

# 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 Kosmos sucht, werden bereits Schokolade und Sonne verlangt.

## SPIELMATERIAL

110 Spielkarten:



1 Grundregelkarte



1 Meta-Regelkarte (doppelseitig)



24 Neue Regelkarten



29 Zielkarten



19 Sammlerkarten



4 Gammlerkarten



22 Aktionskarten



10 Blankokarten für eigene Kartenideen (je 2 x)

## SPIELVORBEREITUNG

Legt die Grundregelkarte in die Mitte des Tisches. Falls ihr bereits einige Partien *Fluxx* gespielt habt und alle Spieler damit einverstanden sind, verwendet zusätzlich eine der beiden Meta-Regeln (siehe unten *Kartentypen*). Falls nicht, legt die Karte in die Schachtel zurück. Mischt dann 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. (Lasst dort auch Platz für den später entstehenden offenen Ablagestapel.) Zu Beginn einer Partie liegen also weder Ziel- noch Neue Regel-Karten aus.

Bevor es losgeht, schaut eure Handkarten an. Hat ein Spieler **Gammlerkarten** auf der Hand, muss er diese sofort vor sich auslegen. Dieser Spieler zieht dann so lange neue Karten vom Zugstapel, bis er 3 Nichtgammlerkarten auf der Hand hat.

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 auf dem Ablagestapel 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“.

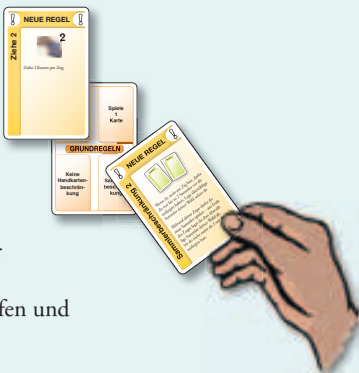
**LEERE-REGEL-BONUS**

**NEUE REGEL**

**LEERE REGEL** = 3

Hier ist die Regelkarte leer. Wenn du sie in die Hand nimmst, bekommst du 3 Punkte. Diese Punkte werden dir am Ende des Spieles gutgeschrieben.

**Neue Regel** Wenn ihr eine Neue Regel spielt, legt sie neben die Grundregelkarte. Die Anzahl der Regelkarten im Spiel ist nicht begrenzt. Sollte aber die Neue Regel einer bereits im Spiel befindlichen Regel **widersprechen**, wird die alte Regelkarte abgelegt. (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.) 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 und spielen dürfen und Mitspieler umgehend einige ihrer Karten ablegen müssen.



**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

**5 SAMMLER**

**ZIEL**

Hier ein Spieler 5 oder mehr Sammler vor sich auflegen, gewinnt das Spiel, da die meisten Sammler vor sich auflegen hat.

Bei einem Gleichstand wird solange weitergezogen, bis der 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.

**AKTION**

**Zieh 2 und spiele sie**

Typische Handlungen sind Ziehen 2 Karten und spielen sie. Dies ist ein Beispiel für eine Aktion. Legt die Karte ab, wenn ihr sie spielen wollt. Diese Karte zählt nicht als Karte, die ihr spielt.

Wenn eine Karte, wie alle Karten, abgelegt wird, wird sie dem Ablagestapel zugeordnet.

**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.

**GAMMLER**

**Toll**

Wenn das gegnerische Ziel nicht erfüllt werden kann, dann ist es ein Gammler. Legt die Karte ab, wenn ihr sie spielen wollt. Diese Karte zählt nicht als Karte, die ihr spielt.

Wenn eine Karte, wie alle Karten, abgelegt wird, wird sie dem Ablagestapel zugeordnet.

**Gammler** Im Gegensatz zu den begehrten Sammlern, die euch gewinnen lassen, sind Gammler äußerst lästig, da sie euch oft um den Sieg bringen können. Falls ihr die Gammler **durch Ziehen** bekommt, gilt: Während ihr Sammler so lange auf der Hand behalten könnt, bis ihr sie spielen wollt, **müsst** ihr einen Gammler offen vor euch auslegen, sobald ihr ihn bekommt; zieht dann anstelle des Gammlers eine weitere Karte. Dies zählt nicht als das Ausspielen einer Karte. Es kann passieren, dass ihr während des Ziehens mehrere Gammler bekommt. Zieht so lange Karten, bis die benötigte Anzahl von Nichtgammlern erreicht ist. Dies gilt für jedes Ziehen einer Karte, also auch dann, wenn ihr Karten aufgrund einer Aktion ziehen müsst. Falls ihr einen Gammler **anders als durch Ziehen** bekommt, legt ihn ebenfalls **offen** vor euch aus, sobald ihr ihn bekommt.

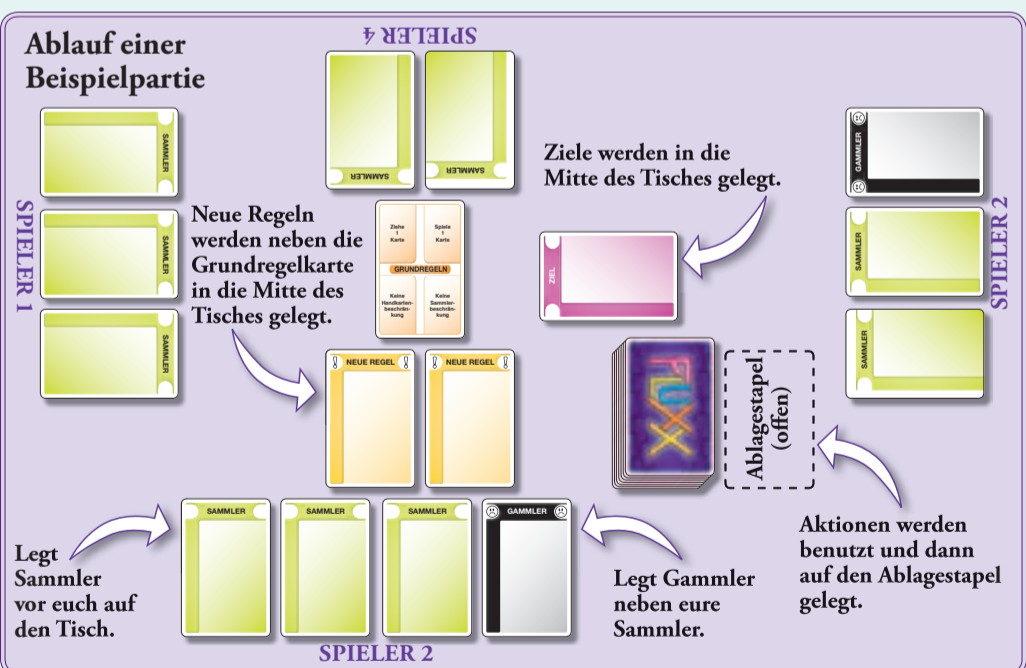
**Beispiel:** Tobias spielt die Aktion „Ziehe 3 und spiele 2“ und zieht 3 Karten. Falls sich darunter Gammler befinden, legt er diese vor sich ab und zieht sofort Karten nach, bis er 3 Nichtgammlerkarten hast. Dann wählt er die beiden Karten aus, die er spielen will.

**META-REGEL**

**Republikation**

Wenn ein Spieler eine Meta-Regel spielt, wird sie sofort in die Mitte des Tisches gelegt. Diese Karte wird nicht abgelegt, sondern bleibt in der Mitte des Tisches liegen, bis jemand sie gewinnt. Sie wird also niemals abgelegt. Die beiliegende Meta-Regelkarte ist doppelseitig, so dass ihr zwischen 2 Meta-Regeln wählen könnt. Eine Meta-Regel kommt nur dann ins Spiel, wenn alle Mitspieler damit einverstanden sind.

**Meta-Regel** Dieser Kartentyp verändert das Spiel wie eine normale Neue Regel. Die Meta-Regel wird jedoch zu Beginn der Partie ausgelegt und bleibt so lange gültig, bis jemand gewinnt. Sie wird also niemals abgelegt. Die beiliegende Meta-Regelkarte ist doppelseitig, so dass ihr zwischen 2 Meta-Regeln wählen könnt. Eine Meta-Regel kommt nur dann ins Spiel, wenn alle Mitspieler damit einverstanden sind.



**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, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg, unter der Lizenz von Looney Labs, Inc. (c) 2011 der deutschen Ausgabe Pegasus Spiele GmbH. Alle Rechte vorbehalten.  
 www.pegasus.de

**Pegasus Spiele**