

SHERIFF JEAN-YVES MONPERTUIS
HILFSSHERIFF GAËTAN BEAUJANNOT

8+

45 MIN.

2-10 SPIELER

Flick'em HIP!

SPIELREGEL

Flick 'em up!

Ein so schussicherer Revolverheld wie du trifft immer. Und das ist auch gut so, denn dir bleibt nur noch ein Schuss, um Ol' Coopers Schreckensherrschaft ein für alle Mal zu beenden.

Willkommen in der spannenden Welt von Flick 'em up! – einem Spiel, dessen außergewöhnliches Spielmaterial und spannende Szenarien deinen Küchentisch in eine raue, schonungslose Stadt des Wilden Westens verwandeln.

Lade deinen Colt, geh in Deckung und feuere zurück – wenn du glaubst, deine Gegner hätten auch nur einen Hauch Gnade mit dir, dann hast du weit gefehlt.

Ganz gleich, ob du mit dem Cooper Clan das Land terrorisierst oder dem Sheriff dabei hilfst, für Recht und Ordnung zu sorgen und die Unschuldigen zu beschützen – Flick 'em up! nimmt dich mit auf eine aufregende Reise durch den Wilden Westen, die du so schnell nicht mehr vergessen wirst!

Viel Spaß beim Schießen, Cowboy!

Spielmaterial

12 Figuren



5 schwarze Cowboys
(die Banditen)



5 naturfarbene
Cowboys
(die Gesetzeshüter)



2 neutrale Figuren
(1 Mann und 1 Frau)

12 umdrehbare/doppelseitige Hüte



10 Hüte, mit den Zahlen
1 bis 5 (2 von jeder Zahl)



2 Hüte ohne Zahl

10 Cowboyplättchen

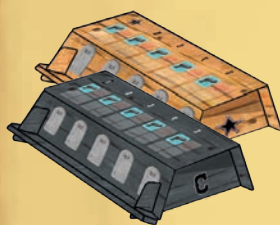


5 für die Gesetzeshüter



5 für die Banditen

2 Teamboxen



1 naturfarbene Teambox für
die Gesetzeshüter
1 schwarze Teambox für
die Banditen

6 Gebäude



Sheriffgebäude



Bank



Saloon



Dorfladen



Rathaus



Bestatter

1 Galgen



72 Chips



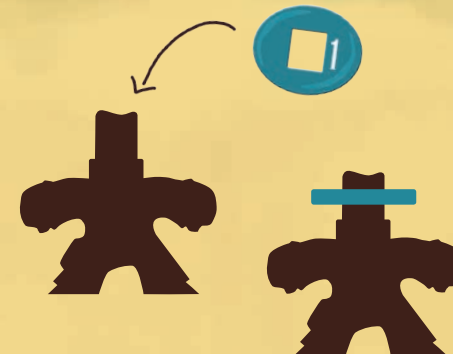
- 38 Lebenspunkte
- 11 Goldsäcke
- 6 Verbotschips
- 5 Colts
- 2 Gewehre
- 4 doppelseitige Wasserchips (sauber/vergiftet)
- 2 Dynamit
- 2 Dokumente
- 1 Anfangschip (Bretzel)
- 1 Geiselchip

37 Weitere Spielkomponenten

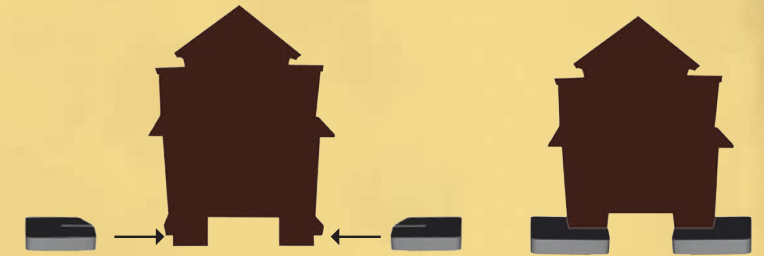
- 13 Ablageblöcke
- 5 Fässer
- 3 Kakteen
- 4 Zäune
- 4 Heuballen
- 1 Bewegungsscheibe (flache Holzscheibe)
- 4 Kugeln (graue Holzscheiben)
- 1 Winchester-Gewehrlauf
- 1 Dynamit (rotes Holzachteck)
- 1 Rathausuhr (aus drei Teilen)

Zusammenbau

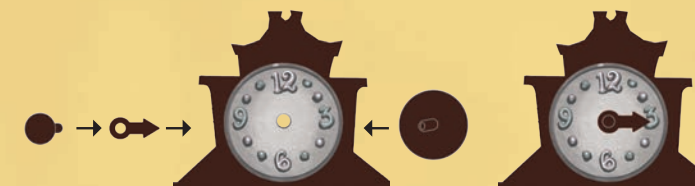
Cowboys



Gebäude



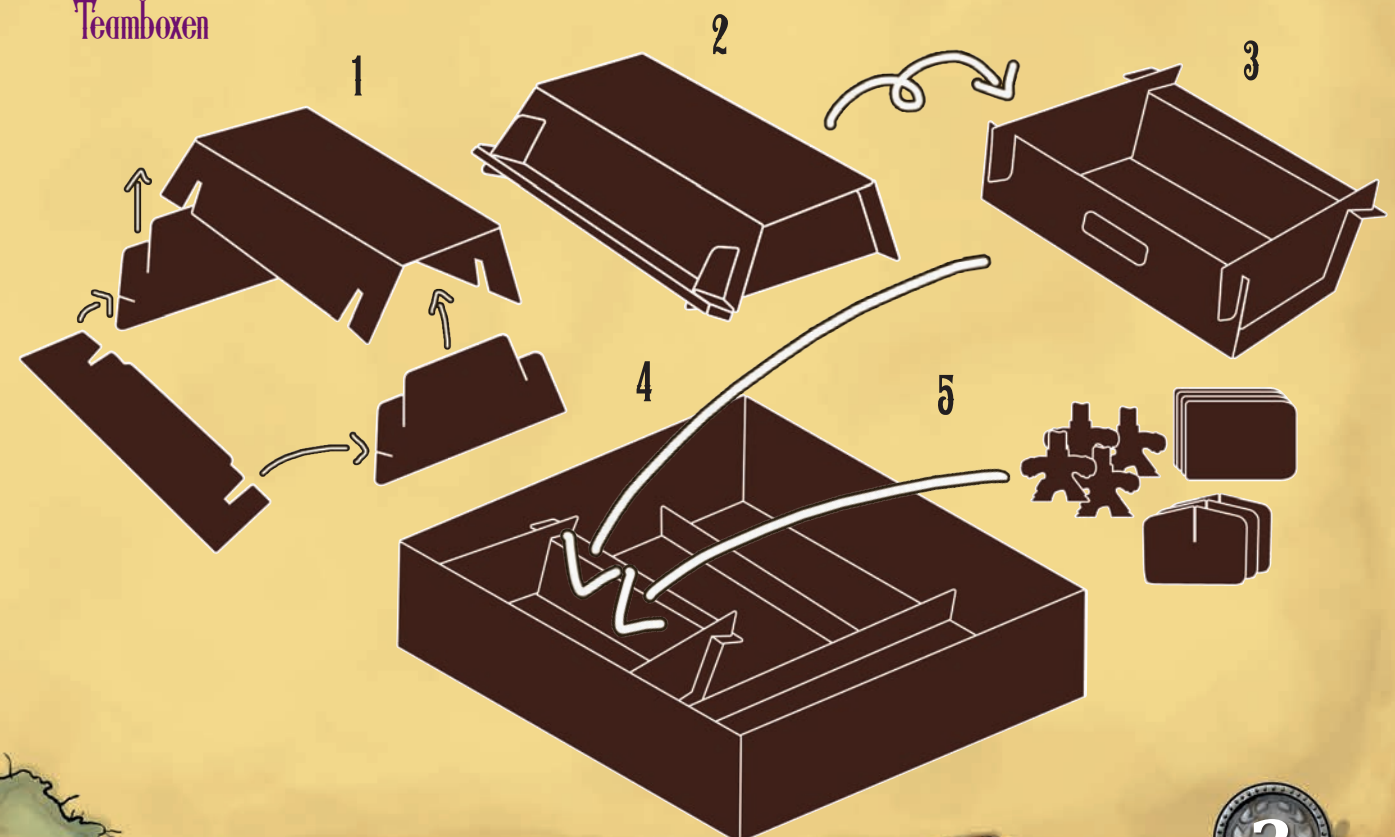
Rathausuhr



Galgen



Teamboxen



Spielregeln

Spielvorbereitung

Vor Spielbeginn muss Folgendes gewählt werden:

- Eine Spielfläche
- Ein Szenario
- Die Teams

Spielfläche

Flick 'em up! kann auf den meisten glatten Oberflächen gespielt werden, wie z.B. auf einem Tisch, dem Boden etc. Wichtig ist, dass die Teile des Spiels auf der Oberfläche gut rutschen und von allen Seiten erreichbar sind. Außerdem muss die Fläche ausreichend groß sein, damit alle notwendigen Teile des Spiels Platz finden.

Szenario (Aufbau)

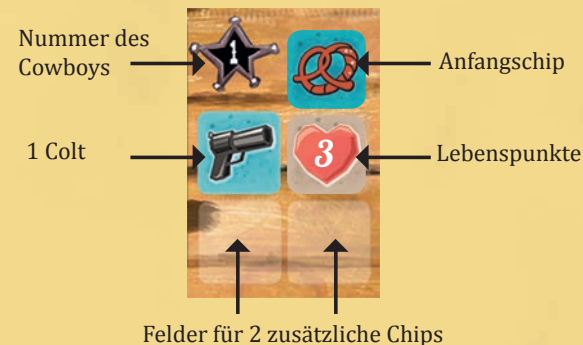
In dieser Schachtel befindet sich ein Heft, in dem alle 10 Szenarien beschrieben sind. Jedes von ihnen bietet ein aufregendes Abenteuer und es gilt, stets eine neue Stadt des Wilden Westens zu entdecken.

Jedes Szenario wird mit den jeweiligen Sonderregeln detailliert erläutert, damit das Abenteuer beginnen kann.

Die Teams

Flick 'em up! kann von 2 bis 10 Spielern gespielt werden. Die Spieler müssen in zwei gleichstarke Teams aufgeteilt werden. Jeder Spieler ist entweder Teil der Gesetzeshüter oder der Banditen. Wenn mit einer ungeraden Anzahl an Spielern gespielt wird, hat eines der Teams einfach einen Spieler mehr: Wird zum Beispiel mit 5 Spielern gespielt, so besteht ein Team aus 3 und das andere aus 2 Spielern.

Jedes Team erhält eine Teambox (schwarz oder naturfarben) mit 5 nummerierten Feldern. Vor jedes dieser Felder wird ein Cowboyplättchen gelegt. Diese Felder entsprechen den Zahlen auf den Hüten, die von den Cowboys des jeweiligen Teams getragen werden. Auf dem Teamboxfeld jedes Cowboys ist ein Colt abgebildet, ein Feld zum Sammeln der Lebenspunkte dieses Cowboys und Felder für zwei weitere Chips. Diese Teamboxen werden neben den Spielbereich außerhalb der Stadt, gestellt.



Spielbeginn

Wenn eine Spielfläche und ein Szenario ausgewählt und die Teams gebildet wurden, kann das Spiel beginnen!

Spielrunden

Das Spiel wird über mehrere Runden gespielt. Jede Runde entspricht einer Stunde der Rathausuhr. Eine Runde ist vorbei, wenn alle Cowboys beider Teams gespielt wurden.

Das Szenario bestimmt die Startzeit für die Rathausuhr, welche Seite der Cowboyhüte nach oben zeigt und welches Team beginnt. Ein Cowboy gilt als **verfügbar**, wenn die Farbe seines Hutes mit der Farbe der aktuellen Runde (auf der Uhr) übereinstimmt. Wenn ein Cowboy gespielt wurde, wird sein Hut auf die andere Seite gedreht. Dieser Cowboy ist in der



aktuellen Runde dann nicht mehr verfügbar. Wenn kein Cowboy mehr verfügbar ist, wird der Uhrzeiger auf die nächste Stunde gestellt und eine neue Spielrunde beginnt.

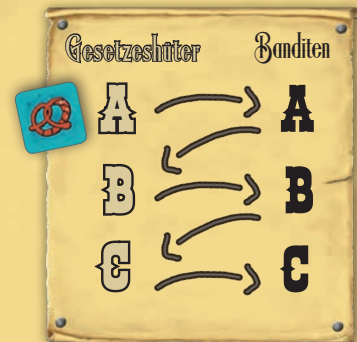
BEISPIEL: Wie im Szenario beschrieben, beginnt das Spiel mit der Rathausuhr auf 6 Uhr. Da dies eine rote Stunde ist, zeigen alle Hüte mit der roten Seite nach oben. In dieser Runde werden alle verfügbaren Cowboys gespielt. Wenn ein Cowboy gespielt wurde, wird sein Hut umgedreht, sodass die blaue Seite nach oben zeigt. Wenn alle Hüte mit der blauen Seite nach oben zeigen, wird die Uhr eine Stunde vorgestellt, auf 7 Uhr, eine blaue Stunde. Eine neue Runde beginnt, in der alle Cowboys gespielt werden, deren Hüte mit der blauen Seite nach oben zeigen.



Wer ist an der Reihe?

Vor Spielbeginn bestimmen die beiden Teams jeweils ihre eigene, interne Reihenfolge, in der sie spielen. Wer spielt als Erster, wer als Zweiter etc. Die Spieler eines Teams können zum Beispiel in alphabetischer Reihenfolge spielen oder nach ihrer Größe. Wenn alle Spieler eines Teams gespielt haben, beginnt die Reihenfolge wieder mit dem ersten Spieler des Teams.

Jede Runde beginnt mit dem Cowboy, der den Anfangschip besitzt (festgelegt durch das Szenario). Der erste Spieler dieses Cowboyteams muss diesen Cowboy spielen. Dann wählt der erste Spieler des anderen Teams einen der verfügbaren Cowboys seines Teams aus und spielt diesen. Die Spieler spielen in der gewählten Reihenfolge weiter und wechseln hierbei immer zwischen den beiden Teams ab, bis alle verfügbaren Cowboys gespielt wurden. Jede neue Runde beginnt wieder mit dem Cowboy, der den Anfangschip besitzt, wobei nun der nächste Spieler in der internen Reihenfolge dieses Teams beginnt. Es ist zu beachten, dass der Anfangschip auch von einem an einen anderen Cowboy weitergegeben werden kann (Erklärung weiter unten). Daher ist es möglich, dass ein Team zweimal hintereinander an der Reihe ist, da es als letztes Team in der vorherigen Runde gespielt hat und nun die neue Runde beginnt.



Bei einem Spiel mit einer ungeraden Anzahl an Spielern wird, genauso wie bei einem Spiel mit einer geraden Spieleranzahl, immer zwischen den Teams abgewechselt.

Das bedeutet, Team A gibt das Spiel an Team B weiter, dann gibt Team B das Spiel wieder an Team A weiter usw. Jedes Team beachtet dabei seine eigene, ausgewählte Spielerreihenfolge: erster Spieler, zweiter Spieler etc.

Spielen eines Cowboys

Wenn ein Spieler einen Cowboy spielt, darf er zwei Aktionen mit ihm ausführen.

Hierbei kann er zwischen folgenden Aktionen wählen:

- Bewegungsaktion
- Schussaktion
- Aufnehmen/Ablegen/Austauschen

Der Spieler entscheidet sich, welche Aktionen er in welcher Reihenfolge ausführt. Er darf auch zweimal die gleiche Aktion ausführen, sich auf nur eine Aktion beschränken oder gar ganz auf die Ausführung von Aktionen verzichten. Unabhängig davon, wie er sich entscheidet, muss er den Hut des gespielten Cowboys umdrehen, wenn er seinen Spielzug beendet hat.

Schnipsen

Bei den meisten Aktionen wird geschnipst, da sich die Spieler auf diese Weise fortbewegen und schießen. Das Schnipsen (in diesem Spiel) wird wie unten zu sehen mit einem Finger ausgeführt, jedoch **ohne** den Widerstand des Daumens (schwächer als beim normalen „Schnipsen“, aber dafür kontrollierter).



Bewegungsaktion

Die Spieler bewegen ihre Cowboys aus mehreren Gründen fort, zum Beispiel, um eine bessere Position zu erreichen, oder um in ein Gebäude zu gelangen.

Wenn ein Spieler sich dafür entschieden hat, seinen Cowboy zu bewegen, ersetzt er den Cowboy durch die Bewegungsscheibe. Der Spieler führt dann die Bewegung aus, indem er die Bewegungsscheibe (wie oben beschrieben) in die gewünschte Richtung schnipst.

Wenn die Bewegungsscheibe während der Bewegung **kein** Objekt, **keine** Figur und **keinen** Ablageblock eines Gebäudes **berührt**, ist die Bewegung erfolgreich:

- Der gespielte Cowboy wird dann genau an die Stelle gestellt, an der die Bewegungsscheibe jetzt liegt.
- Wenn der Cowboy hingestellt wurde, kann er in eine beliebige Richtung ausgerichtet werden.

Wenn die Bewegungsscheibe während der Bewegung den **Spielbereich verlässt** (z.B. vom Tisch fällt) oder **ein** Objekt, **eine** Figur oder **einen** Ablageblock eines Gebäudes **berührt**, ist die Bewegung damit gescheitert und die Aktion verloren:

- Der gespielte Cowboy wird also wieder dahin gestellt, wo die Bewegung begonnen wurde und in eine beliebige Richtung ausgerichtet. Wenn der Spieler noch eine Aktion frei hat, kann er eine weitere Bewegungsaktion ausführen.
- Alle Objekte, Figuren oder Gebäude, die durch die Bewegungsscheibe verschoben wurden, werden wieder an ihre vorherige Position gesetzt.

Ein Gebäude betreten

Um ein Gebäude zu betreten, muss ein Spieler die Bewegungsaktion auswählen und versuchen, die Bewegungsscheibe zwischen die beiden Ablageblöcke des Gebäudes, das er betreten möchte, zu schnipsen. **In diesem Fall ist es erlaubt, dass die Bewegungsscheibe einen Ablageblock berührt.**

Der Cowboy hat das Gebäude erfolgreich betreten, wenn ein Teil der Bewegungsscheibe die Linie, die die Tür des jeweiligen Gebäudes darstellt, überschreitet (siehe Abbildung).

Wenn das Betreten des Gebäudes erfolgreich war, setzt der Spieler den Cowboy auf einen der beiden Ablageblöcke des Gebäudes.



Um ein Gebäude zu verlassen, wählt der Spieler die Bewegungsaktion aus, legt die Bewegungsscheibe hinter das Gebäude und versucht diese zwischen die Ablageblöcke des Gebäudes zu schnipsen. Der Cowboy hat das Gebäude erfolgreich verlassen, wenn die ganze Bewegungsscheibe vor dem jeweiligen Gebäude gelandet ist, und zwar vollkommen außerhalb der Türmarkierungslinie (siehe Abbildung). **In diesem Fall ist es erlaubt, dass die Bewegungsscheibe einen Ablageblock berührt.** Alle anderen Bewegungsregeln gelten jedoch weiterhin (z.B. das Berühren von Objekten oder Figuren).

WICHTIG: Wenn der Eingang eines Gebäudes von einem Objekt blockiert wird, darf dieses Objekt zur Seite gerückt werden, um den Zugang zu ermöglichen.

Schussaktion

Jeder Cowboy hat einen Revolver, mit dem er auf die Cowboys des anderen Teams schießen kann, damit diese Lebenspunkte verlieren. Wenn ein Spieler die Schussaktion ausgewählt hat, legt er eine Kugel (graue Scheibe) links oder rechts, etwa eine Kugelbreite (graue Scheibe) entfernt, neben seinen Cowboy.

Der Spieler schießt dann, indem er die Kugel (wie oben beschrieben) in Richtung eines gegnerischen Cowboys schnipst.



Ein Cowboy gilt als getroffen, wenn er von einer Kugel umgeworfen wird (nicht, wenn die Kugel abprallt).

Hinweise:

- Wenn der Cowboy nicht umfällt, dann hat ihn die Kugel ohne Folgen nur gestreift.
- Wenn eine Kugel zwei oder mehr Cowboys trifft, gilt nur der erste als getroffen. Die anderen werden sofort wieder aufgestellt.
- Ein Cowboy in einem Gebäude kann nur während eines Duells getroffen werden (siehe Szenario 2).

Wenn ein Cowboy getroffen wird:

- Der Cowboy verliert einen Lebenspunkt. Der Lebenspunkt wird in seine Teambox gelegt.
- Der Cowboy bleibt liegen. Er wird erst wieder aufgestellt, wenn der nächste Spieler sich entscheidet, ihn zu spielen.

HINWEIS: • Ein gefallener Cowboy kann nicht mehr durch eine andere Kugel (oder Dynamit) getroffen werden. Er kann erst erneut getroffen werden, nachdem er wieder aufgestellt wurde.
• Wenn ein Cowboyhut herunterfällt, wird er einfach wieder so aufgesetzt, dass er dieselbe Farbe zeigt wie zuvor.
• Diese Regeln gelten übrigens auch, wenn du einen Cowboy deines Teams triffst. Pech gehabt!

Wenn ein Cowboy seinen letzten Lebenspunkt verliert:

- Dieser Cowboy wird aus dem Spiel genommen. Er wird in seine Teambox gelegt.
- Die Objekte, die im Besitz dieses Cowboys waren, werden auf die Ablageblöcke des Bestattergebäudes gelegt.
- Der Hut dieses Cowboys wird so auf das entsprechende Teamboxfeld gelegt, dass die Farbe, die nach oben zeigt, dieselbe ist, die auf dem Cowboy nach oben gezeigt hat. Dieser Cowboyhut wird in jeder Runde weiterhin verwendet (siehe unten).
- Wenn der tote Cowboy den Anfangschip hatte, wird dieser Chip auf das Teamboxfeld des Cowboys gelegt, der die Kugel geschossen hat.

WICHTIG: Um sicherzustellen, dass die Teams in jeder Runde dieselbe Anzahl von Spielzügen haben, lässt man die Hüte toter Cowboys im Spiel. Wenn ein Cowboy seinen letzten Lebenspunkt verliert, wird sein Hut auf sein Teamboxfeld gelegt, ohne die Farbe zu ändern. Das Team dieses Cowboys wird weiterhin den toten Cowboy in jeder Runde spielen. Dieser hat jedoch keine Aktionen mehr zur Verfügung, sondern dient lediglich dazu, eine Runde auszusetzen; daraufhin wird der Cowboyhut umgedreht.

Wenn die Kugel keinen Cowboy trifft, ist die Aktion verloren. Die Spielelemente (Fässer, Gebäude usw.), die von einer Kugel getroffen wurden, bleiben also an ihrer neuen Position liegen.

Feuern mit 2 Pistolen

Wenn ein Cowboy 2 oder mehr Pistolen hat, kann er 2 Kugeln mit einer Aktion abfeuern. Dafür setzt der Spieler jeweils eine Kugel links und rechts neben den Cowboy und schnipst sie nacheinander auf das Ziel seiner Wahl. Ein Cowboy mit drei Pistolen darf nicht dreimal feuern.

Schuss aus einem Gebäude heraus

Ein Cowboy kann auch aus einem Gebäude heraus schießen. Dafür legt der Spieler die Kugel hinter das Gebäude und zielt in Richtung Öffnung des Gebäudes (zwischen den beiden Ablageblöcken). Auch in diesem Fall gelten alle zum Thema Schussaktion beschriebenen Regeln.

Aufnehmen / Ablegen / Austauschen

Innerhalb eines Gebäudes kann jeder Cowboy eine seiner Aktionen dazu nutzen, einen Chip (Waffe, Dynamit, Dokument etc.) aufzunehmen oder abzulegen. Wenn ein Cowboy einen Chip aufnimmt, wird dieser auf das Teamboxfeld dieses Cowboys gelegt. Wenn ein Cowboy einen Chip ablegt, wird dieser von dem Teamboxfeld dieses Cowboys heruntergenommen und auf den Ablageblock des Gebäudes gelegt, in dem sich der Cowboy befindet. Bei bestimmten Szenarien gibt es zusätzliche Sonderregeln.

Ein Cowboy darf bis zu zwei Chips besitzen. Wenn ein Cowboy einen dritten Chip aufnimmt, muss er diesen gegen einen Chip von seinem Teamboxfeld austauschen, sodass er weiterhin nur zwei Chips besitzt. Dieser Austausch zählt als eine Aktion.

Wenn ein Cowboy einen verdeckten Chip aufnehmen möchte, darf er ihn umdrehen und dann entscheiden, ob er ihn aufnehmen möchte oder ihn (aufgedeckt) liegen lässt. Dies gilt als eine Aktion, unabhängig davon, ob er den Chip aufnimmt oder nicht.

Spielende

Das Spiel endet, wenn eine der folgenden Bedingungen erfüllt ist:

- Eine der Bedingungen des gewählten Szenarios für das Spielende ist erfüllt.
- Die Rathausuhr schlägt 12 (Mittag oder Mitternacht).

Nachwort

Spieldesign: Jean-Yves Monpertuis in Zusammenarbeit mit Gaëtan Beaujannot

Illustration: Chris Quilliams

Entwicklung: Martin Bouchard

Grafikdesign: Philippe Guérin & Marie-Elaine Bérubé

Layout: Marie-Elaine Bérubé

© 2015 F2Z Entertainment Inc.

31 rue de la Coopérative

Rigaud QC J0P 1P0

Canada



info@pretzelgames.com
www.pretzelgames.com

Vom Sheriff ausgesetzte Belohnungen

15 000\$ – Die Club Jeux ARJ - Gang – gesucht wegen Störung der (meiner) etablierten Ordnung

4 000\$ – Jérémie Caplane, Nicolas Delclite, Pascal Jumel, Nicolas Melet – gesucht wegen Verschwörung zur Begehung einer Straftat

1 000\$ – Stéphane Rouault – gesucht wegen illegaler Bautätigkeit

15 000\$ – Die Ludix - Gang – gesucht wegen Kidnapping

1 000\$ – Hilfssheriff Gaëtan Beaujannot – gesucht wegen des Verkaufs betrügerischer “Wundermittel”.

“Ein ganz großes Dankeschön an Cathy, die mich mit meiner Spielleidenschaft immer unterstützt.”

Pretzel Games bietet \$5 Belohnung für Adam Marostica, tot oder lebendig, für seine Unterstützung bei der Entwicklung der Regeln.

Forgenext möchte sich vor allem bei Meï Boyington bedanken, deren Grafiken dieses Spiel zum Leben erweckt haben.

Pretzel Games bedankt sich bei Raija Wollersheim für die deutsche Übersetzung.

