

FLUXX

Das wechselvolle Kartenspiel für 2 - 6 Spieler ab 8 Jahren von Andrew Looney

SPIELZIEL

Fluxx ist das Spiel, bei dem ihr, die Spieler, Regeln und Spielziel bestimmt! Alles beginnt mit der Grundregel, die euch jede Runde eine Karte ziehen und eine Karte spielen lässt. Doch schnell legt ihr neue Regelkarten, die für reichlich viel Chaos sorgen. Ihr sammelt vor euch Bonuskarten, um das Spielziel zu erfüllen. Doch das kann sich schneller wieder ändern, als euch lieb ist. Und während ihr noch fieberhaft nach den Karten mit Auge und Liebe sucht, werden bereits Schokolade und Sonne verlangt.

SPIELMATERIAL

110 Spielkarten:



1 Grundregelkarte



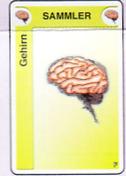
23 Aktionskarten



27 Neue Regelkarten



30 Zielkarten



19 Sammlerkarten



10 Blankokarten für eigene Kartenideen

An dem Kürzel **F** (= Fluxx) erkennt ihr die Karten aus diesem Set.

Ersatzteilservice: Ihr habt ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wendet euch bitte an: ersatzteilservice@pegasus.de. Wir wünschen euch viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Euer Pegasus-Spiele-Team.

SPIELVORBEREITUNG

Legt die Grundregelkarte in die Mitte des Tisches. Mischt alle übrigen Karten und teilt jeweils **3 Karten** an jeden Spieler aus. Nehmt diese Karten auf eure Hand. Die übrigen Karten bilden den verdeckten Zugstapel, den ihr neben der Grundregelkarte platziert. (Lässt dort auch Platz für den später entstehenden offenen Ablagestapel.) Zu Beginn einer Partie liegen also weder Ziel- noch Neue Regel-Karten aus.

Bestimmt auf beliebige Weise einen Startspieler.

SPIELABLAUF

Fluxx verändert sich ständig, während ihr es spielt. Zu Beginn gibt es nur einige wenige, einfache Regeln, jedoch gewinnt das Spiel an Komplexität, indem nach und nach zusätzliche Regeln durch Neue Regelkarten ins Spiel kommen oder die vorher geltenden Regeln ersetzen. Zu Beginn befolgt ihr die **Grundregeln** – ziehe 1 Karte und spiele dann 1 Karte bei keinerlei Beschränkungen bezüglich Handkarten und Sammlern. Sobald eine **Neue Regel** ins Spiel kommt, müsst ihr diese befolgen.

Ihr seid – beginnend mit dem Startspieler – nacheinander im Uhrzeigersinn an der Reihe. Ihr führt eure Züge durch, bis jemand das augenblicklich gültige Ziel erfüllt.

Was ihr macht, wenn ihr am Zug seid:

- 1.) Zieht die im Augenblick erforderliche Anzahl an Karten vom Zugstapel.
- 2.) Spielt die im Augenblick erforderliche Anzahl an Karten aus eurer Hand.
- 3.) Legt so lange vor euch ausliegende Sammler ab, bis ihr nicht mehr als die im Augenblick maximal erlaubte Anzahl an Sammlern vor euch ausliegen habt (Sammlerbeschränkung).
- 4.) Legt so lange Karten von eurer Hand ab, bis ihr nicht mehr als die im Augenblick maximal erlaubte Anzahl an Karten auf der Hand habt (Handkartenbeschränkung).

Optionale Aktionen, die aufgrund von Aktionskarten, Neuen Regeln usw. möglich sind, könnt ihr jederzeit während eures Zuges ausführen. Wenn der Text einer Karte dieser Anleitung widerspricht, hat der Kartentext Vorrang.

Falls ihr weniger **Handkarten** habt, als entsprechend den Regeln gespielt werden sollen, spielt so viele aus, wie ihr könnt. Euer Zug endet, wenn ihr keine Karten mehr auf der Hand habt – selbst dann, wenn ihr noch mehr Karten spielen dürft.

Zug- und Ablagestapel

Wenn der **Zugstapel verbraucht** ist, werden die Karten des Ablagestapels neu gemischt und als Zugstapel bereit gelegt. Setzt das Spiel dann mit dem neuen Zugstapel fort. Sind Zug- und Ablagestapel leer, kann vorübergehend kein Spieler eine Karte ziehen.

Ihr dürft euch jederzeit die Karten im Ablagestapel **anschauen**. Die Reihenfolge der Karten dürft ihr jedoch nicht ändern.

Eine Karte abzulegen ist nicht gleichbedeutend mit dem Spielen einer Karte. Wenn ihr eine Karte spielt, müsst ihr alle Instruktionen auf dieser Karte – wenn möglich – befolgen. Unerwünschte Handkarten könnt ihr nicht einfach **ablegen**. Ihr dürft eine Handkarte nur dann ablegen, wenn euch eine Handkartenbeschränkung dazu zwingt. (Ja, dies kann bedeuten, dass ihr eventuell gezwungen seid, eine Karte auszuspielen, die jemand anderen gewinnen lässt.)

KARTENTYPEN

Grundregeln Diese Karte liegt zu Beginn der Partie vor den Spielern aus. Im Laufe des Spiels werden diese Grundregeln von Neuen Regeln ersetzt – allerdings sollte diese Karte das ganze Spiel über an ihrem Platz liegen bleiben. Die Grundregeln sind die folgenden: „Ziehe 1 Karte, spiele 1 Karte, keine Sammlerbeschränkung, keine Handkartenbeschränkung“.





NEUE REGEL

Leere-Hand-Bonus 3
LEERER HAND = Zusätzliche Regel
Wenn die Leere-Hand-Regel aus dem Spiel entfernt wird, dann kann die Leere-Hand-Regel nicht mehr verwendet werden.

Neue Regel Wenn ihr eine Neue Regel spielt, legt ihr sie immer entweder auf die Grundregelkarte oder daneben. Sollte die Neue Regel einer bereits im Spiel befindlichen Regel **widersprechen**, wird die alte Regelkarte abgelegt. Ob ihr eine Regel ablegen müsst, erkennt ihr am Begriff „Ersetzt Regel“ auf der Neue Regel Karte. (Die Grundregeln werden zwar ersetzt, aber niemals abgelegt – um



Verwirrung zu vermeiden, könnt ihr die Neue Regel so platzieren, dass diese wie nebenstehend abgebildet den ungültigen Teil der Grundregeln überdeckt.) Steht „Zusätzliche Regel“ auf der Neue Regel Karte, dann legt ihr diese Karte stattdessen **neben** die Grundregelkarte. Diese Regeln gelten immer zusätzlich zu allen anderen Regeln. Neue Regeln **gelten sofort**, und alle Spieler müssen die Neue Regel umgehend befolgen. Dies wird oft dazu führen, dass Spieler, die am Zug sind, sofort neue Karten ziehen oder spielen dürfen und Mitspieler umgehend einige ihrer Karten ablegen müssen. Die Anzahl der Regelkarten, die sich im Spiel befinden können, ist nicht begrenzt.

Beispiel: Nachdem Jens den Grundregeln entsprechend 1 Karte gezogen hat, spielt er die Neue Regel „Ziehe 4“. Ab sofort ziehen alle Spieler 4 Karten, wenn sie an der Reihe sind. Da Jens bisher aber nur 1 Karte gezogen hat, zieht er sofort 3 weitere Karten. Tobias, der danach am Zug ist, zieht 4 Karten. Er spielt „Ziehe 2“, was wiederum die Regeln verändert. Da „Ziehe 2“ der „Ziehe 4“ widerspricht, wird die „Ziehe 4“-Karte abgelegt. Tobias zieht keine weiteren Karten, da er bereits (mindestens) 2 Karten gezogen hatte. Er muss aber auch keine bereits gezogenen Karten wieder zurücklegen

ZIEL

5 Sammler
Ziel
Wenn ein Spieler 5 oder mehr Sammler vor sich auflegt, gewinnt der Spieler, der die meisten hat.
Bei einem Unentschieden wird solange weitergezogen, bis die Gewinner feststeht.

Ziel Wenn ihr ein Ziel ausspielen wollt, legt es **offen** in die Mitte des Tisches. Ein bereits ausliegendes Ziel kommt auf den Ablagestapel. Zu Beginn der Partie befindet sich kein Ziel im Spiel. Somit kann niemand das Spiel gewinnen, so lange kein Ziel gespielt wurde. Das Ziel gilt für alle Mitspieler; sobald jemand die Bedingungen erfüllt, hat er gewonnen – auch dann, wenn er gerade nicht am Zug ist!

SAMMLER

Gehirn
Sammler
Ihr spielt einen Sammler von der Hand, indem ihr ihn **offen** vor euch auf dem Tisch auslegt. Zum Erreichen der meisten Ziele benötigt ihr ein bestimmtes Sammler-Paar. Daher ist es fast immer sinnvoll, einen Sammler zu spielen.

Sammler Ihr spielt einen Sammler von der Hand, indem ihr ihn **offen** vor euch auf dem Tisch auslegt. Zum Erreichen der meisten Ziele benötigt ihr ein bestimmtes Sammler-Paar. Daher ist es fast immer sinnvoll, einen Sammler zu spielen.

AKTION

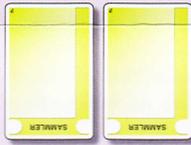
Ziehe 2 und spiele sie
Aktion
Wenn man diese Karte aus dem Spiel entfernt, dann kann die Karte nicht mehr verwendet werden. Diese Karte ist eine wichtige Regelkarte.

Aktion Aktionen werden **einmal** genutzt und dann abgelegt. Macht einfach das, was auf der Karte steht, und legt sie dann auf den Ablagestapel. Aktionen können zuweilen großes Chaos auslösen und zu anderen Gelegenheiten überhaupt gar nichts bewirken. Auch wenn manche Aktionen zum Ausspielen zusätzlicher Karten führen, gilt die komplette Aktion nur als das Ausspielen **lediglich 1 Karte**.

Beispiel: Jens spielt die Aktion „Ziehe 2 und spiele sie“. Er zieht 2 Karten vom Zugstapel, die er beide spielen muss. Ist eine der Karten die „Ziehe 3 und spiele 2“, dann macht er weiter, indem er 3 weitere Karten zieht, 2 davon spielt und die 3. ablegt. Alle diese Aktivitäten zählen als das Ausspielen lediglich 1 Karte.

Ablauf einer Beispielpartie

SPIELER 4



SPIELER 1



Neue Regeln mit dem Zusatz „Zusätzliche Regel“ werden neben die Grundregelkarte in die Mitte des Tisches gelegt.



Neue Regel mit dem Zusatz „Ersetzt Regel“ werden auf den passenden Bereich der Grundregelkarte gelegt.



Ziele werden in die Mitte des Tisches gelegt.



Legt Sammler vor euch auf den Tisch.



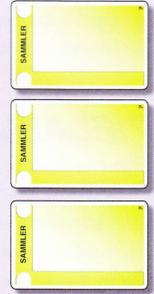
SPIELER 2



Ablagestapel (offen)

Aktionen werden benutzt und dann auf den Ablagestapel gelegt.

SPIELER 2



SPIELLENDE

Es wird so lange gespielt, bis jemand das augenblicklich **gültige Ziel** erfüllt.

Dieser Spieler gewinnt **sofort** – egal, wer gerade am Zug ist!

Eine Partie ist nicht zu Ende, bevor es einen eindeutigen Gewinner gibt. Erfüllen 2 oder mehrere Spieler zum selben Zeitpunkt die Siegbedingungen, wird das Spiel fortgeführt, bis es 1 Gewinner gibt.

IMPRESSUM

Autor: Andrew Looney

Illustration: Andrew Looney, Todd Cameron Hamilton

Grafikdesign der deutschen Ausgabe:

Hans-Georg Schneider

Übersetzung aus dem Amerikanischen: Jens Kaufmann

Testspieler: Kristin Looney, Alison Looney, Robin Vinopal, The Wunderland Toast Society und zahllose andere Spieler

Danksagungen: Das Team von DeLano Service, Inc., Pete Fenlon, Iron Crown Enterprises, das Looney Labs Board of Advisors, Keith Baker, alle Leute auf der Fluxx-Mailing Liste

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Looney Labs, Inc. © 2014 der deutschen Ausgabe Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Pegasus Spiele

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele