

Friedemanns kooperatives Kartenspiel für 2 - 5 Personen

SPIELIDEE

Versucht alle Kartenauslagen während des Spiels zu verkleinern, um am Ende Karten mit möglichst niedrigen Zahlen oder am besten gar keine Karten mehr zu haben! Leider haben sich verflixte Zahlen – die Flixos – eingeschlichen, die ihr mit Hilfe normaler Zahlenkarten besiegen müsst. Seid ihr gemeinsam clever genug, um gegen die Flixos zu gewinnen und möglichst wenig Punkte zu sammeln?

Tretet gegen die Flixos in immer schwereren Leveln an!

INHALT

- 72 Zahlenkarten (6 Sets mit 12 Karten von „1“ bis „10“)
- 12 Flixo-Karten (1 Set mit 12 Karten von „1“ bis „10“, die Zahlen haben Gesichter)
- 12 Augenplättchen
- 2 Spielanleitungen (Deutsch & Englisch)

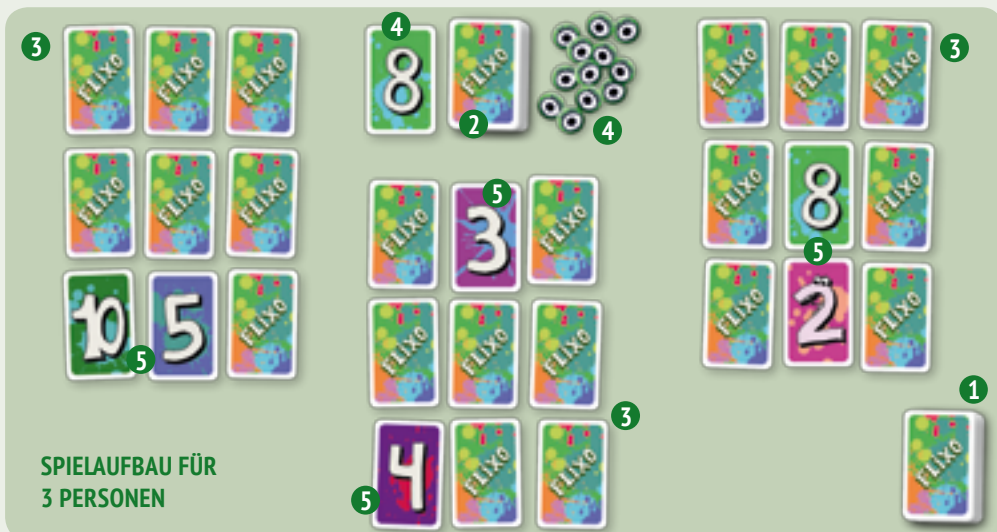


SPIELVORBEREITUNG

So bereitet ihr **Level 1** des Spiels vor:

- 1 Sucht aus den Flixo- und Zahlenkarten (die alle die gleichen Rückseiten haben) die 12 **Flixos** heraus, also die Zahlen mit Gesichtern. Mischt die Flixos und legt sie als verdeckten **Stapel** an den Rand der Spielfläche.
- 2 Verwendet pro Person ein Set mit 12 **Zahlenkarten** von „1“ bis „10“. Legt die übrigen Zahlenkarten in die Schachtel. Mischt die verwendeten Zahlenkarten und legt sie als verdeckten **Nachziehstapel** bereit.
Mit 2 Personen: Verwendet drei Sets mit 12 Zahlenkarten (anstatt zwei).
- 3 Versteckt die Flixos, gegen die ihr spielt, in euren Kartenauslagen. Zieht dafür **Flixos und Zahlenkarten** von beiden Stapeln, wie in der Tabelle angegeben. Mischt diese Karten, verteilt 9 Karten an jede Person und legt sie unbesehen als **verdeckte 3x3-Auslagen** (mit 3 Reihen und 3 Spalten) vor euch aus. **Mit 2 Personen:** Verteilt je 12 Karten an beide Personen und legt sie unbesehen als **verdeckte 3x4-Auslagen** (mit 3 Reihen und 4 Spalten oder 4 Reihen und 3 Spalten) vor euch aus.
- 4 Legt 1 **Zahlenkarte** pro Flixo im Spiel vom Nachziehstapel unbesehen in die Schachtel (zum Beispiel 6 Zahlenkarten, wenn ihr zu dritt spielt). Deckt dann die oberste Zahlenkarte des Nachziehstapels auf und legt sie offen als erste Karte des Ablagestapels neben den Nachziehstapel. Legt die 12 **Augenplättchen** neben den Nachziehstapel.
- 5 Deckt je 2 **beliebige Karten in eurer Auslage** auf. Wer die höchste Summe an Karten aufdeckt, beginnt das Spiel. Bei Gleichstand beginnt eine der am Gleichstand beteiligten Personen eurer Wahl.

Personenzahl	2	3	4	5
Flixos	4	6	8	10
Zahlenkarten	20	21	28	35



SPIELAUFBAU FÜR 3 PERSONEN

SPIELABLAUF

Ihr führt reihum immer einen Zug aus, bis das Spiel endet. Euer wichtigstes Ziel ist es, die Flixos in euren Auslagen zu finden und zu entfernen. Außerdem wollt ihr eure Auslagen verkleinern, um eine möglichst niedrige Summe an Zahlen zu haben.

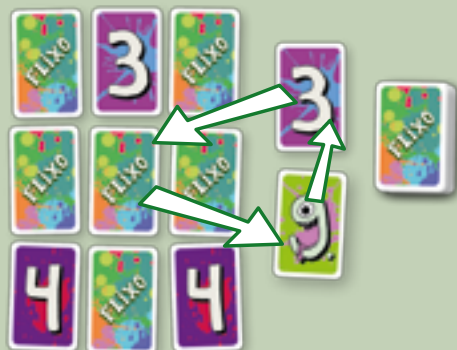
Eine Aktion ausführen: In deinem Zug wählst du eine dieser beiden Aktionen. Passen ist nicht erlaubt.

- 1 Nimm die oberste Karte vom **offenen Ablagestapel** und tausche sie mit einer beliebigen Karte in deiner Auslage, egal ob Zahl oder Flixo, egal ob offen oder verdeckt. Wirf die Karte aus deiner Auslage offen auf den Ablagestapel und lege dann die genommene Karte offen in die Lücke in deiner Auslage.
- 2 Ziehe 1 Zahlenkarte vom **verdeckten Nachziehstapel**, schaue sie an und entscheide dich, ...
... ob du die Zahlenkarte mit einer beliebigen Karte in deiner Auslage tauschst. Wirf die Karte aus deiner Auslage offen auf den Ablagestapel und lege dann die Zahlenkarte offen in die Lücke in deiner Auslage. Oder
... ob du die Zahlenkarte offen auf den Ablagestapel wirfst und dann eine beliebige verdeckte Karte in deiner Auslage aufdeckst.

Wichtig: Wenn du ein Flixo auf den Ablagestapel wirfst, muss die nächste Person **dieses Flixo vom Ablagestapel nehmen**. Sie kann in diesem Fall die zweite Aktion nicht wählen!

Zur Erinnerung: Im Nachziehstapel sind nur Zahlenkarten. Alle Flixos beginnen das Spiel in euren Kartenauslagen.

Denkt in jedem eurer Züge daran, dass ihr nur mit einem gemeinsamen Plan gewinnen könnt. Schaut immer, welche Zahlenkarten oder Flixos die anderen für ihre Auslagen benötigen, um sie gezielt auf den Ablagestapel zu werfen und so reihum weiter zu reichen.



Beispiel – Aktion 1: Angelika tauscht die offene „3“ vom Ablagestapel mit einer verdeckten Karte in der Auslage und legt das aufgedeckte Flixo „9“ offen auf den Ablagestapel. (Sie hätte die „3“ auch mit jeder anderen Karte tauschen dürfen.) Hedwig kommt als nächste dran und muss das Flixo „9“ vom Ablagestapel nehmen.



Beispiel – Aktion 2: Nicole zieht eine „7“ vom Nachziehstapel. Sie möchte die „7“ nicht und wirft sie auf den Ablagestapel. Dann deckt sie eine Karte in ihrer Auslage auf und findet das Flixo „6“.

Flixos und Zahlenkarten aus deiner Auslage entfernen:

Liegen am Ende deines Zugs in einer Reihe oder Spalte nur offene Karten mit derselben Zahl – idealerweise ist ein Flixo dabei – entfernst du diese Karten aus deiner Auslage und legst sie offen beiseite, um einen Überblick über entfernte Zahlen und Flixos zu behalten! Entsteht dadurch eine Lücke in deiner Auslage, schiebe die übrigen Reihen oder Spalten zusammen.

Hast du nun eine weitere Reihe oder Spalte mit offenen Karten derselben Zahl in deiner Auslage, entfernst du auch diese Karten. Wiederhole diesen Schritt so oft wie nötig.

Letzte Reihe oder Spalte: Wenn in deiner Auslage nur noch eine einzelne Reihe oder einzelne Spalte liegt, kannst du die Karten in dieser Reihe oder Spalte nur entfernen, wenn sie alle dieselbe Zahl haben. Machst du das, ist deine Auslage leer!



Belohnung für das Entfernen von Flixos aus der Auslage: Jedes Mal, wenn du ein Flixo als Teil einer Reihe oder Spalte entfernst, unterbrecht ihr den Zug für eine Belohnung! Wählt als Team eine verdeckte Karte in einer beliebigen Auslage, schaut sie an und legt sie wieder verdeckt an dieselbe Stelle. Legt ein **Augenplättchen** auf die Karte, da ihr sie jederzeit wieder anschauen dürft. Legt die Karte nicht offen in die Auslage zurück!

Wichtig: Wenn du eine Aktion ausführst und ein Flixo aus deiner Auslage auf den Ablagestapel wirfst, erhältst ihr keine Belohnung und dürft keine neue verdeckte Karte anschauen!



Beispiel – Karten entfernen, Belohnung erhalten: Angelika entfernt die mittlere Spalte mit „3en“. Da ein Flixo dabei ist, erhält das Team eine Belohnung. Dann schiebt sie die Auslage zusammen und entfernt auch die beiden „4en“.

Beispiel – letzte Reihe:

In Nicoles letzter Reihe liegen drei einzelne Karten, von denen sie die verdeckte Karte immer noch nicht kennt. Sie darf die Reihe nur aus ihrer Auslage entfernen, wenn alle drei Karten dieselbe Zahl haben.



Nicoles letzte Reihe mit 3 Karten

SPIELUNDE UND SCHLUSSWERTUNG

Nachdem alle Karten in einer Auslage offen ausliegen – oder eine Auslage leer ist – beginnen die letzten Züge des Spiels. Alle anderen Personen führen noch einen weiteren Zug aus, bevor das Spiel endet. **Ausnahme:** Wenn eine Person die letzte Karte vom Nachziehstapel zieht, endet das Spiel sofort nach ihrem Zug, ohne dass die übrigen Personen einen weiteren Zug bekommen.

Die Person, die den finalen Zug des Spiels ausführt, darf ein Flixo auf den Ablagestapel werfen, ohne dass ihr verliert. Der Ablagestapel – und das Flixo oben drauf – gelten als entfernt!

Habt ihr am Spielende noch verdeckte Karten in euren Auslagen, deckt ihr diese Karten auf. Entstehen dadurch Reihen oder Spalten mit Karten derselben Zahl, entfernt ihr auch diese eine nach der anderen.

Sieg oder Niederlage?

Ihr verliert gemeinsam ...

- ... sofort während des Spiels, wenn jemand ein abgeworfenes Flixo auf dem Ablagestapel liegen lässt, oder
- ... am Ende des Spiels, wenn jemand noch Flixos in einer Auslage mit mindestens zwei Reihen und zwei Spalten hat.

Ihr gewinnt gemeinsam am Ende des Spiels, wenn in jeder Auslage entweder ...

- ... keine Flixos mehr liegen, oder
- ... nur noch eine letzte Reihe oder Spalte liegt, egal ob mit Flixos oder ohne.

Wertung: Wenn ihr gewinnt, addiert ihr die Zahlenwerte aller Karten – Flixos und Zahlenkarten – in euren Auslagen. Zieht für jede leere Auslage 5 Punkte von der Summe ab.

- Je niedriger eure Gesamtsumme ist, desto besser seid ihr:
- **5 oder weniger Punkte:** Super! Ihr seid FLIXO-Profis!
 - **6 bis 10 Punkte:** Überdurchschnittlich!
 - **11 bis 20 Punkte:** Nicht schlecht!
 - **21 bis 30 Punkte:** Wie wäre es mit einem Plan?
 - **31 oder mehr Punkte:** Es hilft nur üben, üben, üben!



Beispiel – Wertung:

Hedwig hat ihre Auslage geleert. Nicoles Auslage hat noch 2 Zahlenkarten und 1 Flixo, Angelikas Auslage noch 2 Karten. Hedwig bekommt -5 Punkte, Nicole 9 Punkte und Angelika 12 Punkte. Sie gewinnen zusammen mit 16 Punkte, nicht schlecht!

DIE VERSCHIEDENEN LEVEL

Ihr könnt den Schwierigkeitsgrad einfach anpassen. Zum Kennenlernen des Spiels oder für eine entspannte Runde probiert Level 0. Wenn ihr Level 1 mehrmals geschafft habt und größere Herausforderungen sucht, versucht es mit Level 2 bis 4 oder mit der großen 3x4-Auslage. Die Spielregeln bleiben immer gleich; ihr müsst nur die Anzahl an Flixos und/oder Zahlenkarten anpassen.

Level 0: Verwendet nur 1 Flixo pro Person. Mischt 2-5 Flixos mit der entsprechenden Anzahl an Zahlenkarten, wie in der Tabelle angegeben. Legt dann 1 Zahlenkarte pro Flixo vom Nachziehstapel unbesehen in die Schachtel.

Level 1: Wie oben beschrieben, spielt ihr mit 2 Flixos pro Person.

Level 2: Jedes Mal wenn ihr gewinnt, erhöht die Anzahl an Flixos um 1, bis ihr gegen alle 12 Flixos gewonnen habt. Denkt daran, 1 Zahlenkarte pro Flixo vom Nachziehstapel unbesehen in die Schachtel zu legen.

Level 3: Lasst das Flixo „1“ und die Zahlenkarten mit „1“ in der Schachtel. Beginnt mit 2 Flixos pro Spieler und erhöht nach jedem Sieg die Anzahl an Flixos wie in Level 2, bis ihr wieder gegen alle 11 Flixos gewonnen habt. Nicht vergessen: 1 Zahlenkarte pro Flixo vom Nachziehstapel unbesehen in die Schachtel legen.

Level 4: Wie Level 3, nur lasst ihr alle Karten mit „1“ und „0“ in der Schachtel. Beginnt mit 2 Flixos und spielt weiter, bis ihr wieder all 10 Flixos besiegt habt.

Personenzahl	2	3	4	5
Flixos	2	3	4	5
Zahlenkarten	22	24	32	40

Mit 3 bis 5 Personen – die 3x4-Auslage: Nach einigen gewonnen Spielen in Level 1 und 2 könnt ihr auch mit 3x4-Auslagen spielen. Mischt dafür ein zusätzliches Set mit 12 Zahlenkarten von „1“ bis „10“ in den verdeckten Nachziehstapel.

Level 1: Mischt die passende Anzahl an Flixos und Zahlenkarten, wie in der Tabelle angegeben, bevor ihr 1 Zahlenkarte pro Flixo vom Nachziehstapel in die Schachtel legt.

Level 2 und 3: Erhöht zunächst die Anzahl an Flixos nach jedem Sieg, bis ihr alle 12 besiegt habt. Lasst dann alle Karten mit „1“ in der Schachtel und startet neu gegen bis zu 11 Flixos.

Level 4 (nur mit 3 und 4 Personen): Lasst alle Karten mit „1“ und „0“ in der Schachtel und spielt gegen bis zu 10 Flixos. Level 4 gibt es nicht für 5 Personen, denn ohne Nachzieh- oder Ablagestapel gewinnt ihr nur mit verzauberten Auslagen, in denen alle Zahlen in Reihen und Spalten aufgereiht sind!

Personenzahl	3	4	5
Flixos	6	8	10
Zahlenkarten	30	40	50

