

FLAUTZ!™ SPIELREGELN

FLAUTZ! – Für die Zauberer, Hexen, Druiden, Feen und Nekromanten der Magischen Akademie von Rolzberg ist es eine traditionelle Zusammenkunft. Für euch und die anderen Zauberlehrlinge ist es DIE Gelegenheit, das Studierzimmer des Magierturms still und heimlich in eure eigene Zauberarena zu verwandeln, um ein geheimes Kräffemessen zu veranstalten!

Es gilt, die anderen Teilnehmer mit dem Beschwören magischer Tierwesen zu beeindrucken – den Familiaren. Dies wäre ein Leichtes, wenn nicht durch ein Missgeschick die Spruchformeln aller Anwesenden aufgewirbelt und sich kreuz und quer über den Raum verteilt hätten.

Da die Meister schon bald von ihrer Zusammenkunft zurückkehren werden, versucht ein jeder hastig einige der Spruchrollen zu ergattern, um Zauber zu wirken (auch wenn nicht alle davon der eigenen Sammlung entspringen). Vielleicht gelingt es euch so, das FLAUTZ! für euch zu entscheiden. Es wäre allerdings auch denkbar, dass alles in einem schieren Chaos endet.

FLAUTZ! ist für Personen geeignet, die unter Farbenblindheit leiden, da die folgenden Symbole unterhalb der Spielkartenwerte genutzt werden, um die 5 verschiedenen Kartenfarben zu unterscheiden:



ZIEL DES SPIELS

Als panischer Zauberlehrling versucht jeder Spieler an passende Zaubersprüche zu gelangen, um seine magischen Familiare zu beschwören. Durch das Austauschen der Handkarten mit den Zauberkarten in der Spielfeldmitte sammeln die Spieler möglichst gleichfarbige Zauberkarten mit fortlaufenden Werten oder verschiedenfarbige Zauberkarten mit denselben Werten.

Es gilt, am Ende der letzten Spielrunde den höchst gewerteten Zauber mit den am meisten beschworenen Familiaren zu bilden. Ein so genanntes FLAUTZ! verspricht die größten Chancen auf einen Sieg und kann eine Partie vorzeitig beenden. Sieger des Wettstreits ist am Ende der Spieler, welcher je nach Spielweise die meisten Punkte oder Zauberkrystalle gesammelt hat.

AUFBAU

Jeder Spieler erhält eine zufällige Zauberlehrlingskarte (1), welche offen vor ihm ausgelegt wird. Die Arenakarten (2) werden wie gezeigt in die Mitte des Spielfelds gelegt und die 25 Zauberkrystalle (3) davor.

Der Startspieler ist zu Beginn der jüngste Zauberlehrling am Tisch. Er erhält den Zauberkartenstapel (4) und es ist nun seine Aufgabe, ihn zu mischen und jedem Spieler reihum insgesamt 5 verdeckte Zauberkarten auszu-teilen.

Zuletzt legt der Startspieler jeweils 3 offene Zauber-karten oberhalb (5) und unterhalb (6) der Arenakarten und die restlichen Zauberkarten als verdeckten Nach-ziehstapel (4) vor sich ab, um anzuzeigen, dass dieser Spieler der Startspieler ist. Die oberen Zauberkarten repräsentieren Zauberformeln, die noch immer in der **Luft** umherwirbeln, die unteren Zauberkarten sind jene Zauberformeln, die bereits zu **Boden** gesunken sind.

Der Wettstreit kann beginnen!



Jede der normalen Arenakarten besitzt auf der Rückseite eine alternative Version. Du kannst die Arenakarten also auch so zusammenstellen, dass du ihre Rückseiten nutzt, um so immer neue Wettkämpfe mit mehr oder weniger Spielrunden und unterschiedlichen Bedingungen für die Zauberkarten am Boden und in der Luft zu generieren.

SPIELABLAUF

Ein Spiel besteht aus mehreren Partien. Pro Partie werden folgende Schritte durchlaufen:

1. Der Startspieler legt einen Zauberkrystall auf das erste Arenafeld (A), welches die erste Spielrunde markiert.
2. Beginnend mit dem Startspieler, tauscht jeder Spieler entweder eine ausliegende Zauberkarte mit einer seiner anderen Handkarten oder passt (Fokussieren). Das Arenafeld gibt dabei an, ob er sich eine Zauber-karte vom Boden (B), der Luft (C) oder eine belie-bige Zauberkarte (D) nehmen darf. Im Austausch legt er dann eine seiner anderen Handkarten zurück auf das frei gewordene Kartenfeld.
3. Ist der Startspieler erneut am Zug, bewegt er den Zauberkrystall nach rechts auf das nächste Arenafeld und markiert somit eine neue Spielrunde.
4. Wiederhole die Schritte 2 und 3, bis der Zauberkrystall das „FLAUTZ!“-Feld (E) erreicht hat. Nun endet die aktuelle Partie und die Zaubersprüche der Spieler werden ausgewertet.



ZAUBER AUSWERTEN

Um das FLAUTZ! zu gewinnen, benötigt man einen möglichst mächtigen Zauber. Dieser setzt sich immer aus eurer Zauberlehrlingskarte und eins bis fünf zuein-ander passenden Zauberkarten zusammen. Passende Zauberkarten sind entweder gleichfarbige Zauberkarten mit aufsteigenden, fortlaufenden Werten (A) oder unterschiedlich farbige Zauberkarten mit denselben Werten (B). In beiden Fällen darf keine Zauberkarte doppelt genutzt werden.



Die Punktzahl eines Zaubers ist immer gleich dem Wert seiner Startkarte plus 5 Punkte für jede weitere Karte, die der Zauber enthält. Die Beispiel-Zauber A und B wären somit 13 (3+5+5) und 17 (2+5+5+5) Punkte wert.

Die Punkte jedes Spielers werden für jede gespielte Partie separat notiert. Der Spieler mit den meisten Punkten in einer Partie gewinnt diese und erhält den Zauberkrystall, der zum Markieren der Spielrunde auf den Arenakarten genutzt wurde.

FLAUTZ!

Sobald ein Spieler alle seine 5 Handkarten zu einem Zauber kombinieren kann, hat er einen FLAUTZ!. Er darf nun normal weiterspielen, oder er legt die Karten offen vor sich aus und ruft laut „FLAUTZ!“. In diesem Fall darf jeder andere Spieler noch einen letzten Spielzug ausführen und das Spiel endet sofort, wenn der Spieler, der den FLAUTZ! ausgerufen hat, erneut an der Reihe wäre. Nun folgt die Auswertung der Zauber.



STRAIGHT FLAUTZ!

Gelingt es einem Spieler, einen FLAUTZ! aus gleichfarbigen Karten zu legen, nennt man dies einen Straight FLAUTZ!. Ein Straight FLAUTZ! muss sofort mit dem Ruf „FLAUTZ!“ offen ausgelegt werden und beendet die Partie augenblicklich. Alle Spieler bekommen ihre jeweiligen Punkte gutgeschrieben, während der Spieler mit dem Straight FLAUTZ! zusätzlich zum Zauberkrystall, der zum Markieren der Spielrunde auf den Arenakarten genutzt wurde, einen weiteren Zauberkrystall aus dem Vorrat erhält.



ROYAL FLAUTZ!

Ein Royal FLAUTZ! ist wie ein Straight FLAUTZ! allerdings in der passenden Kartenfarbe zur Zauberlehrlingskarte des Spielers. Ein Royal FLAUTZ! muss sofort mit dem Ruf „FLAUTZ!“ offen ausgelegt werden und beendet die Partie augenblicklich. Keiner der anderen Spieler bekommt Punkte gutgeschrieben, während der Spieler mit dem Royal FLAUTZ! sich seine Punkte wie gehabt gutschreibt und zusätzlich zum Zauberkrystall, der zum Markieren der Spielrunde auf den Arenakarten genutzt wurde, zwei weitere Zauberkrystalle aus dem Vorrat erhält.



WEITERE PARTIEN

Nach der Auswertung der Zauber wird so lange eine neue Partie begonnen, bis das Ende des Spiels erreicht wurde. Bei jeder neuen Partie wechselt den Zauberkartenstapel zum jeweils linken Spieler, der somit zum Startspieler wird.

DER GEWINNER DES FLAUTZ!

Es gibt zwei Spielvarianten, um den Gewinner eines Spiels zu ermitteln:

- Das Spiel endet, sobald es einem Spieler gelingt, 3 Zauberkrystalle zu ergattern. Er wird dann sofort zum Gewinner des FLAUTZ! In dieser Variante schreibt man den Spielern keine Punkte gut, sondern spielt nur um die Zauberkrystalle.

- Das Spiel endet nach einer festgelegten Anzahl an Partien, zum Beispiel nach 3, 5 oder mehr Partien. In dieser Variante erhält jeder Spieler am Ende des Spiels 10 zusätzliche Punkte für jeden Zauberkrystall, den er besitzt. Der Gewinner des FLAUTZ! ist dann der Spieler mit den meisten Gesamtpunkten aus den gespielten Partien und erlangten Zauberkrystallen.

FOKUSSIEREN

Statt eine Karte auszutauschen können sich Spieler in ihrem Spielzug fokussieren. Sie drehen ihre Zauberlehrlingskarte von der Charakterseite (A) auf die Fokussieren-Seite (B) um und beenden sofort ihren Spielzug.



Beginnt ein Spieler seinen Spielzug mit der Fokussieren-Seite seiner Zauberlehrlingskarte, muss er eine beliebige Zauberkarte vom Boden oder aus der Luft (abhängig von der Vorgabe des Arenafelds) gegen eine neue Zauberkarte vom Nachziehstapel austauschen. Die ausgetauschte Zauberkarte wird zur Seite gelegt und bildet einen Ablagestapel.

Nun dreht der Spieler seine Zauberlehrlingskarte auf die Charakterseite um und muss sofort eine gültige Zauberkarte (nach Vorgabe des Arenafelds) mit einer Handkarte austauschen. Sein Spielzug endet danach.

Wenn Spieler am Ende einer Partie noch immer fokussiert sind, erhalten sie keinerlei Punkte! Sie waren einfach zu abgelenkt, um ihren Zauber rechtzeitig zu wirken.

SONDERKARTEN

Sonderkarten besitzen eigene Effekte und können zwar für einen FLAUTZ!, aber nie für einen Straight FLAUTZ! oder einen Royal FLAUTZ! genutzt werden.

SONDERKARTE: TRUGBILD

Trugbilder nehmen den Platz einer Zauberkarte ein. Sie besitzen einen festen Kartenwert, aber der Spieler kann sie als beliebige Kartenfarbe (blau, grün, lila, orange, pink) nutzen. Trugbilder werden normal ausgewertet und können wie jede Zauberkarte als Teil eines Zaubers mit fortlaufenden oder denselben Werten genutzt werden.



Beispiel A: Das Trugbild dient in diesem Fall als eine blaue 2 und ermöglicht einen Zauber mit den fortlaufenden Werten 1, 2, 3 und 4. Dieser würde 16 Punkte (1+5+5+5) einbringen.

Beispiel B: In diesem Fall dient das Trugbild als grüne 5 und erlaubt somit einen Zauber mit drei Fünfern. In der Wertung wären dies 15 Punkte (5+5+5).

SONDERKARTE: PRISMA

Prisma-Karten werden zu Beginn eines Zaubers abgelegt. Sie tragen keine Punkte zur Auswertung des Zaubers bei. Statt dessen wählt ihr Spieler 2 Farben (blau, grün, lila, orange, pink) und darf jede seiner Zauberarten, welche den gewählten Farben entsprechen als die jeweils andere gewählte Kartenfarbe behandeln.



Heike wählt in beiden Beispielen grün und blau für ihr Prisma. In Beispiel A nutzt sie die grüne 2 und 3 nun als blaue 2 und 3 und erzielt einen FLAUTZ! (sie kann alle 5 Handkarten ausspielen!) mit 16 Punkten (1+5+5+5). In Beispiel B nutzt sie die zweite grüne 4 als blaue 4 und besitzt somit einen Zauber aus drei verschiedenfarbigen 4ern, welcher ihr 14 Punkte (4+5+5) einbringt.

Spiel: André Schillo & Martin Müller
Illustrationen & Cover: Dominik Mayer
Logo & Iconography: André Schillo
Lektorat: Gerd Blase

Vielen Dank an alle Spieltester, ganz besonders an Alexander, Hannelore, Susy, Anja und Heike!

©2018 Voodoo Games
Alle Rechte vorbehalten
Voodoo Games
Schillo & Müller GbR
Zur Pappelallee 4
65474 Bischofsheim
Deutschland
www.voodoo-games.com

