



DA 2 A 8 GIOCATORI A PARTIRE DA 8 ANNI.
Necessario il gioco Verflixxt originale.

Autori : Wolfgang Kramer et Michael Kiesling. Editore : Ravensburger /
KniffDesign (Manuale di gioco) Illustratori: B.Henninger, th.
Fischer-Stumm

VERFLIXXT NOCHMAL



Ci voleva che il tuo vicino prendesse la tessera negativa, ma questo uccello viene ancora a posarsi sulla tessera che egli occupa ! fortunatamente, tu hai ancora qualche « tessera verme » che rischia di riservargli qualche cattiva sorpresa... troverete tutte le regole di base nel primo gioco Verflixxt. (That's life). In questo regolamento sono solamente descritte le regole addizionali per poter giocare all'estensione Verflixxt Nochmal !

OBBIETTIVO DEL GIOCO

IL GIOCATORE CHE HA PIÙ PUNTI ALLA FINE DELLA PARTITA E' DICHIARATO IL VINCITORE.

CONTENUTO

- ◆ 6 pedine per un settimo ed un ottavo giocatore (3 di colore bianco e 3 di colore viola)



- ◆ 4 tessere Verflixxt



- ◆ 4 gettoni rotondi (valutati rispettivamente +1, +2, +3 e +4)



- ◆ 1 figura Flixxy con il suo piedistallo.



- ◆ 10 gettoni verme (per la variante corrispondente)



- ◆ 1 dado « ver » (con 1x « **Flixxy** », 2x « ? » e 3x « **X** »)



PREPARAZIONE

Per la prima partita, tirate fuori e staccate prudentemente tutte le tessere e i gettoni dalla scatola.

Per giocare all'estensione avrete bisogno del materiale di Verflixxt ! e quello di Verflixxt nochmal ! tutte le tessere del gioco base, salvo le 4 tessere con le cifre -1 e -2 (che restano nella scatola), sono utilizzate in questa espansione. Queste tessere sono mischiate faccia nascosta

e poi poste in maniera casuale per formare una strada a partire dalla tessera di partenza fino alla tessera di arrivo. Le nuove 4 tessere arancioni sono poste rispettivamente al posto 10, 15, 20 e 25 di questo percorso (vedi illustrazione)



I gettoni rotondi numerati sono posti uno sopra l'altro, faccia visibile nell'ordine numerico (+4 in alto) a lato della tessera di arrivo.

Le 8 guardie sono poste sulle 8 prime tessere positive della strada (tessere positive o tessere fortuna) partendo dalla tessera di partenza.

Ogni giocatore prende in seguito le pedine del suo colore e le pone sulle casella di partenza. Per 2 a 4 giocatori, si prendono tre pedine, da 5 a 8 giocatori, due pedine. La figura di Flixxy e' posta sul suo piedistallo e poi messa sulla tessera di partenza.

Gli 8 gettoni « verme » non sono utilizzati che per la variante « verme ». in un gioco senza questa variante , le si lasciano nella scatola.

il giocatore più giovane comincia la partita e prende i due dadi.

IL GIOCO

SI GIOCA SECONDO LE REGOLE DI VERFLIXXT !

SI AGGIUNGONO LE SEUENTI REGOLE :

Flixxy

Flixxy e' una pedina neutra per la quale si applicano le stesse regole che per le pedine dei giocatori. Se Flixxy e' levato da una tessera della strada e che alcun altra figura o guardia ci si trova, il giocatore che ha spostato Flixxy **deve** prendere questa tessera della strada. Si Flixxy non e' solo su questa tessera, la tessera resta ferma. Se una figura di un giocatore parte da una tessera dove si trova Flixxy, questa tessera deve ugualmente restare sul posto. Le guardie che si trovano sulla stessa tessera di Flixxy possono essere spostati. Flixxy puo' essere spostato da **tutti i giocatori**.



Il giocatore di turno lancia sempre il dado numerato e il dado d'azione simultaneamente.

E' questo dado d'azione che definisce se Flixxy puo' essere spostato o se deve restare fermo.

IL DADO MOSTRA **FLIXXY** :

Il giocatore **deve** avanzare Flixxy del numero indicato dal dado numerato. Egli non puo' spostare ne una delle sue pedine, ne uno dei guardiani come e' il caso abituale.



IL DADO MOSTRA UN UN « ? » :

Il giocatore **puo' scegliere** di spostare **Flixxy**, uno delle sue **pedine** o uno dei **guardiani** di un numero di case come indicato dal dado numerato. Per ricortarti : un guardiano puo' solamente spostarsi se c'e', al meno, una pedina (non importa di quale colore) e/o Flixxy sur sulla stessa casa che lui.



IL DADO MOSTRA « X » :

Flixxy non puo' essere spostato. Il giocatore deve muovere uno delle sue pedine o una delle guardie del numero indicato sul dado numerato.



I GETTONI ROTONDI

Contrariamente alle altre pedine, Flixxy puo' fare piu' volte il giro del percorso. Egli passa dunque per la casa di arrivo e ricomincia il suo percorso per la casa di partenza. (la casa di partenza e la casa di arrivo contano rispettivamente come un punto sul risultato del dado). Un giocatore che fa passare Flixxy per la casa di arrivo prende il primo gettone rotondo e lo pone davanti a lui. Questo gettone conta come dei punti supplementari al momento del conteggio finale. Quando non restano piu' gettoni da distribuire – quando Flixxy raggiunge la tessera di arrivo per la quinta volta – si ritira Flixxy e il dado di gioco e si continua la partita con il dado normale.



LE TESSERE VERFLIXXT

In questa espansione , contrariamente al gioco di base, i giocatori devono impilare le tessere che essi guadagnano davanti a loro, le une sulle altre, nell'ordine con le quali sono ricevute. Una nuova tessera dovra' sempre essere messa al di sopra. E' vietato mischiare questo mucchio di tessere durante la partita.



Se una pedina o **Flixxy** lasciano una delle tessere arancioni Verflixxt - e sono soli su questa tessera alla partenza del loro movimento – il giocatore che ha lasciato questa pedina o Flixxy, **deve donare** la piu' alta tessera del suo mucchio delle tessere guadagnate. Egli dona questa tessera al piu' vicino giocatore alla sua sinistra.

Questo giocatore deve posare la tessera ricevuta faccia visibile sul suo mucchio di tessere. Se il giocatore che lascia la tessera verflixxt non ha delle tessere da donare, la transazione e' annullata. Un giocatore di cui tutte le pedine hanno gia' raggiunto l'arrivo non possono piu' ricevere delle tessere in questo modo. La tessera va al piu' vicino giocatore alla sua sinistra che e' ancora in gioco. Se un solo giocatore resta in gioco, egli deve ritirare la sua tessera e porla al di fuori del gioco.

attenzione : le tessere Verflixxt restano in gioco fino alla fine della partita. Esse non sono mai raccolte dai giocatori.

LA FINE DEL GIOCO

Il gioco termina quando l'ultimo giocatore ha condotto tutti i suoi pedoni sulla casa di arrivo. Flixxy potrebbe sempre essere sul percorso a questo punto della partita. Ogni giocatore somma allora i numeri sulle tessere guadagnate (conformemente alle regole di Verflixxt !) e i numeri indicati dai gettoni bonus. Il vincitore e' colui che ha piu' punti.

LA VARIANTE « VERME »

Volete vivere altre partite palpitanti di Verfliixt ? allora noi vi consigliamo di provare la variante « verme ». le regole seguenti si aggiungono alle regole qui sopra per questa variante supplementare :



Quando un giocatore deve prendere **una tessera negativa** sul percorso, egli riceve il gettone « verme » da sopra la pila. Quando egli ha preso conoscenza di questo gettone, lo pone faccia nascosta (il piccolo verme diretto verso l'alto) sul tavolo davanti a lui. Quando la pila dei gettoni e' esaurita, piu' nessun giocatore puo'

prendere dei gettoni « verme ». Il giocatore puo' utilizzare un gettone ricevuto a partire dal prossimo turno. Quando si riceve una tessera negativa da un vicino (a causa di una tessera Verflixxt), non si prende dei gettoni « verme».

I giocatori possono giocare i gettoni « verme » durante il loro turno. Quando essi lo decidono, un giocatore mostra il gettone scelto e gioca l'azione designata.

Per turno, si puo' giocare tanti gettoni quanti si vuole. I gettoni giocati sono riposti sotto la pila dei gettoni « verme ».

I GETTONI IN DETTAGLIO



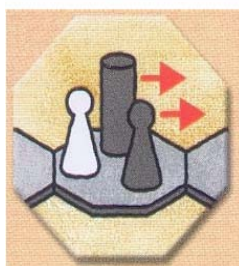
DOPPIO TURNO :

Dopo il suo normale turno, il giocatore ne gioca uno nuovo, rilanciando i due dadi e agisce in funzione del risultato.



UNA TESSERA AL DI SOTTO DEL MUCCHIO :

un giocatore prende la piu' alta tessera dalla sua pila dei guadagni e la pone al di sotto della pila. Questo gettone puo' essere giocato prima o dopo il tiro dei dadi.



FARE AVANZARE DELLE FIGURE STRANIERE :

Il giocatore designa una tessera sulla quale si trovano uno o piu' pedoni di gioco. Il giocatore tira in avanti tutte le pedine che si dividono questa casa salvo le sue. (pedine degli altri giocatori, guardiani, Flixxy) da quanto indicato dal dado dei movimenti. attenzione: il dado d'azione non conta al

momento dell'utilizzo di questo gettone.



CAMBIO DI POSIZIONE :

Il giocatore può cambiare uno dei suoi pedoni con un pedone straniero di un altro giocatore situato su di una tessera vicina. Per pedone straniero, si intende un pedone di un altro giocatore ma anche una guardia o la figura Flixxy. Le tessere lasciate dai pedoni rimasti sul posto. Il giocatore non può giocare il suo turno normalmente con la figura che egli ha utilizzato per fare lo scambio. Il gettone può essere giocato prima o dopo il tiro dei dadi

Alla **fine del gioco**, ogni gettone « verme » non utilizzato frutta un punto. In seguito, si contano le tessere e i gettoni rotondi. Colui che ha più punti vince.

VARIANTE PER LA COSTRUZIONE DEL GIOCO

Se voi volete utilizzare l'estensione con il percorso descritto nella scatola base di Verflixxt, voi potete apportare le modifiche seguenti alla costruzione della strada all'inizio del gioco. Ponete le 4 nuove tessere Verflixxt in posizione 9 (davanti la tessera fortuna), 15 (dopo la tessera fortuna), 20 (prima del +4) e nel 27 (dopo il -4).

TUTTI I DIRITTI SONO PROPRIETÀ ESCLUSIVA DELL'AUTORE E DEGLI EDITORI.
IL PRESENTE REGOLAMENTO TRADOTTO E' DA CONSIDERARSI COME UN
SUPPORTO NON UFFICIALE PER I GIOCATORI ITALIANI. L'AUTORE E GLI EDITORI
NON HANNO NESSUNA RESPONSABILITÀ PER EVENTUALI ERRORI O IMPRECISIONI
NELLA PRESENTE TRADUZIONE
TRADUZIONE A CURA DI PICCININI SILVIO