

FLUXX™

DIE REGELN BESTIMMEN SIE!

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

Inhalt:

1 Grundregelkarte 23 Regelkarten 23 Zielkarten 18 Motivkarten 22 Aktionskarten



SPIELIDEE

Eine Karte ziehen und eine Karte ausspielen, so einfach sind die Regeln von Fluxx zu Beginn. Welche Regeln zusätzlich ins Spiel kommen, bestimmen Sie mit weiteren Regelkarten. Was ein Spieler tun muss, steht immer auf den Karten. Aktionskarten sorgen für Abwechslung und auch das Spielziel ändert sich ständig.

Ziel des Spiels ist es, eine gerade gültige Zielkarte mit den entsprechenden Motivkarten zu erfüllen. Gewonnen hat der Spieler, dem dies zuerst gelingt.

SPIELVORBEREITUNG

Die drei Blankokarten werden aussortiert und in die Schachtel zurückgelegt. Die Grundregelkarte kommt in die Tischmitte. Alle anderen Karten werden gemischt. Jeder Spieler erhält verdeckt drei Karten auf die Hand. Die restlichen Karten werden als Zugstapel neben die Grundregelkarte gelegt. Der jüngste Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.



SPIELABLAUF

Wer am Zug ist, führt die folgenden Handlungen (diese sind abhängig von den gültigen Regelkarten) in der vorgegebenen Reihenfolge durch:

1. Karten vom Zugstapel ziehen und auf die Hand nehmen.
2. Karten aus der Hand spielen (in beliebiger Reihenfolge).
3. Evtl. Handkarten auf den Ablagestapel legen.
4. Evtl. ausgespielte Motivkarten auf den Ablagestapel legen.

WICHTIGE REGELN

Alle Karten, die aufgedeckt auf dem Tisch liegen, sind gültig. Ist eine Karte nicht mehr gültig, wird sie auf den Ablagestapel gelegt.

Karten werden immer vom Zugstapel gezogen und auf die Hand genommen. Sollte eine Karte aus der Hand eines Mitspielers oder aus dem Ablagestapel gezogen werden, dann steht dies ausdrücklich auf einer Karte.

Karten werden immer aus der Hand gespielt. Wohin sie gelegt werden, hängt von der Art der Karte ab.

Bestimmt ein Kartentext, dass eine oder mehrere Karten abgelegt werden sollen, dann werden diese Karten immer auf den Ablagestapel gelegt. Eine Karte auf den Ablagestapel zu legen ist nicht dasselbe wie eine Karte auszuspielen.

DIE GRUNDREGELKARTE

Die Grundregelkarte liegt für alle Spieler gut sichtbar in der Tischmitte.

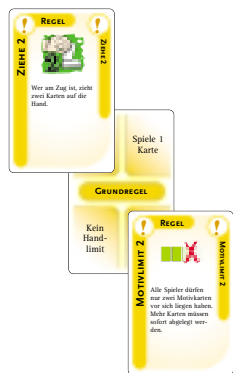
Auf dieser Karte sind die vier Grundregeln beschrieben, mit denen das Spiel beginnt.

Die Grundregeln sind:



- Wer am Zug ist, zieht **eine** Karte vom Zugstapel auf die Hand.
- Wer am Zug ist, spielt **eine** Karte aus der Hand.
- Es gibt **kein** Limit für die Anzahl der Karten auf der Hand.
- Es gibt **kein** Limit für die Anzahl der Motivkarten, die vor einem Spieler liegen.

Die Grundregeln werden im Laufe des Spiels durch Regelkarten verändert. Regelkarten, die die Grundregeln verändern, werden über Eck auf die Grundregelkarte gelegt, so dass die nicht mehr gültige Grundregel nicht zu lesen ist.



Beispiel:

Bei dieser Kartenkombination lauten die Regeln:

- Der Zugspieler muss zwei Karten vom Zugstapel ziehen.
- Der Zugspieler muss eine Karte ausspielen. Er legt beispielsweise eine Motivkarte vor sich ab.
- Es gibt kein Limit für die Anzahl der Handkarten bei allen Spielern.
- Alle Spieler dürfen höchstens zwei Motivkarten vor sich liegen haben.

Die Grundregelkarte bleibt während des ganzen Spiels auf dem Tisch liegen, auch wenn sie von vier Regelkarten überdeckt sein sollte.

REGELKARTEN

Regelkarten werden immer aufgedeckt in die Tischmitte ausgespielt. Eine Regelkarte, die eine der vier Grundregeln ungültig macht, kommt auf die Grundregelkarte (siehe Abbildung oben). Andere Regelkarten werden neben die Grundregelkarte gelegt (siehe Abbildung auf der nächsten Seite). **Neue Regeln sind sofort gültig:**

- Das heißt, der Spieler, der am Zug ist, muss evtl. weitere Karten ziehen oder ausspielen.
- Das heißt, Mitspieler müssen evtl. sofort Handkarten oder ausgelegte Motivkarten auf den Ablagestapel legen.
- Das heißt, es dürfen im Ausnahmefall auch zwei Zielkarten gültig sein.
- Das heißt, es dürfen Motivkarten auch verdeckt vor den Spielern liegen.

Wird eine Regelkarte ausgespielt, die im Widerspruch zu einer bisher gültigen Regel steht, dann kommt die bisherige Regelkarte auf den Ablagestapel und die neue Regelkarte wird an deren Stelle gelegt.

Achtung: Der Spieler, der ein Hand- oder Motivlimit verändert, darf mit der Erfüllung des neuen Limits bis zum Ende seines Zuges warten. Er darf sogar weitere Handkarten ziehen oder Motivkarten ausspielen, nur am Ende seines Zuges muss er das neue gültige Limit erfüllen (siehe auch Beispielrunde Pia).

ZIELKARTEN

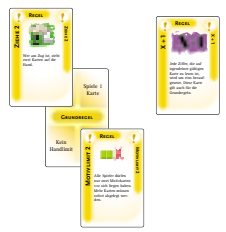
Das Spiel beginnt ohne Zielkarte, daher kann das Spiel nicht beendet werden, solange nicht eine Zielkarte ausgespielt wurde.

Eine Zielkarte wird immer aufgedeckt in die Tischmitte gelegt.

Es darf nur eine Zielkarte in der Tischmitte liegen.

Wird eine neue Zielkarte ausgespielt, kommt die bisherige Zielkarte sofort auf den Ablagestapel. Die meisten Zielkarten verlangen eine bestimmte Zweier-Kombination von Motivkarten, beispielsweise **Sonne und Mond**.

Zielkarte



MOTIVKARTEN

Motivkarten werden immer vom Spieler vor sich ausgespielt.

Es können mehrere Motivkarten vor einem Spieler liegen. Die Motivkarten liegen aufgedeckt nebeneinander vor dem Spieler. Besitzt ein Spieler beispielsweise die Motivkarten **Sonne und Mond** und es ist die Zielkarte **Tag & Nacht** gültig, dann hat er gewonnen.

AKTIONSKARTEN

Aktionskarten werden beim Ausspielen immer vom Spieler vorgelesen, ausgeführt und dann sofort auf den Ablagestapel gelegt.

- Eine Aktionskarte kann bestimmen, dass der Zugspieler weitere Karten ausspielen oder ziehen muss.
- Alle Handlungen, die auf Grund der Anweisung einer Aktionskarte durchgeführt werden müssen, egal welche Spieler sie durchführen, gelten als **eine Aktion**.
- Es ist möglich, dass die vorgeschriebene Handlung auf einer Aktionskarte keine Konsequenzen hat.

SPIELENDE

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler die Bedingungen der zur Zeit gültigen Zielkarte erfüllen kann.

Liegt beispielsweise die Zielkarte „Lottogewinn“ in der Tischmitte und ein Spieler hat die beiden Motivkarten „Träume“ und „Geld“ vor sich liegen, gewinnt dieser Spieler sofort.

Dieser Spieler gewinnt auch, wenn er nicht am Zug ist. Es ist möglich, dass ein Spieler gezwungen ist eine Karte zu spielen, die einen Mitspieler zum Sieger macht.



EINE BEISPIELRUNDE:

Thomas beginnt das Spiel. Für ihn gelten die Grundregeln: Ziehe und spiele eine Karte. Es gibt keine Hand- und Motivlimits.

Er zieht eine Karte, spielt die Regelkarte „Ziehe 4 Karten“ aus und legt sie auf die Grundregelkarte. Er muss drei weitere Karten vom Zugstapel nachziehen.

Pia ist am Zug. Für sie gelten die Regeln: Ziehe vier Karten und spiele eine Karte. Es gibt keine Hand- und Motivlimits.

Sie zieht vier Karten und spielt die Regelkarte „Spiele 3“. Sie muss sofort zwei weitere Karten ausspielen. Sie spielt zuerst die Regelkarte „Handlimit 2“ aus. Nun müssen sofort alle Mitspieler ihre Handkarten bis auf zwei Karten auf den Ablagestapel legen. Dann spielt Pia die Motivkarte „Rakete“ vor sich aus. Jetzt muss auch sie das Handlimit von 2 erfüllen und alle überzähligen Karten auf den Ablagestapel legen.

Bernd ist am Zug. Für ihn gelten die Regeln: Ziehe vier Karten und spiele drei Karten. Es gibt kein Motivlimit, aber ein Handlimit von 2.

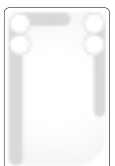
Er zieht vier Karten auf die Hand und spielt zuerst die Aktionskarte „Ziehe 2, spiele 2“. Er legt seine Handkarten beiseite und zieht zwei Karten vom Zugstapel: eine Ziel- und eine Motivkarte. Die Zielkarte „Mondfahrt“ legt er in die Tischmitte und die Motivkarte „Zeit“ spielt er vor sich aus. Damit hat er die Aktionskarte erfüllt und legt sie ab. Dann nimmt er wieder seine Handkarten auf und spielt als zweite Karte die Aktion „Weg mit der Regel“ aus. Er nimmt die Regelkarte „Ziehe 4“ und legt sie auf den Ablagestapel. Es gilt wieder die Grundregel „Ziehe 1 Karte“. Dies hat für seinen jetzigen Zug keine Auswirkungen. Als dritte Karte spielt er die Regelkarte „Spiele 2“ aus. Er legt sie an Stelle der Karte „Spiele 3“ auf die Grundregelkarte. Die nicht mehr gültige Regelkarte kommt auf den Ablagestapel. Da „Handlimit 2“ gilt, muss er eine Karte aus der Hand auf den Ablagestapel legen.

Anja ist am Zug. Für sie gelten die Regeln: Ziehe eine Karte und spiele zwei Karten. Es gibt kein Motivlimit, aber ein Handlimit von 2.

Sie zieht eine Karte und spielt als erste Karte die Regel „X + 1“. Dadurch wird jede Ziffer, die auf irgendeiner gültigen Karte zu lesen ist, um eins heraufgesetzt. Dadurch muss sie nun eine weitere Karte ziehen, noch zwei Karten ausspielen und das Handlimit steigt auf drei. Anja spielt die Motivkarte „Mond“ vor sich aus. Dann spielt sie die Aktion „Motiv-Klau“ und nimmt sich das Motiv „Rakete“ von Pia. Nun hat Anja gewonnen. Das gültige Ziel ist „Mondfahrt“ und Anja besitzt die passenden Motive „Rakete“ und „Mond“.

FLUXX KREATIV

Wer möchte, kann mit Hilfe der drei beigelegten Blankokarten eigene Regeln, Motive oder Aktionen erfinden und sie in sein Spiel integrieren - und vielleicht die eigenen Ideen an uns schicken. Wir werden gute Ideen der Spieler auf unserer Homepage veröffentlichen.



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: redaktion@amigo-spiele.de