

VERFLIXXT

NOCHMAL!

That's Life
újra

Egy idegőrlő kocka játék
2 - 8 személy részére 8 éves kortól.
Csak az eredeti Verflixxt-tel (That's Life) együtt
játszható.

Szerzők : Wolfgang Kramer és Michael Kiesling.

Fordította: Dunda

Kiadó : Ravensburger / KniffDesign

Illusztráció : B.Henninger, th. Fischer-Stumm

VERFLIXXT NOCHMAL – VERFLIXXT ÚJRA



A fene egye meg! Amint a szomszédodnak akarsz adni egy mínuszos lapkát, ez az agyafúrtnak látszó madár már keresztezi is az utad! Szerencsére a kukacaid még okozhatnak meglepetést a többieknek...

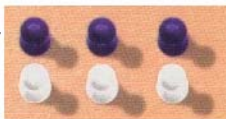
A Verflixxt. (That's life) minden szabálya érvényes marad ebben a kiegészítőben is. Csak az új/plusz szabályokat mutatjuk be az alábbiakban!

A játék célja

Mint az eredeti játékban, aki a legtöbb pontot szerzi, az nyer.

Tartalom

- ◆ 6 bábu a 7. és a 8. játékosnak (3 fehér és 3 lila)



- ◆ 4 Verflixxt lapka



- ◆ 4 korong (+1, +2, +3 és +4 értékben)



- ◆ 10 kukac jelző (a variációkhoz)



- ◆ 1 Flixxy figura (egy hozzávaló talppal)

- ◆ 1 akció kocka (1x 'Flixxy', 2x '?', és 3x 'X' oldallal)



Előkészületek

Az első játék előtt óvatosan szedjük ki a lapkákat a keretből.

A játékot a Verflixxt! és a Verflixxt nochmal! elemeivel játszuk. Minden útvonal lapkát az alapjátékból, kivéve a 4 darab -1, -2 értékű (ezeket hagyjuk a dobozban), keverjük össze –arccal lefele- és tegyük tetszőleges sorrendben a Kezdő lapka után őket –arccal felfele-. A 4 darab új, narancs színű lapkát tegyük a 10., 15., 20. és 25. helyre a sorban, (lásd a 2. oldal alján az ábrát), majd az útvonal végére tegyük a Cél lapkát.

Tegyük a korongokat növekvő sorrendben, számmal felfele (+4 van legfelül) a Cél lapka mellé.

Tegyük a 8 őrt az első nyolc pozitív lapkára a sorban. (Pozitívnek számít a + lapka, és a szerencse lapka is)

A játékosok tegyék a bábuikat a Start lapkára. 2- 4 játékos esetén mindeki 3 bábut használ, 5- 8 játékos esetén mindenkinek 2 bábuja van. A Flixxy figurát is tegyük a Start lapkára.

A nyolcszögletű kukac jelzőkre csak a kukac variációban van szükség, egyéb esetben hagyjuk a dobozban őket.

A legfiatalabb játékos kezd, és megkapja mindkét kockát.

A játék menete

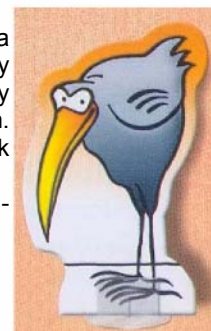
A játékot a Verflixxt! szabályainak megfelelően játszuk, a következő kiegészítésekkel:

Flixxy

Flixxy egy semleges elem, akire ugyanazok a szabályok vonatkoznak, mint a játékosok bábuira. Ha Flixxy egy olyan lapkáról megy el, amin sem másik bábu, sem őrt nincs, akkor azt a lapkát meg **kell** kapja.

Ha nem egyedül van Flixxy a lapkán, akkor a lapka marad a helyén. Ha egy bábu elmegy egy olyan lapkáról, amin már csak Flixxy tartózkodik, a lapka akkor is marad a helyén. Őrket is lehet olyan lapkára vinni, ahol csak Flixxy áll.

Flixxyt **minden játékos** mozgatja - mozgathatja.



A játékosnak a körében mindig az akció kockával is kell dobni.

Az akció kocka mutatja meg, hogy Flixxyt mozgathatják vagy mozgatni kell :

Az akció kocka Flixxyt mutatja

A játékosnak Flixxyvel kell annyit lépnie, amennyit a másik kocka mutat. Nem léphet sem a bábuival sem valamelyik őrrrel.



Az akció kocka '?'-t mutat:

A játékos választhat, hogy Flixxyvel vagy egy saját bábujával vagy egy őrrrel lépi le másik kockával dobott értéket.



Ne felejtjük, hogy ahhoz hogy az őrt mozgassuk azon a lapkán kell lennie vagy Flixxynek vagy valamelyik játékos egy bábujának.

Az akció kocka 'X'-t mutat:

Flixxyt **nem lehet** mozgatni! A játékos csak vagy egy saját bábuját mozgathatja vagy egy őrt a másik kockával dobott értéknek megfelelően.



A korongok

A többi elemmel ellentétben Flixxy több kört is tehet/tesz a játék során. Amint eléri a végelapkát folytatja a startlapkával az útját – a kockadobásnak megfelelően.

A Vége és Start lapkán való áthaladást számoljuk. Az a játékos aki a Vége lapkára vagy azon át mozgatja Flixxyt, az megkapja a felső korongot és maga elé teszi számmal fölfele.

A játék végén ezek is növelik a játékosaik pontszámát.

Flixxy ötödik köre végére nem marad korong. Ekkor Flixxy és az akció kocka kikerül a játékból. Innentől a játék a normál kockával folytatódik csak.



A Verflixxt lapkák

A normál játékkal ellentétben minden játékos a megszerzett lapkákat arccal felfele rakott **oszlopba** téve gyűjti maga előtt. Amikor egy lapkát megszerz valaki, akkor a torony tetejére teszi arccal felfele. A lapkák sorrendjét meg **kell** tartani.

Ha egy játékos a saját bábuját vagy Flixxyt



a négy narancs Verflixxt lapkáról mozgatja el és nincs más elem a lapkán, akkor a saját gyűjtő tornya legfelső elemét a baloldali szomszédjának **kell** adnia. A szomszédnak a kapott lapkát a saját tornya tetejére **kell** tennie –persze arccal felfele-. Ha annak a játékosnak, aki ellépett a Verflixxt lapkáról nincs egy lapkája sem, akkor nem történik semmi.

A lapkát nem lehet olyan játékosnak adni, akinek már minden bábuj a célban van. Ebben az esetben a következő, még játékban levő játékos kapja a lapkát. Ha már nincs senki más játékban, akkor a lapkát dobni kell.

Figyelem!A Verflixxt lapkák a pálya részei maradnak a játék végéig. Nem vehetik fel a játékosok!

A játék vége

A játék akkor ér véget, amikor az utolsó játékos minden bábuj is célba ért. Az nem érdekes, hogy esetleg Flixxy még a pályán van.

Minden játékos összeadja a lapkái értékét – ugyanúgy, mint a normál játékban és hozzáadja a megszerzett korongok értékét is. Az a győztes, akinek a legtöbb pontja van.

A kukac variáció

Újabb bosszúságokra vágysz? Próbáld ki ezt a variációt, garantáltan kukac rajongó leszel.

Ezek a hozzátartozó plusz szabályok:

Kezds előtt keverd meg a kukac jelzőket, és arccal lefele tedd egy pakliba a pálya mellé.



Amikor felveszel egy **minusz lapkát a pályáról**, akkor húznod kell egy kukac jelzőt is a pakli tetejéről. A jelzőt titokban megnézed, majd arccal lefele (azaz a kukac van felfele) magad elé teszed. Ha már nincs több kukac jelző, akkor nem kapsz. A kukac jelzőt bármely későbbi körben felhasználhatod, de abban a körben, amikor szerezted nem.

Ha a minusz lapkát más játékostól kapod –a Verflixxt lap miatt-, akkor **nem** húzhatsz kukac jelzőt.

A kukac jelzőt a saját körödben használhatod. Ez úgy történik, hogy megfordítod a jelzőt, és kijátszod a megfelelő akciót. Több kukac jelző is felhasználható ugyanabban a körben.

A kijátszott kukac jelzőt arccal lefele a kukac pakli aljára kell tenni.



A kukac jelzők:



Dupla kör:

A normál kör után újra dob a játékos mindkét kockával és végrehajtja a megfelelő akciót.



Egy lapka alulra helyezése:

A tornya tetejéről az aljára tehet a játékos egy lapkát. Ezt a kukac jelzőt a mozgás előtt és után is ki lehet játszani.



Más bábuk mozgatása:

A játékosnak olyan lapkát kell választania, amin legalább egy bábuja van. Amikor kijátssza ezt a jelzőt, akkor a saját bábujának mozgatása helyett, a lapkán található összes többi elemet (más játékosok bábuja, örök, Flixxy) mozgatja a játékos a dobásnak megfelelően. Megjegyzés: Ha ezt a jelzőt játsza ki a játékos, akkor az akció kockát

figyelmen kívül kell hagyni



Helycsere:

A játékos egy bábuját kicserélheti egy **szomszédos** lapkán álló bármilyen elemmel. Ez lehet másik játékos bábuja, ör vagy a Flixxy is. A helycsere során az útlapka marad a helyén. A helycserét a lépés előtt és után is meg lehet tenni, de nem használható ugyanaz a bábu mindkét akcióra.

A **játék végén** minden fel nem használt kukac jelzője egy pontot ér a játékosnak. Ezt hozzáadja a lapkák és korongok értékéhez. A győztes az, aki a legtöbb pontot szerzi.

Előkészület variációk

Ha inkább a Verflixxt! pályájának megfelelő útvonalat szeretnétek, akkor egyszerűen csak illesszétek be a négy új Verflixxt lapkát a 8. és 9. lapka közé (a szerencse lapkák elé), a 14. és 15. lapka közé (a szerencse lapkák után), a 19. és 20. lapka közé (a +4 lapka után), és a 26. és 27. lapka közé (a -4-es lapka elé).