

FRIEDEMANN FRIESE

FREAKY FROGS

FROM OUTASPACE

DAS AKTIONSREICHE SOLO-FLIPPER-ERLEBNIS

SPIELIDEE

Endlich hast du wieder Zeit zum Flippern. Mal schauen, wie lange du die Kugeln diesmal auf deinem alten Lieblingsflipper im Spiel halten kannst.

Wenn alles perfekt läuft, startest du den nervenaufreibenden Multiball oder gewinnst einen Extra Ball für eine zusätzliche Runde.

Erreichst du einen neuen Highscore? Oder verlierst du die Kugeln schneller, als du die Flipper drücken kannst?

INHALT

- 63 Spielkarten
- 10 Flipper-Plättchen (1 MULTIPLIER-Anzeige, 5 MULTIPLIER, je 1 AUTOSAVE, SAVE, MULTIBALL, Kugel)
- 1 Wertungsblock für bis zu 100 Partien
- 1 Poster / Übersicht der Hindernisse
- diese Spielanleitung



EINE NACHRICHT VON FRIEDEMANN

Bei der Entstehung des Spiels ging es mir darum, das aufregende Erlebnis eines realen Flippers als Kartenspiel umzusetzen. Versuche durch Geschick und Glück möglichst lange zu spielen.

Dieses Spiel kann unfair sein, genau wie ein realer Flippertisch. Manchmal rollt die Kugel einfach sehr schnell vom Flippertisch, ohne dass du richtig auf die Hindernisse zielen kannst: Pech gehabt. Aber du hast ja 3 Kugeln. Meistens ist eine dieser Kugeln „heiß“, also die Kugel, mit der du die meisten Punkte machst. Richtig viele Punkte erhältst du nur, wenn du einen Multiball aktivierst und während des Multiballs vielleicht sogar schon den nächsten Multiball vorbereitest.

Der Extra Ball ist wirklich schwierig zu erreichen. Also nicht verzagen, wenn du zu Beginn nur 1.000 Punkte schaffst. Du wirst von Partie zu Partie immer besser und wirst auch Punktzahlen über 100.000 Punkte erreichen, wie bei einem richtigen Flipper.

SPIELZIEL

Sobald die Kugel rollt, versuchst du die Hindernisse zu treffen und möglichst viele Punkte zu erzielen. Aktiviere mit der Kugel alle FROGS-Rollover-Targets oder lass die Kugel zwischen den BUMPERN hin und her fliegen. Komplettiere die RAY- und GUN-Targets, um den MULTIPLIER zu erhöhen und das LOCK zu aktivieren. Triff das LOCK mit drei Kugeln und aktiviere den MULTIBALL. Mit den FLIPPERN erreichst du all diese Hindernisse und auch die RAMPEN, mit denen du das SAVE aktivierst und die Kugel vor der OUTLANE retten kannst.

Punkte sind nicht alles: Jede gespielte Karte lässt dich unterschiedlich viele Karten nachziehen. Nur so kommst du an die wichtigen Karten im Stapel, um den MULTIBALL auch wirklich auszulösen.

Begib dich auf zwei Wege: Auf einem rollt die Kugel über den Flipper, auf dem anderen spielst du dich strategisch durch den Kartenstapel. Stimmt du beide Wege gut aufeinander ab, holst du den Highscore!

Abnehmende Konzentration: Je länger du flipperst, umso mehr lässt deine Konzentration nach. Du fügst dann zusätzliche LOST-Karten zu deinem Spielstapel hinzu, durch die das Spiel immer schwerer wird und die Kugel ins Aus rollen kann.

ALLE ELEMENTE DES FLIPPERTISCHS

FROGS
(Rollover-Targets)

LINKE RAMPE

EXTRA BALL
(Kugel-Lock)

RAY
(Drop-Targets)

OUTLANE

SAVE

**LINKER FLIPPER /
DOPPELFLIPPER**

LOST

BUMPER
(Schlagtüre)

RECHTE RAMPE

LOCK
(Kugel-Lock)

GUN
(Drop-Targets)

MULTIPLIER

**RECHTER
FLIPPER /
DOPPELFLIPPER**

AUTOSAVE



FLIPPER-GRUNDLAGEN

WOHIN ROLLT DIE KUGEL?

Wie bei einem richtigen Flipper rollt die Kugel auf dem Flippertisch in zwei Richtungen: Entweder rollt sie aufgrund der Schräge des Flippertisches in Richtung der FLIPPER „nach unten“ oder durch deinen Einsatz der FLIPPER in Richtung der Hindernisse „nach oben“. Die Rollrichtung der Kugel ist für dich wichtig, um bestimmte Hindernisse zu erreichen.

WIE KONTROLLIERST DU DIE KUGEL?

Sobald die Kugel rollt, spiele eine Karte nach der anderen. Abhängig von der aktuellen Richtung, in die die Kugel rollt, gibt jedes Hindernis vor, welche Karten du als nächstes spielen darfst. Siehe einfach auf den folgenden Seiten beim entsprechenden Hindernis nach. **Möchtest oder kannst du keine Hinderniskarte spielen, rollt die Kugel nach unten zu den FLIPPERN.** Mit den FLIPPER-Karten schießt du die Kugel wieder nach oben.

Es gilt ein **Handkartenlimit**: Du hast **maximal 7 Handkarten** zur Auswahl, die du offen vor dir ablegst. Auf diese Weise hast du die Hände frei und kannst in Ruhe über deine Züge nachdenken.

Spielst du eine Karte, **folge immer diesem Ablauf**: Lege die Karte in den passenden Bereich und werte sie. Die Karte zeigt an, wie viele neue Karten du anschließend vom Spielstapel ziehst. **Ziehe immer die angegebene Anzahl auf einmal.** Hast du jetzt mehr als 7 Handkarten, wirf überzählige Karten deiner Wahl auf den Ablagestapel, bis du wieder 7 Handkarten besitzt. **Wichtig**: Du musst alle LOST- und OUTLANE-Karten auf der Hand behalten und darfst sie weder spielen noch abwerfen. Allerdings kannst du sie anders loswerden; dazu später mehr.

Mische den Ablagestapel nur, wenn du weitere Karten ziehen musst und der Spielstapel leer ist. Passiert das, während du mehrere Karten auf einmal ziehst, ziehe erst die übrigen Karten des aktuellen Spielstapels, mische dann den Ablagestapel und ziehe weitere Karten vom neuen Spielstapel. Danach prüfst du das Handkartenlimit, ob du jetzt zu viele Handkarten hast.

WIE ZÄHLST DU DEINE PUNKTE?

Für jede Partie verwendest du ein Wertungsblatt. Mehr Details folgen später. Erstmal zeigen wir dir, wie du die erste Kugel auf dem Flipper startest.

ALLE KARTEN UND PLÄTTCHEN DES FLIPPERTISCHS



FROGS-BUCHSTABEN
(10 Karten)



BUMPER
(9 Karten)



RAMPEN
(8 Karten)



RAY- UND GUN-BUCHSTABEN (6 Karten)



LOCK
(3 Karten)



EXTRA BALL
(1 Karte)



LOST
(9 Karten)



OUTLANE
(2 Karten)



FLIPPER UND DOPPELFLIPPER
(15 Karten)



SAVE
(1 Plättchen)



AUTOSAVE
(1 Plättchen)



MULTIBALL
(1 Plättchen)



KUGEL
(falls du Flipper mit dem
Poster spielen möchtest)



MULTIPLIER
(1 Anzeige und 5 Plättchen)

SPIELVORBEREITUNG

Bevor du mit der ersten Kugel startest, bereite den Flippertisch folgendermaßen vor:

- 1 Lege das **Poster** als Referenz bereit. Auf der Rückseite siehst du alle Hindernisse, für die es Spielkarten gibt.
- 2 Nimm **1 Wertungsblatt**. Du benötigst einen Stift, um deine Ergebnisse auf dem Wertungsblatt zu notieren.
- 3 Lege die **MULTIPLIER-Anzeige** vor dir ab. Lege das doppelseitige **MULTIPLIER-Plättchen** mit der „1x“ auf das entsprechende Feld der MULTIPLIER-Anzeige.
- 4 Lege das **AUTOSAVE-Plättchen** unten auf die MULTIPLIER-Anzeige. Es dient als Erinnerung, dass das AUTOSAVE zu Beginn der Runde aktiv ist.
- 5 Lege die übrigen **4 MULTIPLIER-Plättchen**, **SAVE-** und **MULTIBALL-Plättchen** zunächst zur Seite. Lege auch die **EXTRA BALL-Spielkarte** und einen offenen Stapel mit **6 LOST-Spielkarten** dazu. Ist der Stapel im Laufe der Partie leer, musst du danach keine weiteren LOST-Karten mehr nehmen. Lege die übrigen **3 LOST-Spielkarten** zu den anderen Spielkarten.
- 6 Mische alle übrigen **56 Spielkarten** und lege sie als verdeckten Spielstapel bereit.
- 7 Ziehe 5 Karten vom Spielstapel und lege sie offen als **Handkarten** vor dir ab.
- 8 Du benötigst einigen Platz, um die ausgespielten Karten zur Übersicht in ihre jeweiligen Bereiche zu legen. Außerdem wirfst du im Laufe der Partie Karten auf einen Ablagestapel.
- 9 Starte die erste Kugel, indem du sie auf dem Wertungsblatt markierst.

Jetzt geht es los! Schaffst du einen neuen Highscore?



5



RAY
Bereich

FROGS
Bereich

BUMPER
Bereich

8

GUN
Bereich

LOCK
Bereich

RAMPEN
Bereich

2



9

3



4

1



ABLAGE-
STAPEL

8



7



6



7

SPIELABLAUF

STARTE EINE NEUE KUGEL

Zu Beginn jeder Runde streichst du eine Kugel auf dem Wertungsblatt ab und schießt sie über die Startrampe nach oben auf den Flippertisch.

Nächste Ziele: Die Kugel rollt nun von „oben nach unten“. Dabei kann sie auf ihrem Weg eines der folgenden Ziele treffen: FROGS-Buchstaben, BUMPER oder RAY/GUN-Buchstaben. Abhängig von deinen Handkarten, spiele eine FROGS-, BUMPER- oder RAY/GUN-Karte. Schau im jeweiligen Abschnitt, wohin die Kugel dann als nächstes rollt. Möchtest oder kannst du keine Karte der genannten Ziele spielen, rollt die Kugel auf dem Flippertisch immer ganz nach unten zu den FLIPPERN.

AUTOMATISCHES AUTOSAVE

Hast du zu Beginn der Runde 3 LOST- und/oder 2 OUTLANE-Karten auf der Hand oder ziehst so viele beim Ausspielen der ersten Hindernisse nach, löst du das aktive AUTOSAVE sofort aus und hältst die Kugel dadurch im Spiel.



FROGS (Rollover-Targets) – 10 Karten (2x F, R, O, G, S)

Egal, ob die Kugel nach oben oder nach unten über die Rollover-Ziele rollt, aktivierst du die FROGS-Buchstaben einen nach dem anderen in der Reihenfolge deiner Wahl.

Beim Ausspielen: Spiele einen FROGS-Buchstaben deiner Wahl und lege ihn in den FROGS-Bereich. Liegt dort bereits derselbe Buchstabe, wirf den gerade erhaltenen Buchstaben stattdessen ab.

Wertung: Sobald das FROGS komplett ist: **500 PUNKTE**. Wirf alle ausliegenden FROGS-Karten ab.

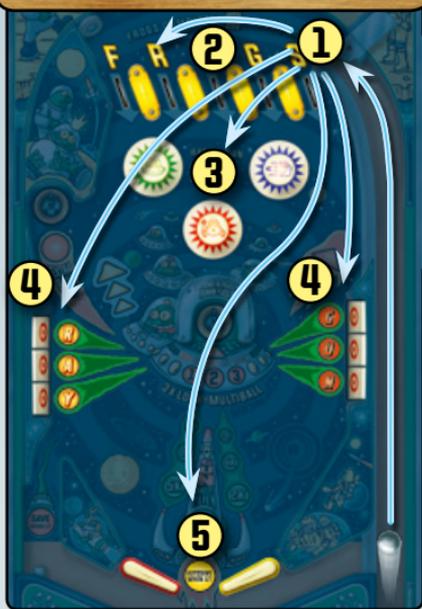
Karten ziehen:  Ziehe 1 Karte.  Ziehe zusätzlich 3 Karten auf einmal für die FROGS-Wertung.

Nächste Ziele: Abhängig von der Rollrichtung, hast du die Wahl:

- **Kugel rollt nach unten:** Hast du das „F“ oder „S“ gespielt, kannst du einen direkt darunter liegenden RAY/GUN-Buchstaben spielen. Ansonsten spiele nach allen Buchstaben einen BUMPER.
- **Kugel rollt nach oben:** Die Kugel dreht oben auf dem Flippertisch um und rollt wieder nach unten. Du kannst einen weiteren FROGS-Buchstaben deiner Wahl spielen, bevor die Kugel nach unten zu den weiteren Hindernissen rollt.

Am Rundenende: Wirf alle ausliegenden FROGS-Karten ab.

WAS SIND DEINE ERSTEN ZIELE?

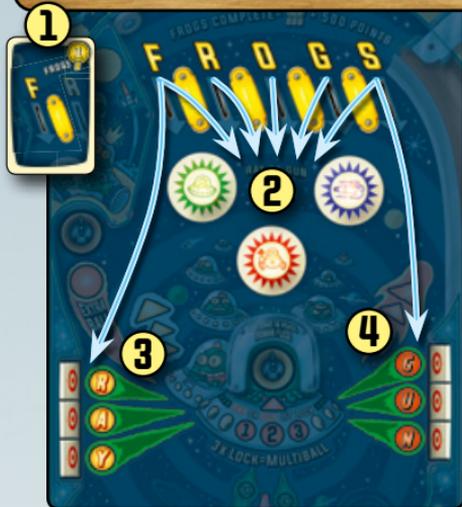


Schieß die neue Kugel auf der Startrampe nach oben auf den Flippertisch ①. Sie rollt von oben nach unten.

Abhängig von deinen Handkarten, kannst du zuerst einen FROGS-Buchstaben ②, einen BUMPER ③ oder einen RAY- oder GUN-Buchstaben ④ spielen.

Entsprechend wird die Kugel danach weiterrollen. Spielst du keine dieser Karten, rollt die Kugel ganz nach unten zu den FLIPPERN ⑤.

SPIELE EINEN FROGS-BUCHSTABEN



Nach dem Start rollt die Kugel nach unten.

Spiele das „F“ ① und lege es in den FROGS-Bereich. Du hast jetzt die Wahl: Spiele einen BUMPER ② oder einen RAY-Buchstaben ③.

Beim „R“, „O“ oder „G“ rollt die Kugel nur zu den BUMPERN ②, beim „S“ zu den BUMPERN ② oder GUN-Buchstaben ④.

Rollt die Kugel nach oben, kannst du bis zu zwei FROGS-Buchstaben nacheinander spielen. Die Kugel dreht auf dem Flippertisch um und rollt wieder runter.



BUMPER (Schlagtürme) – 9 Karten (3x grün, blau, rot)

Triffst du einen BUMPER, schlägt er die Kugel in eine beliebige Richtung zurück. Mit Glück kannst du mehrere BUMPER nacheinander treffen, aber niemals denselben zweimal in Folge.

Beim Ausspielen: Spiele einen BUMPER deiner Wahl und lege ihn in den BUMPER-Bereich.

Karten ziehen:  Ziehe 2 Karten auf einmal.

Nächste Ziele: Die Kugel prallt vom BUMPER in beliebiger Richtung ab. Spiele einen **andersfarbigen** BUMPER, einen FROGS- oder RAY/GUN-Buchstaben.

Rundenende: Werte alle ausliegenden BUMPER und wirf die BUMPER-Karten ab.



RAY/GUN (Drop-Targets) – 6 Karten (1x R, A, Y, G, U, N)

Triffst du eines dieser Drop-Targets, verschwindet es im Flippertisch. Hast du alle RAY- oder GUN-Buchstaben erwischt und triffst dann ein LOCK, tauchen die Drop-Targets wieder auf.

Beim Ausspielen: Spiele einen RAY/GUN-Buchstaben deiner Wahl und lege ihn in den RAY- oder GUN-Bereich.

Wertung: Sobald das RAY oder GUN komplett ist, werte zuerst alle ausliegenden BUMPER. Erhalte die folgenden Punkte und wirf alle ausliegenden BUMPER-Karten ab. Erhöhe danach den MULTIPLIER. Lass das komplette RAY oder GUN liegen, bis du ein LOCK gespielt hast.

BUMPER:	1	2	3	4	5	6	7	8	9
PUNKTE:	50	100	200	500	1000	2000	3000	4000	5000

Karten ziehen:  Ziehe 1 Karte.

Nächste Ziele: Die Kugel prallt vom RAY/GUN-Buchstaben ab. Abhängig von der Rollrichtung, hast du die Wahl:

- **Kugel rollt nach unten:** Kommt die Kugel auf dem Flippertisch von oben, musst du einen FLIPPER spielen.
- **Kugel rollt nach oben:** Spiele einen BUMPER. Abhängig vom RAY oder GUN, kannst du auch einen der folgenden FROGS-Buchstaben spielen: vom RAY „F“, „R“ oder „O“, vom GUN „O“, „G“ oder „S“.

Am Rundenende: Lass alle RAY/GUN-Karten liegen.

SPIELE EINEN BUMPER



Die Kugel rollt in **beliebiger Richtung** zu den BUMPERN.

Spiele den roten BUMPER ① und lege ihn in den BUMPER-Bereich. Die Kugel rollt wieder in eine **beliebige Richtung**.

Spiele als nächstes den grünen oder blauen BUMPER ② oder lass die Kugel weiterrollen und spiele einen FROGS- ③, RAY- ④ oder GUN-Buchstaben ⑤.

SPIELE EINEN GUN-BUCHSTABEN



Die Kugel rollt **nach oben** zum GUN.

Spiele das „U“ ① und lege es in den GUN-Bereich. Die Kugel rollt **weiter nach oben**.

Spiele als nächstes einen BUMPER ② oder die FROGS-Buchstaben „O“, „G“ oder „S“ ③. Die Buchstaben „F“ und „R“ sind vom GUN nicht erreichbar.

Rollt die Kugel **nach unten** ④, musst du nach dem „U“ einen FLIPPER ⑤ spielen.



FLIPPER / DOPPELFLIPPER – 15 Karten (6x links, 6x rechts, 3x doppelt)

Mit den FLIPPERN hältst du die Kugel im Spiel. Schieße die Kugel den Flippertisch hoch und spiele wieder BUMPER, FROGS- oder RAY/GUN-Buchstaben. Schieße die Kugel auf die RAMPEN, zum LOCK oder hole dir den EXTRA BALL. Kannst du keinen FLIPPER spielen, rettet dich zu Beginn der Runde einmal das AUTOSAVE. Ansonsten rollt die Kugel unten vom Flippertisch ins Aus und die Runde endet.

Beim Ausspielen: Spiele einen FLIPPER, außer das nächste Hindernis benötigt einen bestimmten FLIPPER.

Wichtig: Anstatt einen einzelnen FLIPPER kannst du **immer** einen DOPPELFLIPPER oder Trickschuss spielen, außer ein Hindernis fordert etwas anderes. Wirf die FLIPPER- oder DOPPELFLIPPER-Karten ab.

Trickschuss: Spiele beide FLIPPER gleichzeitig (**nicht** den DOPPELFLIPPER) und wirf sie ab.

- Als Belohnung wirf **alle** LOST- und OUTLANE-Karten ab. Ziehe dafür dieselbe Anzahl Karten auf einmal.
-  Als Kosten nimm 1 zusätzliche LOST-Karte vom anfangs beiseite gelegten Stapel und lege sie auf den Ablagestapel.

Wichtig: Du kannst beide FLIPPER auch nacheinander spielen und die Kugel von einem zum anderen FLIPPER rollen lassen, um danach ein bestimmtes Hindernis zu spielen. Das gilt nicht als Trickschuss, sodass du keine Karten abwerfen und ziehen darfst, aber auch kein LOST nehmen musst.

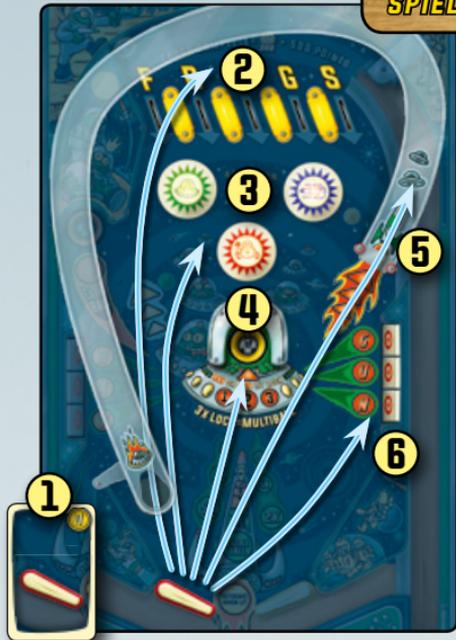
Karten ziehen:  Ziehe keine Karte für einen FLIPPER.  Ziehe 2 Karten auf einmal für einen DOPPELFLIPPER.

Nächste Ziele: Abhängig vom FLIPPER oder DOPPELFLIPPER, hast du bestimmte Möglichkeiten:

- **LINKER FLIPPER:** Spiele einen BUMPER, FROGS- oder GUN-Buchstaben, das LOCK oder die RECHTE RAMPE.
- **RECHTER FLIPPER:** Spiele einen BUMPER, FROGS- oder RAY-Buchstaben, das LOCK oder die LINKE RAMPE. Hast du die EXTRA BALL-Karte freigeschaltet, kannst du auch den EXTRA BALL spielen.
- **DOPPELFLIPPER oder Trickschuss:** Spiele eine beliebige Handkarte. Freie Wahl!

Die Runde endet: Kannst du keinen FLIPPER, DOPPELFLIPPER oder Trickschuss spielen, rollt die Kugel ins Aus.

SPIELE EINEN FLIPPER



Rollt die Kugel auf dem Flippertisch ganz **nach unten**, spiele den **LINKEN FLIPPER 1**.

Wähle danach eins der folgenden fünf Ziele: **FROGS-Buchstaben 2**, **BUMPER 3**, **LOCK 4**, **RECHTE RAMPE 5** oder **GUN-Buchstaben 6**.

Spielst du den **DOPPELFLIPPER** oder beide **FLIPPER** gleichzeitig als **Trickschuss**, hast du die freie Wahl, welche **Handkarte** du spielst.



Rollt die Kugel auf dem Flippertisch ganz **nach unten**, spiele den **RECHTEN FLIPPER 1**.

Wähle danach eins der sechs Ziele: **FROGS-Buchstaben 2**, **BUMPER 3**, **LOCK 4**, **LINKE RAMPE 5**, **EXTRA BALL 6** oder **RAY-Buchstaben 7**.



AUTOSAVE – Flippertisch-Plättchen

Hasst du zu Beginn der Runde schlechte Handkarten, hältst du die Kugel mit dem AUTOSAVE im Spiel.

Zu Beginn der Runde ist das AUTOSAVE aktiv: Rollt die Kugel das erste Mal zu den FLIPPERN, halte sie einmal mit dem AUTOSAVE im Spiel, **anstatt** einen FLIPPER zu spielen. Wirf **alle** LOST- und OUTLANE-Karten mit **weiteren** Handkarten deiner Wahl ab. Ziehe dafür dieselbe Anzahl Karten auf einmal.

Nächste Ziele: Du schießt die Kugel wieder über die Startrampe nach oben auf den Flippertisch. Die Kugel rollt von „oben nach unten“. Spiele einen BUMPER, FROGS- oder RAY/GUN-Buchstaben.

AUTOSAVE geht aus: Egal ob du die Kugel das erste Mal per AUTOSAVE **oder** den FLIPPERN im Spiel hältst, geht das AUTOSAVE aus. Lege das Plättchen bis zum Start der nächsten Runde beiseite.



RAMPEN – 8 Karten (4x links, 4x rechts), **SAVE** – Flippertisch-Plättchen

Mit den FLIPPERN kannst du die Kugel auf den RAMPEN einmal „im Kreis“ rollen lassen, sodass sie wieder am selben FLIPPER ankommt. Schaffst du gleich mehrere Runden?

Beim Ausspielen: Spiele die passende RAMPE direkt nach einem FLIPPER und lege sie in den RAMPEN-Bereich.

- **LINKE RAMPE:** Spiele die LINKE RAMPE nach dem RECHTEN FLIPPER.
- **RECHTE RAMPE:** Spiele die RECHTE RAMPE nach dem LINKEN FLIPPER.



Pro fünf RAMPEN: Jedes Mal, wenn du fünf RAMPEN gespielt hast, drehe eine der RAMPEN um 90° und lass sie dauerhaft im RAMPEN-Bereich liegen (sie zählt als 5 RAMPEN) und wirf die übrigen RAMPEN ab.



SAVE: Wenn du eine RAMPE um 90° drehst, aktiviere das SAVE. Lege das Plättchen als Erinnerung neben deine Handkarten. Ist das SAVE bereits aktiv, kümmere dich nur um die fünf RAMPEN.

Karten ziehen:  Ziehe 2 Karten auf einmal.

Nächste Ziele: Spiele wieder denselben FLIPPER entsprechend der Rampe.

Am Rundenende: Werte alle ausliegenden RAMPEN. Erhalte die folgenden Punkte und wirf alle RAMPEN ab.

RAMPEN:	1	2	3	4	5	6	7–22	23	24
PUNKTE:	50	100	200	500	1000	2000	jeweils +1000	19000	25000

NUTZE DAS AUTOSAVE



Du hältst die Kugel mit dem AUTOSAVE im Spiel ①. Tausche Handkarten deiner Wahl aus ②, bevor du die Kugel erneut nach oben auf den Flippertisch schießt ③. Wähle wie zu Beginn der Runde dein erstes Ziel aus ④.

SPIELE EINE RAMPE



Nach dem RECHTEN FLIPPER ① spiele die LINKE RAMPE ② und lege sie in den RAMPEN-Bereich.

Die Kugel rollt einmal „im Kreis“ und dann wieder **nach unten** ③. Spiele erneut einen RECHTEN FLIPPER, um die Kugel im Spiel zu halten.

Hast du fünf Rampen gespielt, aktiviere das SAVE und lege dessen Plättchen vor dir ab ④.



LOCK (Kugel-Lock) – 3 Karten

Du aktivierst das LOCK mit einem kompletten RAY oder GUN. Sonst prallt die Kugel nur ab.

Beim Ausspielen: Spiele das LOCK direkt nach einem FLIPPER. Abhängig von einem kompletten RAY oder GUN gilt Folgendes:

- **Komplettes RAY oder GUN:** Lege das LOCK in den LOCK-Bereich und wirf das komplette RAY oder GUN ab. Wirf zusätzlich **alle** LOST- und OUTLANE-Karten aus deiner Hand ab. Ziehe dafür dieselbe Anzahl Karten auf einmal. Sind sowohl RAY als auch GUN komplett, wirfst du nur ein Set (RAY oder GUN) deiner Wahl ab. Behalte das andere, um ein weiteres LOCK spielen zu können.
- **Kein komplettes RAY oder GUN:** Wirf das LOCK ab.

Karten ziehen:  Ziehe 1 Karte.

3x LOCK: Liegen alle drei LOCK im LOCK-Bereich, startet der MULTIBALL. Schaffst du es, während des MULTIBALLS erneut alle drei LOCK zu spielen, beginnt der MULTIBALL erneut mit 3 Kugeln.

Nächste Ziele: Sollte kein MULTIBALL starten, dann spiele einen FLIPPER.

Am Rundenende: Lass alle LOCK-Karten liegen.



EXTRA BALL (Kugel-Lock) – 1 Karte

Versenkst du die RAY- und GUN-Drop-Targets fünfmal in einer Runde, schaltest du den EXTRA BALL frei. Der Multiplier dient als Zählhilfe, wie viele komplette RAY und GUN du bereits geschafft hast.



EXTRA BALL freischalten: Hast du das fünfte komplette RAY/GUN gewertet, passiert folgendes:

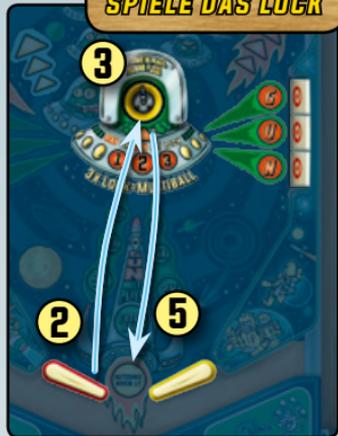
- Nimm die anfangs beiseite gelegte EXTRA BALL-Karte und lege sie auf den Ablagestapel. Du kannst sie nur einmal pro Partie bekommen.
-  Nimm 1 zusätzliche LOST-Karte vom anfangs beiseite gelegten Stapel und lege sie auf den Ablagestapel.

Beim Ausspielen: Spiele die EXTRA BALL-Karte direkt nach dem RECHTEN FLIPPER und markiere die vierte Kugel auf dem Wertungsblatt. Lege die Karte in die Schachtel, es gibt nur 1 EXTRA BALL!

Karten ziehen:  Ziehe keine Karte für den EXTRA BALL.

Nächste Ziele: Spiele einen FLIPPER.

SPIELE DAS LOCK

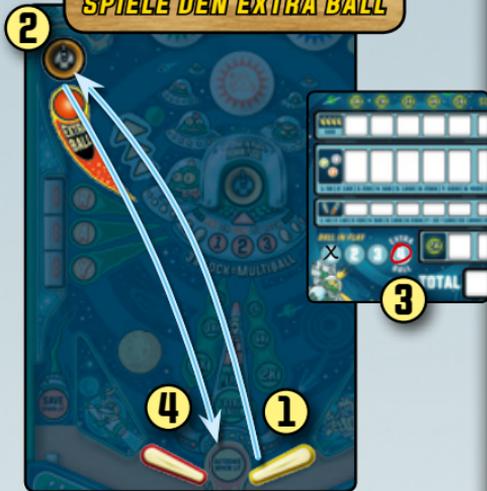


Du hast ein komplettes GUN ① liegen und kannst somit das LOCK aktivieren. Spiele nacheinander den LINKEN FLIPPER ② und das LOCK ③, das du in den LOCK-Bereich legst. Dann wirf die drei GUN-Karten ④ ab.

Die Kugel rollt wieder nach unten ⑤. Spiele erneut einen FLIPPER.

Mit dem dritten LOCK aktivierst du den MULTIBALL!

SPIELE DEN EXTRA BALL



Nachdem du den EXTRA BALL freigeschaltet und die Karte gezogen hast, spielst du den RECHTEN FLIPPER ① und den EXTRA BALL ②. Markiere die vierte Kugel auf dem Wertungsblatt ③ und lege die EXTRA BALL-Karte in die Schachtel.

Die Kugel rollt danach wieder nach unten ④.

Spiele einen FLIPPER, um die Kugel im Spiel zu halten.

WAS KANN SCHON SCHIEF GEHEN? DAS EINE ODER ANDERE...

Hast du mindestens 3 LOST- oder beide OUTLANE-Karten auf der Hand, musst du die Kugel vor dem Aus retten, selbst wenn du die Kugel mit anderen Karten weiterrollen lassen kannst. LOST-Karten übertrumpfen immer OUTLANE-Karten, sodass du sie immer zuerst prüfst.



① **LOST** – 9 Karten

Schlimmer kann es nicht werden! Die Kugel ist fast verloren.



Handkartenlimit: Du darfst LOST-Karten nicht abwerfen, um das Limit einzuhalten.

3! Zwang: Hast du mindestens 3 LOST-Karten auf der Hand, wirf diese Karten ab. Hast du **auch beide** OUTLANE-Karten, wirf diese ebenfalls ab. Ziehe dafür keine Karten. Kannst du die Kugel retten?

-  **Kugel retten:** Spiele gleichzeitig einen LINKEN und RECHTEN FLIPPER (zählt nicht als Trickschuss) oder einen DOPPELFLIPPER. Als Kosten nimm sofort 1 zusätzliche LOST-Karte vom beiseite gelegten Stapel und lege sie auf den Ablagestapel, bevor du 2 Karten ziehst, falls du einen DOPPELFLIPPER gespielt hast. Spiele eine beliebige Handkarte. Freie Wahl!

Ausnahme: Ist der LOST-Stapel leer, kannst du die Kugel ohne weitere Kosten retten.

Die Runde endet: Kannst du die Kugel nicht retten, rollt die Kugel ins Aus.



② **OUTLANE** – 2 Karten

Jetzt hilft dir nur noch das aktivierte SAVE oder ein Rütteln am Flipper. Sonst geht die Kugel ins Aus.



Handkartenlimit: Du darfst OUTLANE-Karten nicht abwerfen, um das Limit einzuhalten.

2! Zwang: Hast du 2 OUTLANE-Karten auf der Hand, wirf **beide** ab. Ziehe dafür keine Karten. Dann:



- **Das SAVE nutzen:** Das aktivierte SAVE schießt die Kugel zurück auf den Flippertisch. Lege das SAVE-Plättchen beiseite, bis du es wieder mit 5 RAMPEN aktivierst. Spiele danach einen BUMPER oder RAY/GUN-Buchstaben.

- **Am Flippertisch rütteln:** Lege 2 FLIPPER deiner Wahl oder 1 DOPPELFLIPPER aus deiner Hand in die Schachtel; du verlierst sie für den Rest der Partie. Spiele eine beliebige Karte. Freie Wahl!

Die Runde endet: Rüttelst du nicht am Flippertisch und hast kein aktives SAVE, rollt die Kugel ins Aus.

RETTE DIE KUGEL VOR DEM LOST



- 1 Aufgrund der drei LOST-Karten droht die Kugel ins Aus zu rollen. Wirf alle LOST-Karten ab.
- 2 Um die Kugel zu retten, spiele gleichzeitig einen LINKEN und RECHTEN FLIPPER.
- 3 Als Kosten nimmst du eine weitere LOST-Karte und legst sie auf den Ablagestapel.
- 4 Die Kugel rollt wieder nach oben. Spiele z.B. als Nächstes den BUMPER.

DIE KUGEL ROLLT AUF DIE OUTLANE: ...NUTZE DAS SAVE



- Wirf beide OUTLANE-Karten ab ①.
Nutze das SAVE ② und lege das Plättchen beiseite, um die Kugel zurück auf den Flippertisch zu schießen.
Spiele nun einen RAY/GUN-Buchstaben ③ oder BUMPER ④.

...RÜTTEL AM FLIPPERTISCH



- Verliere 2 FLIPPER deiner Wahl oder 1 DOPPELFLIPPER.
Lege die Karte(n) in die Schachtel.
Spiele eine beliebige Karte. Freie Wahl!



MULTIPLIER – Flippertisch-Anzeige und -Plättchen



Zu Beginn jeder Runde steht der MULTIPLIER auf „1x“. Erhältst du Punkte, trägst du sie in der Spalte „1x“ des Wertungsblatts ein.



Das erste komplette RAY oder GUN: Sobald das erste RAY oder GUN komplett ist, erhöht sich der MULTIPLIER auf „2x“. Drehe das doppelseitige Plättchen von „1x“ auf die Seite „2x“ und lege es auf die passende Leuchte der MULTIPLIER-Anzeige. Trage deine Punkte ab jetzt in der Spalte „2x“ ein.



Das zweite bis vierte komplette RAY oder GUN: Der MULTIPLIER steigt jedes mal Stufe für Stufe von „3x“ bis „5x“. Lege jeweils das doppelseitige Plättchen mit der passenden Seite auf die MULTIPLIER-Anzeige.



Einmalig – Das fünfte komplette RAY oder GUN: Der MULTIPLIER bleibt auf „5x“. Du schaltest den EXTRA BALL frei. Lege das EXTRA BALL-Plättchen auf die MULTIPLIER-Anzeige. Nimm die anfangs beiseite gelegte EXTRA BALL-Karte zusammen mit 1 zusätzlichen LOST-Karte und lege beide auf den Ablagestapel. Du bekommst nur einen EXTRA BALL pro Partie.



Jedes weitere komplette RAY oder GUN: Der MULTIPLIER bleibt auf „5x“. Lege zusätzlich das „2x“-Plättchen auf die MULTIPLIER-Anzeige. Nimm jetzt und für jedes weitere komplette RAY/GUN 1 zusätzliche LOST-Karte, lege sie auf den Ablagestapel und erhalte **2000 PUNKTE**, die du natürlich dank des „5x“-MULTIPLIERS sofort verfünffachst! Hast du die EXTRA BALL-Karte bereits in einer vorherigen Runde genommen, erhältst du die Punkte bereits ab dem fünften kompletten RAY/GUN!

Am Rundenende: Setze den MULTIPLIER zurück auf „1x“. Lege die auf der Anzeige liegenden Plättchen zur Seite und das „1x“-Plättchen wieder darauf. Hast du in dieser Runde den EXTRA BALL freigeschaltet, lege das EXTRA BALL-Plättchen in die Schachtel. Du bekommst keinen weiteren EXTRA BALL.

NOTIERE DEINE PUNKTE AUF DEM WERTUNGSBLATT

Leider ist die automatische Anzeige des Flippers defekt und du musst ein wenig Kopfrechnen. Notiere deine Punkte auf dem Wertungsblatt, um am Ende der Partie dein Gesamtergebnis zu bestimmen.

Zu Beginn jeder Runde notierst du alle Punkte in der Spalte „1x“. Sobald der MULTIPLIER auf „2x“ steigt, verdoppelst du die Punkte usw. Trage die entsprechenden Punkte in den folgenden Spalten ein.

NOTIERE DEINE PUNKTE FÜR GEWERTETE HINDERNISSE



- 1** Zu Beginn steht der MULTIPLIER auf „1x“.
- 2** Nachdem du bereits 3 BUMPER gespielt hast, komplettierst du das erste GUN.
- 3** Werte die BUMPER und notiere 300 PUNKTE in der ersten Spalte. Wirf die BUMPER ab.

- 4** Erhöhe den MULTIPLIER auf „2x“.
- 5** Etwas später komplettierst du das FROGS und bekommst dafür 500 PUNKTE. Dank des MULTIPLIERS auf „2x“ notiere 1000 PUNKTE in der zweiten Spalte. Wirf die FROGS-Buchstaben ab.

RUNDENENDE

Rollt die Kugel ins Aus, endet die Runde.

Führe die folgenden Schritte durch, bevor du die nächste Runde mit einer neuen Kugel beginnst:

- 1 Rundenende auslösen:** Die Kugel rollt in drei Fällen ins Aus:
 - Du kannst keinen FLIPPER, DOPPELFLIPPER oder Trickschuss mehr spielen.
 - Du hast drei LOST auf der Hand und kannst die Kugel nicht mehr retten.
 - Du hast zwei OUTLANE auf der Hand und rüttelst weder am Flipper noch hast du das SAVE aktiviert.
- 2 Punkte notieren und Hindernisse aufräumen:** Kümmere dich um die verschiedenen Bereiche:
 - FROGS: alle Karten abwerfen
 - BUMPER: alle Karten werten und abwerfen
 - RAMPEN: alle Karten werten und abwerfen
 - RAY/GUN: alle Karten in der Auslage liegen lassen
 - LOCK: alle Karten in der Auslage liegen lassen
- 3 Handkarten aufräumen:** Wirf alle LOST- und OUTLANE-Karten mit weiteren Handkarten deiner Wahl ab, bis du 5 oder weniger Handkarten besitzt.

Hast du nun weniger als 5 Handkarten, ziehe Karten bis du wieder 5 hast. Hast du bereits die EXTRABALL-Karte freigeschaltet oder musstest zusätzliche LOST-Karten als Kosten nehmen, bleiben diese Karten im Spiel. Der Flipper vergisst nichts, egal ob es (manchmal) positiv oder (meist) negativ für dich ist. Hast du das SAVE aktiviert, bleibt es aktiv und du lässt das SAVE-Plättchen vor dir liegen.
- 4 Die nächste Runde beginnt:** Lege das MULTIPLIER-Plättchen „1x“ auf die MULTIPLIER-Anzeige. Aktiviere das AUTOSAVE und lege dessen Plättchen auch auf die MULTIPLIER-Anzeige. Streiche die nächste Kugel auf dem Wertungsblatt ab und schieß die Kugel nach oben auf den Flippertisch.

...UND JETZT KOMMT DER MULTIBALL, DER ULTIMATIVE ADRENALIN-KICK!

...DIE KUGEL ROLLT INS AUS. UND NUN?

1



Du hast drei LOST auf der Hand und kannst die Kugel nicht retten.

2



100 PUNKTE



3000 PUNKTE

Notiere 100 PUNKTE für 2 BUMPER und 3000 PUNKTE für 7 RAMPEN (die gedrehte Karte zählt als 5 RAMPEN).

Wirf die BUMPER, RAMPEN und FROGS-Buchstaben ab. Lass die GUN-Buchstaben und das LOCK liegen.

3



Wirf alle LOST und OUTLANE ab.

Du entscheidest dich, die anderen 3 Karten zu behalten.

Ziehe 2 Karten, damit du wieder 5 Handkarten für die nächste Runde hast. damit du wieder 5 Handkarten für die nächste Runde hast.

4



Aktiviere das AUTOSAVE und schieße eine neue Kugel nach oben auf den Flippertisch.

Die nächste Runde beginnt!

MULTIBALL – Flippertisch-Übersichtskarte

Sobald du das dritte LOCK aktivierst, beginnt der MULTIBALL! Zuerst spielst du mit 3 Kugeln gleichzeitig, dann mit 2 Kugeln! Aufgrund des erhöhten Chaos gelten nun **ausschließlich** folgende Spielregeln.



MULTIBALL MIT 3 KUGELN

Das große Chaos! Schaffst du es, drei Kugeln lange im Spiel zu halten?

MULTIBALL starten: Wirf die drei LOCK-Karten ab. Lege das MULTIBALL 3-Plättchen vor dir ab.

Handkartenlimit: Du darfst bis zu 9 Handkarten haben.

Beim Ausspielen: Es gibt keine Beschränkungen: Du darfst jetzt auf alle Hindernisse schießen, auch mehrmals auf dasselbe. Halte dich dabei an die folgenden Schritte:

- 1 Auf Hindernisse schießen:** Spiele bis zu 3 Karten auf einmal neben das MULTIBALL-Plättchen.
- 2 Hindernisse prüfen:** Lege die gespielten Karten in deren Bereiche und werte sie wie gewohnt.
 Tipp: Werte ein komplettes RAY/GUN zuerst, um den MULTIPLIER zu erhöhen.
- 3 Karten ziehen:** Ziehe alle Karten auf einmal (durch gespielte Karten und die FROGS-Wertung). Beachte die folgende Reihenfolge und gehe jeweils direkt zum angegebenen Schritt. **Du kannst die Kugel nicht retten oder am Flipper rütteln.**
 - A LOST:** Hast du mindestens 3 LOST-Karten auf der Hand, gehe zu **5**.
 - B OUTLANE:** Hast du 2 OUTLANE-Karten auf der Hand und ist das SAVE aktiviert: Wirf **beide** OUTLANE-Karten ab und lege das Plättchen beiseite. Gehe zu **4**. **Ansonsten:** Gehe zu **5**.
- 4 Kugeln im Spiel halten:** Prüfe das Handkartenlimit. Spiele danach 1 beliebigen FLIPPER oder DOPPELFLIPPER (Ziehe ggf. 2 Karten). Kannst du das, gehe wieder zu **1**. **Ansonsten:** Gehe zu **5**.
- 5 Kugel verloren:** Du verlierst 1 Kugel. Lass alle gespielten Karten in den Hindernis-Bereichen liegen. Der MULTIPLIER bleibt auf seinem aktuellen Wert. Wirf **alle** LOST- und OUTLANE-Karten ab. Mache mit dem MULTIBALL MIT 2 KUGELN weiter!

WIE FUNKTIONIERT DER MULTIBALL? WIRKLICH EINFACH!

FÜHRE MIT 3 KUGELN DIE FOLGENDEN VIER SCHRITTE IMMER REIHUM AUS:



1

Spiele bis zu drei Karten: BUMPER, „G“ und LOCK.

500 PUNKTE

Werte das FROGS. Wurf die FROGS-Buchstaben ab.

2



Lege die Karten in die jeweiligen Bereiche.

Kein komplettes RAY/GUN: Wurf das LOCK ab.

4



Prüfe dein Handkartenlimit und spiele dann den LINKEN FLIPPER: Es geht weiter!

3



Ziehe 7 Karten auf einmal (4 für die gespielten Karten, 3 für die FROGS-Wertung).

A Du hast weniger als 3 LOST? Klasse!

B Du hast zwar 2 OUTLANE, aber auch ein aktives SAVE? Wurf die OUTLANE-Karten ab und lege das SAVE beiseite. Glück gehabt!



MULTIBALL MIT 2 KUGELN

Es wird ein wenig ruhiger. Noch hast du aber große Chancen auf viele Punkte!

MULTIBALL fortsetzen: Drehe das MULTIBALL-Plättchen auf die Seite „MULTIBALL 2“ um.

Handkartenlimit: Du darfst **bis zu 8 Handkarten** haben. Prüfe zu Beginn des MULTIBALLS mit 2 Kugeln, ob du eine Karte deiner Wahl abwerfen musst.

Fast alles wie mit 3 Kugeln: Es gelten fast alle Spielregeln wie für den MULTIBALL mit 3 Kugeln. In Schritt ① spielst du nur bis zu 2 Karten auf einmal, die anderen drei Schritte bleiben unverändert. Natürlich gilt das auch für die beiden Möglichkeiten, wie du die zweite Kugel verlierst! **Du kannst die Kugel weiterhin nicht retten oder am Flipper rütteln.**

Kugel verloren: Du verlierst 1 Kugel. Lass alle gespielten Karten in den Hindernis-Bereichen liegen. Der MULTIPLIER bleibt auf seinem aktuellen Wert. Wirf **alle LOST-** und **OUTLANE-**Karten ab und lege das MULTIBALL-Plättchen beiseite. Es gelten nun wieder die normalen Spielregeln für 1 Kugel: Dein Handkartenlimit sinkt wieder auf 7 Karten. Die Kugel rollt „von unten nach oben“. Spiele eine beliebige Karte. Freie Wahl!

SPIELENDE

Wenn die dritte Runde endet, oder dank des EXTRA BALLS die vierte Runde, beendest du die Partie.

Wie bei einem richtigen Flipper kann das sehr, sehr schnell passieren... sei bitte nicht enttäuscht und probiere es gleich nochmal! Vielleicht klappt aber auch alles, selbst der unwahrscheinlichste Treffer, und du knackst den Highscore... zum Neid aller anderen in der Flipperhalle!

Zähle alle erzielten Punkte der drei (oder vier) Runden zusammen. Reicht es für einen neuen Highscore?

ELEKTRONISCHE FLIPPER-PUNKTEANZEIGE

Anstelle mit den Wertungsblättern könnt ihr eure Punkte auch auf euren Smartphones und anderen Gadgets zählen. Schaut bitte auf unserer Webseite www.zf-spiele.de nach der elektronischen Flipper-Punkteanzeige für *Freaky Frogs From Outaspace*.

UND WENN ETWAS BEIM MULTIBALL SCHIEF GEHT?

IN SCHRITT **3** ODER **4** KANN DIR FOLGENDES PASSIEREN:



3

Du hast mindestens 3 LOST oder 2 OUTLANE, aber kein SAVE? Pech gehabt!

4

Du kannst keinen FLIPPER oder DOPPELFLIPPER spielen? Schlechter Zeitpunkt!

5

KUGEL VERLOREN!



MACHE MIT DEM MULTIBALL MIT 2 KUGELN WEITER...



...ODER SETZE DIE PARTIE WIEDER MIT 1 KUGEL FORT.

WELCHE KARTE SPIELST DU ALS NÄCHSTES?

FROGS: nach oben Kugel dreht um ➔ FROGS / nach unten: „F“, „S“ ➔ RAY/GUN, alle Buchstaben
➔ BUMPER.

BUMPER: ➔ andersfarbiger BUMPER, FROGS, RAY/GUN

RAY: nach oben: ➔ „FRO“, BUMPER/ nach unten: ➔ FLIPPER

GUN: nach oben: ➔ „OGS“, BUMPER/ nach unten: ➔ FLIPPER

LINKER FLIPPER: ➔ BUMPER, FROGS, GUN, RECHTE RAMPE, LOCK

RECHTER FLIPPER: ➔ BUMPER, FROGS, RAY, LINKE RAMPE, LOCK, EXTRA BALL

DOPPELFLIPPER: Immer spielbar ➔ freie Wahl!

Trickschuss: Immer spielbar* ➔ beide FLIPPER gleichzeitig, Kosten: 1 zusätzliches LOST ➔ freie Wahl!

LINKE RAMPE: ➔ RECHTER FLIPPER

RECHTE RAMPE: ➔ LINKER FLIPPER

LOCK: ➔ FLIPPER. 3x LOCK = MULTIBALL

EXTRA BALL: nach fünftem RAY/GUN freigeschaltet. Kosten: 1 zusätzliches LOST ➔ FLIPPER

„2K“-MULTIPLIER: 2000 PUNKTE, Kosten: 1 zusätzliches LOST

MULTIBALL: Folge den speziellen Spielregeln.

WENN ES SCHIEF GEHT:

3 LOST: Runde endet **ODER** Kugel retten: ➔ DOPPELFLIPPER oder beide FLIPPER gleichzeitig
(*zählt nicht als Trickschuss), Kosten: 1 zusätzliches LOST ➔ freie Wahl!

2 OUTLANE: Runde endet **ODER** aktives SAVE: ➔ BUMPER, RAY/GUN **ODER** am Flippertisch rütteln:
verliere DOPPELFLIPPER oder 2 FLIPPER ➔ freie Wahl!

Die Runde endet: Die Kugel rollt ins Aus.

Autor: Friedemann Frieze

Grafik: Lars-Arne „Maura“ Kalusky

Redaktion & Produktion: Henning Kröpke

Lektorat: Christian Frank, Ronald Rokač, Linus Wolf, Christian

Hildenbrand, Dale Yu, Jay Tummelson

© 2023, 2F-Spiele, Bremen/Germany



2F-Spiele

Fedelhören 64

D-28203 Bremen

www.2f-spiele.de