nog extra gelukstegels worden toegevoegd.

In een spel met meer als 4 spelers geldt steeds de regel: "Er nemen 2 gelukstegels meer aan het spel deel dan er spelers meespelen." Zo worden er bijvoorbeeld in een spel met 6 spelers 8 gelukstegels gebruikt.

De gelukstegels worden aan het begin van het spel op de laatste drie velden vóór de doeltegel gelegd en vóór de mintegels 7 - 9.

De gelukstegels hebben de volgende betekenis:

- de speler die aan het einde van het spel 1 gelukstegel bezit, kan de hoogste mintegel in een plustegel omvormen;
- de speler die aan het einde van het spel 2 gelukstegels bezit, kan er niets mee doen;
- de speler die aan het einde van het spel 3 of meer gelukstegel bezit, moet de hoogste plustegel in een mintegel omvormen.

Deze variant kan nog met de volgende regel worden aangevuld: Tegels die achter de laatste spelfiguur blijven liggen worden direct vóór de doeltegel gelegd. Als alle spelers, op één na, de doeltegel hebben bereikt, ontvangt de laatste speler alle tegels die nog in het spel zijn.

Variant 9: Verflixt als tactisch spel

Iedere speler ontvangt een set kaarten die uit de volgende 7 kaarten bestaat: -1, 1, 2, 3, 4, 5, 6. Met deze kaarten worden de bewegingen van de spelfiguren gestuurd.

De speler die aan de beurt is, speelt, rekening houdend met de 'zesregel', één of meerdere kaarten uit. De 'zesregel' betekent: "De som van de uitgespeelde kaarten mag maximaal 6 bedragen."

Enkele voorbeelden

1, 4, -1, 2

1, 3

6

4, 3, -1

2

...

Elke uitgespeelde kaart betekent één zet. Een speler die dus 3 kaarten uitspeelt, voert drie zetten uit. De regel: "De laatste spelfiguur die een tegel verlaat, moet deze tegel nemen." blijft, zoals in het basisspel, behouden.

De uitgespeelde kaarten blijven vóór de speler liggen. Hij mag deze kaarten pas terug in de hand nemen als alle andere spelers hun kaarten hebben uitgespeeld. Een speler die al zijn kaarten al heeft uitgespeeld, moet zolang passen tot ook alle andere spelers hun kaarten hebben uitgespeeld.

Deze variant kan uiteraard met andere varianten uit het basisspel worden gecombineerd.

Variant 10: Verborgene tegels

De tegels worden zeer grondig gemixt en daarna open in een willekeurige volgorde op een parcours uitgespreid. De witte wachters worden op (gezien vanuit de starttegel) de eerste positieve tegels (gelukstegels of plustegels) geplaatst.

De laatste actie van een speler die aan de beurt komt: "Hij draait een onbezette tegel met de achterkant naar boven."

Als er geen onbezette tegels zijn, vervalt deze actie tot er opnieuw onbezette tegels zijn.

De speler die als laatste een tegel verlaat, moet deze tegel nemen om het even of deze tegel verdekt is of niet.



 8-99	 2-6	 30 min	 Geluk Luck Chance Fortuna Gehal	 Strategie Strategy Strategia Strategie	 Kommunikation Communication Comunicatività Comunicazione	 Wissen Knowledge Conoscenza Sapere	 Kreativität Creativity Creativitate Creativiteit	 Aktion Action Azione Azioe	 Made in Czech Republic Ravensburger Spieleverlag Postfach 24 60 D-88194 Ravensburg www.ravensburger.com
---	--	---	--	--	--	--	--	--	---

 Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet.
 Verschluckbare Kleinteile.

Autoren: Wolfgang Kramer & Michael Kiesling
 Illustrationen: R. Aiff, H. Bengen, B. Bexte, M. Bofinger,
 B. Henninger, F. Hoffmann, H. Jankofsky, T. Mette, MOCK,
 Pfluschi, A. Pliikat, Polo, R. Schwalme, P. Thulke, K. Weyers-
 hausen, F. Wössner, M. Zak (alle CartoonCommerz)

Design: DE Ravensburger, A. Cimatoribus
 Photo: Henry M. Linder
 © 2005 Ravensburger Spieleverlag

Ravensburger