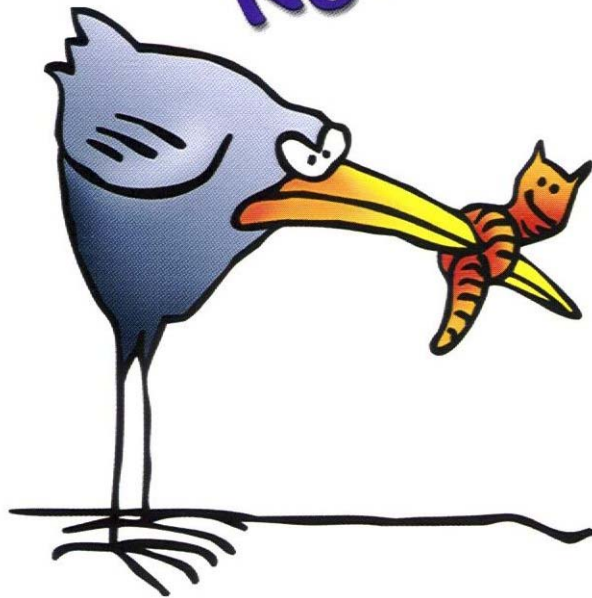


Die 1. Erweiterung nur spielbar mit



VERFLIXXT

NOCHMAL!



Auch ein schräger Vogel
findet mal 'nen Wurm!

Wolfgang Kramer & Michael Kiesling

Ravensburger

© 2006 Ravensburger Spieleverlag

Verflixt nochmal !

Ook een rare vogel vindt soms een worm !

Ravensburger, 2006

Wolfgang KRAMER & Michael KIESLING

2 - 8 spelers vanaf 8 jaar

± 45 minuten

VERFLIXXT NOCHMAL!

Ook een rare vogel vindt soms een worm !

alleen speelbaar met Verflixxt !

Inleiding



Net op het moment dat een speler zijn buurman een mintegel wil geven, komt deze rare vogel zijn plan dwarsbomen. Gelukkig hebben zijn wormfiches nog wel enkele verrassingen in petto voor de medespelers.

In dit spel met de eerste uitbreiding, blijven alle spelregels van het basisspel bestaan. Deze handleiding beschrijft de extra spelregels van **Verflixxt nochmal !**.

Doel van het spel

Net zoals bij **Verflixxt !** wint de speler die aan het einde van het spel de meeste punten bezit.

Spelmateriaal

- 6 spelfiguren voor een zevende en een achtste speler (telkens 3 in de kleuren wit en paars)



- 4 rondenfiches (met de waardes + 1, + 2, + 3 en + 4)



- 10 wormfiches (voor de spelvariant)



- 1 handleiding

- 4 Verflixxt-tegels



- 1 Flixxy-spelfiguur met opstelvoetje



- 1 actie-dobbelsteen (met 1x Flixxy, 2x ? en 3x X)



Spelvoorbereiding

Vóór het allereerste spel worden de spelonderdelen voorzichtig uit de stanskartons losgemaakt.

Het spel wordt gespeeld met het spelmateriaal van **Verflixxt !** en **Verflixxt nochmal !**.

Alle tegels van het basisspel, met uitzondering van de vier tegels met de waardes -1 en -2 (die blijven in de doos), worden verdekt zeer grondig gemixt en vervolgens open in een willekeurige volgorde vanaf de starttegel op de tafel gelegd. De doeltegel wordt aan het einde van het parcours gelegd.

De **vier nieuwe oranjekleurige tegels** worden op de plaatsen 10, 15, 20 en 25 van het parcours tussengevoegd (zie afbeelding).



De **rondenfiches** worden als open stapel in opklimmende volgorde (+ 4 ligt boven) naast de doeltegel gelegd.

De **acht wachters** worden vanuit de starttegel op de eerste acht positieve tegels (plustegels en gelukstegels) geplaatst.

Iedere speler plaatst zijn **spelfiguren** (van dezelfde kleur) op de starttegel.

In een spel met 2 - 4 spelers ontvangt iedere speler **3** spelfiguren, in een spel met 5 - 8 spelers ontvangt iedere speler **2** spelfiguren.

De **Flixxy-spelfiguur** wordt in het opstelvoetje geplaatst en eveneens op de starttegel gezet.

De **achthoekige wormfiches** worden alleen gebruikt in de wormenvariant. In het spel zonder deze wormenvariant blijven ze in de doos.

De **jongste speler** is startspeler en ontvangt de **beide dobbelstenen**.

Spelverloop

Er wordt gespeeld met de basisregels van **Verflixxt !**.

Hierbij worden nog de **volgende spelregels toegevoegd**:

Flixxy



Flixxy is een neutrale spelfiguur waarvoor dezelfde regels gelden als voor de eigen spelfiguren. Als Flixxy van een wegtegel wordt verplaatst waarop zich geen spelfiguur of geen wachter bevindt, **moet** de betreffende speler (die Flixxy verplaatst) deze tegel nemen.

Als Flixxy niet alleen stond op een tegel, blijft de tegel liggen. Als een spelfiguur wordt verplaatst van een tegel waarop Flixxy staat, blijft de tegel eveneens liggen.

Wachters die op dezelfde tegel staan als Flixxy, mogen worden verplaatst.

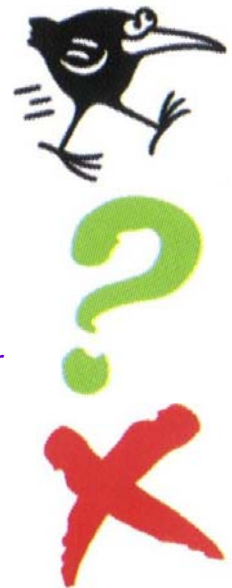
Flixxy kan door **alle spelers** worden verplaatst.

De speler die aan de beurt is, dobbelt met de **beide** dobbelstenen (met de getallen-dobbelsteen en met de actie-dobbelsteen). De **actie-dobbelsteen** geeft aan of Flixxy mag worden verplaatst of zelfs moet worden verplaatst.

De actie-dobbelsteen toont Flixxy

De speler **moet** Flixxy met het gedobbelde getal verplaatsen.

De speler mag noch een eigen spelfiguur, noch een wachter verplaatsen.



De actie-dobbelsteen toont een vraagteken

De speler mag **kiezen** of hij Flixxy, een eigen spelfiguur of eventueel een eigen wachter met het gedobbelde getal verplaatst.

TER HERINNERING

Een wachter mag alleen worden bewogen als er minstens nog één spelfiguur en/of Flixxy op dezelfde tegel staat.

De actie-dobbelsteen toont een kruis

Flixxy **mag niet** worden verplaatst. De speler moet een eigen spelfiguur of eventueel een wachter met het gedobbelde getal verplaatsen.

De rondenfiches



In tegenstelling tot de andere spelfiguren draait Flixxy **meerdere rondes** over het parcours. Flixxy wordt dus over de doeltegels verplaatst en zet zijn speelbeurt eventueel verder vanaf de starttegels (doeltegels en starttegels tellen hierbij telkens voor één dobbelpunt).

De speler die Flixxy over of op de doeltegels plaatst, ontvangt hiervoor de bovenste rondenfiche en legt die open voor zich neer. Rondenfiches tellen aan het einde van het spel zoveel pluspunten als de waarde die ze aantonen.

Als er geen rondenfiches meer liggen als Flixxy het doelveld bereikt (dat is na de vijfde toer van Flixxy), worden Flixxy en de actie-dobbelsteen uit het spel genomen. Vanaf dan wordt alleen nog met de normale dobbelsteen gespeeld.

De Verflixxt-tegels



In tegenstelling met het basisspel stapelt iedere speler alle tegels, die hij in de loop van het spel ontvangt, open op elkaar.

Een nieuw ontvangen tegel komt dus telkens bovenaan de stapel te liggen. Deze stapel mag gedurende het spel niet gemixt worden.

Als een spelfiguur of Flixxy van één van de vier oranje tegels wordt verplaatst en een spelfiguur of Flixxy blijft alleen op deze tegel achter, moet de betreffende speler de bovenste tegel van zijn stapel aan zijn linkerbuurman doorgeven. De linkerbuurman moet deze tegel boven op zijn eigen stapel leggen.

Als de speler, die van de Verflixxt-tegel is verplaatst, geen tegel voor zich heeft liggen, vervalt het doorgeven van de bovenste tegel.

Een speler die alle eigen spelfiguren in het doel heeft gebracht, kan geen tegels meer ontvangen. De speler links van deze speler, die nog in het spel zit, ontvangt de tegel die wordt doorgegeven. Als er nog maar één speler in het spel zit, worden de tegels die hij moet doorgeven uit het spel verwijderd.

AANDACHT

*De Verflixxt-tegels blijven tot en met het einde van het spel in het parcours liggen.
Deze tegels kunnen door de spelers niet worden verzameld !*

Einde van het spel

Het spel eindigt als de laatste speler al zijn spelfiguren in het doel heeft gebracht. Flixxy kan op dat moment nog steeds in het spel zijn.

Iedere speler telt de waarde van zijn wegtegels (volgens de normale spelregels van **Verflixxt !**) en de waarde van zijn rondenfiches samen.

De speler met de meeste punten wint het spel.

De wormenvariant



Als men een nog meer dekselse variant wil uitproberen, moet men zeker deze wormenvariant spelen.

De volgende spelregels worden dan **aan deze uitbreiding toegevoegd**:

De **10 wormfiches** worden voor het begin van het spel zeer grondig gemixt en als verdeckte stapel klaargelegd.

De speler die een **mintegel** uit het parcours moet nemen, ontvangt telkens de bovenste wormfiche. Nadat hij deze wormfiche heeft bekeken, legt hij deze verdeckt (= met de wormzijde naar boven) voor zich neer op de tafel.

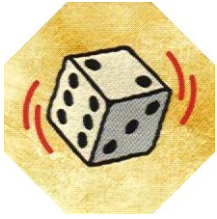
Als de stapel van de wormfiches is opgebruikt, kan geen enkele speler nog een wormfiche ontvangen.

Een wormfiche kan de speler vanaf zijn volgende speelbeurt inzetten.

Als een speler een mintegel ontvangt van zijn buurman (op grond van de Verflixxt-tegel), neemt hij **geen** wormfiche.

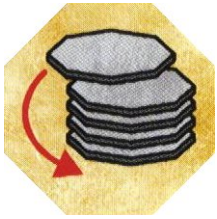
De spelers kunnen wormfiches tijdens hun speelbeurt inzetten. De speler die dat doet, legt de wormfiche bloot en voert vervolgens de desbetreffende actie uit. Uitgespeelde wormfiches worden verdeckt onder de stapel van de wormfiches gelegd.

De wormfiches in detail



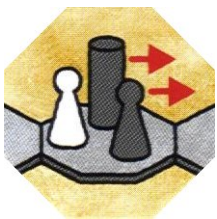
Dubbele speelbeurt

Na zijn normale speelbeurt dobbelt de speler onmiddellijk nog eens met de beide dobbelstenen en voert zijn extra speelbeurt uit.



Tegel naar onder leggen

De speler legt de bovenste tegel van zijn stapel helemaal onderaan. Deze wormfiche mag de speler gebruiken aan het begin of aan het einde van zijn speelbeurt.



Vreemde figuren verplaatsen

De speler kiest een tegel uit waarop één of meer van zijn spelfiguren staan. Door het uitspelen van deze fiche moet hij in plaats van zijn spelfiguur alle andere figuren die op deze tegel staan (vreemde spelfiguren, wachter, Flixxy) met het gedubbelde getal voorwaarts verplaatsen.

AANDACHT

De actie-dobbelsteen heeft bij het inzetten van deze fiche geen betekenis.



Ruilen van plaats

De speler mag de plaats van een eigen spelfiguur ruilen met de plaats van een vreemde figuur op een naburige tegel. Bij de vreemde figuur kan het gaan om een spelfiguur van een tegenstander, een wachter of Flixxy. De wegtegels blijven uiteraard wel op hun plaats liggen.

De speler moet zijn normale speelbeurt niet uitvoeren met de spelfiguur die hij ruilt of heeft geruild van plaats.

Deze wormfiche mag de speler gebruiken aan het begin of aan het einde van zijn speelbeurt.

Aan het einde van het spel telt elke wormfiche die een speler nog voor zich heeft liggen voor 1 pluspunt. Daarbij telt hij de waarde van zijn wegtegels en zijn rondenfiches.

De speler met de meeste punten wint het spel.

Opbouwvariant

Als de spelers liever spelen met het gewone parcours van **Verflixxt !** (dat in de handleiding is vermeld), dan voegen de speler vóór het begin van het spel de **vier nieuwe** Verflixxt-tegels toe op de volgende plaatsen:

- op plaats 9 (vóór de gelukstegels),
- op plaats 15 (achter de gelukstegels),
- op plaats 20 (achter de + 4) en
- op plaats 27 (achter de - 4).

18 maart 2008