Erst die Anleitung (Vorderseite) lesen!

DIE FLIPPERTISCHE ERKLÄRT

Hier findest du die Sonderregeln für jeden Flippertisch im Spiel. Jeder Flippertisch hat seine eigenen besonderen Spielelemente und Besonderheiten wie Mini-Spiele, Extras und einiges mehr. In der Anleitung (auf der Vorderseite dieses Heftes) gibt es die allgemeinen Spielregeln, die du immer brauchen wirst. Nimm dann, bevor du einen neuen Tisch das erste Mal spielst, diese Rückseite des Heftes und lies dir die entsprechenden Sonderegeln deines Tisches durch. Dann kann es auch schon losgehen!

Viel Spaß in der verrückten Welt des Flippers!

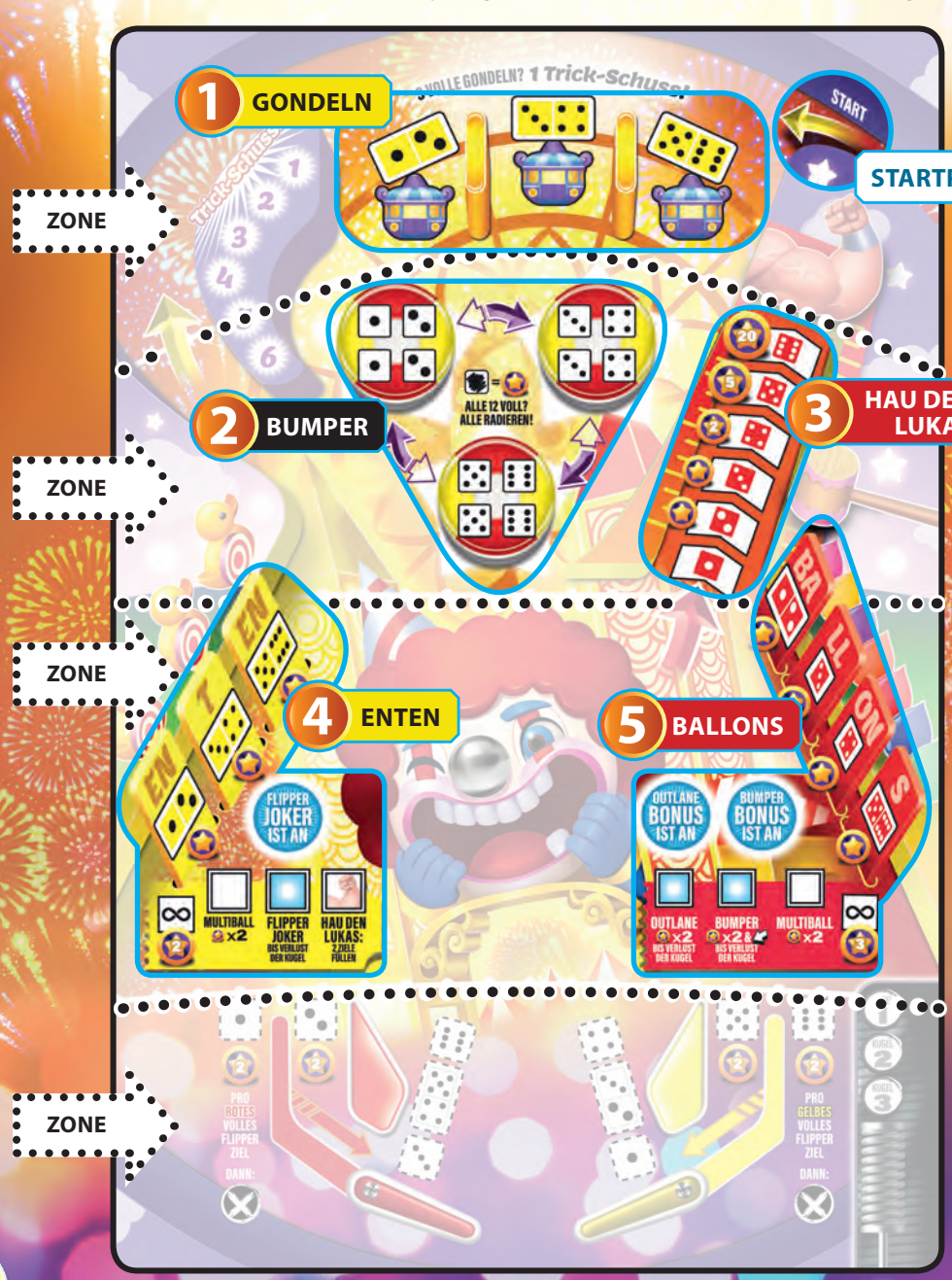
Komplexitätsgrad: **Einfach**

SO SPIELST DU ...

CARNIBALL

Jahrmarkt, Volksfest, Kirmes – es hat viele Namen.

Doch wir lieben es, uns in diesem farbenfrohen Fest auszutollen: Mal die Seele bei einer Fahrt mit dem Riesenrad baumeln lassen oder das Können in einer der vielen Buden zu beweisen. Wie gut bin ich beim Enten- und Luftballonschießen? Bin ich der stärkste bei *Hau den Lukas*? Ein spannender Tag erwartet dich – und vielleicht kannst du ja sogar den Hauptpreis mit nach Hause bringen!



1 GONDELN, TRICK-SCHUSS

Diese Gruppe besteht aus **3 Zielen**. Triffst du ein Ziel dort, passiert zunächst nichts weiter. Hast du aber alle 3 Ziele getroffen und schließt die Gruppe ab, erhältst du sofort **1 Trick-Schuss** deiner Wahl. Dann radiere alle 3 Ziele wieder frei. Die Gondeln sind ein **gelbes** Spielelement, du kannst sie also von der Flipperzone aus nur vom **gelben** Flipperfinger aus erneut erreichen (nicht vom roten).

2 BUMPER

Die Bumper bestehen aus insgesamt **12 Zielen**. Jedes Mal, wenn du ein Ziel dort triffst, erhältst du 1 . Mit Hilfe der **lila Pfeile** darfst du die Kugel im Uhrzeigersinn von einem Bumper zum nächsten bewegen.

Beispiel: *Vom [•] [⁘] Schlagturm darfst du die Kugel zum [⁘] [⁙] Schlagturm schießen, aber nicht zum [⁙] [⁙] Schlagturm.*

Sobald du alle Bumper-Ziele 1x getroffen hast, radiere sie alle wieder frei.

3 HAU DEN LUKAS, RAMPE

Die ***Hau den Lukas***-Rampe befindet sich in derselben Zone wie die Bumper – du kannst sie aber immer nur erreichen, wenn du vom **roten** Flipperfinger kommst! Du musst die Ziele von unten [•] nach oben [⁙] nacheinander füllen – das erste Mal, wenn du in die Rampe schießen willst, benötigst du also eine [•], das nächste Mal eine [⁘], usw. Jedes Ziel in der Rampe hat einen anderen -Wert , den du dann sofort erhältst (von 0 bis 20). Sobald du alle Ziele ausgefüllt hast, radierst du sie wieder frei.

Beispiel: Du würfelst [•] [⁘]. *Deine Kugel liegt auf dem roten Flipperhebel. Das erste Feld von* ***Hau den Lukas*** *hast du bereits ausgefüllt, deshalb kannst du hier [•] nicht wählen, da man jedes Feld nur einmal ausfüllen darf. Das Feld [⁘] ist zwar noch frei, aber da du zuerst [⁘] ausfüllen musst, kannst du hier [⁘] auch nicht wählen.*

Bedenke: *Du kannst nicht auf der Rampe verbleiben – in deinem nächsten Zug musst du wieder 1 oder mehrere Zonen herunterfallen.*

4 ENTEN, ZIELSCHEIBEN

Diese Gruppe besteht aus **3 Zielen**. Triffst du ein Ziel dort, erhältst du 1 . Hast du aber alle 3 Ziele getroffen und schließt die Gruppe ab, erhältst du sofort 1 verfügbaren **gelben Bonus** deiner Wahl. Dann radiere alle 3 Ziele wieder frei. Die ***ENTEN*** sind ein **gelbes** Spielelement, du kannst sie also von der Flipperzone aus mit dem **gelben** Flipperfinger treffen, oder - wie üblich - wenn die Kugel in deinem vorherigen Zug in einer höheren Zone war.

Gelbe Boni:

Hau den Lukas: Fülle die nächsten 2 freien Felder bei ***Hau den Lukas*** aus und erhalte die entsprechenden .

Multiball: Aktiviere sofort ***Multiball*** (zweite Kugel und doppelte Punkte)! **Achtung:** Es kann immer nur 1 ***Multiball*** gleichzeitig aktiv sein!

Flipper-Joker: Bis zum Verlust deiner aktuellen Kugel wird die Farbregel für die Flipperfinger aufgehoben. Du kannst also den **gelben** Flipperfinger für **rote** Pfeile und Ziele nutzen und umgekehrt.

2: Erhalte sofort 2 . Du füllst diesen Bonus nicht aus, du kannst ihn immer wieder erhalten!

5 BALLONS, ZIELSCHEIBEN

Diese Gruppe besteht aus **4 Zielen**. Triffst du ein Ziel dort, erhältst du 1 . Hast du aber alle 4 Ziele getroffen und schließt die Gruppe ab, erhältst du sofort 1 verfügbaren **roten Bonus** deiner Wahl. Dann radiere alle 4 Ziele wieder frei. Die ***BALLONS*** sind ein **rotes** Spielelement, du kannst sie also von der Flipperzone aus mit dem **roten** Flipperfinger treffen, oder – wie üblich – wenn die Kugel in deinem vorherigen Zug in einer höheren Zone war.

Rote Boni:

Outlane: Beim nächsten Verlust deiner aktuellen Kugel über eine Outlane erhältst du dort 4 für jedes rote/gelbe volle Flipperfinger-Ziel (statt 2). ***Hinweis:*** *Zusammen mit Multiball sogar 8 !*

Multiball: Aktiviere sofort ***Multiball*** (zweite Kugel und doppelte Punkte)! **Achtung:** Es kann immer nur 1 ***Multiball*** gleichzeitig aktiv sein!

Bumper: Bis zum Verlust deiner aktuellen Kugel erhältst du 2 für jedes getroffene Ziel auf dem Bumper. ***Hinweis:*** *Zusammen mit Multiball sogar 4 !*

Außerdem sind nun die **lila-durchsichtigen** Pfeile aktiv! Du darfst also nun auch diesen Pfeilen folgen, wenn deine Kugel auf einem Bumper liegt.

3: Erhalte sofort 3 . Du füllst diesen Bonus nicht aus, du kannst ihn immer wieder erhalten!

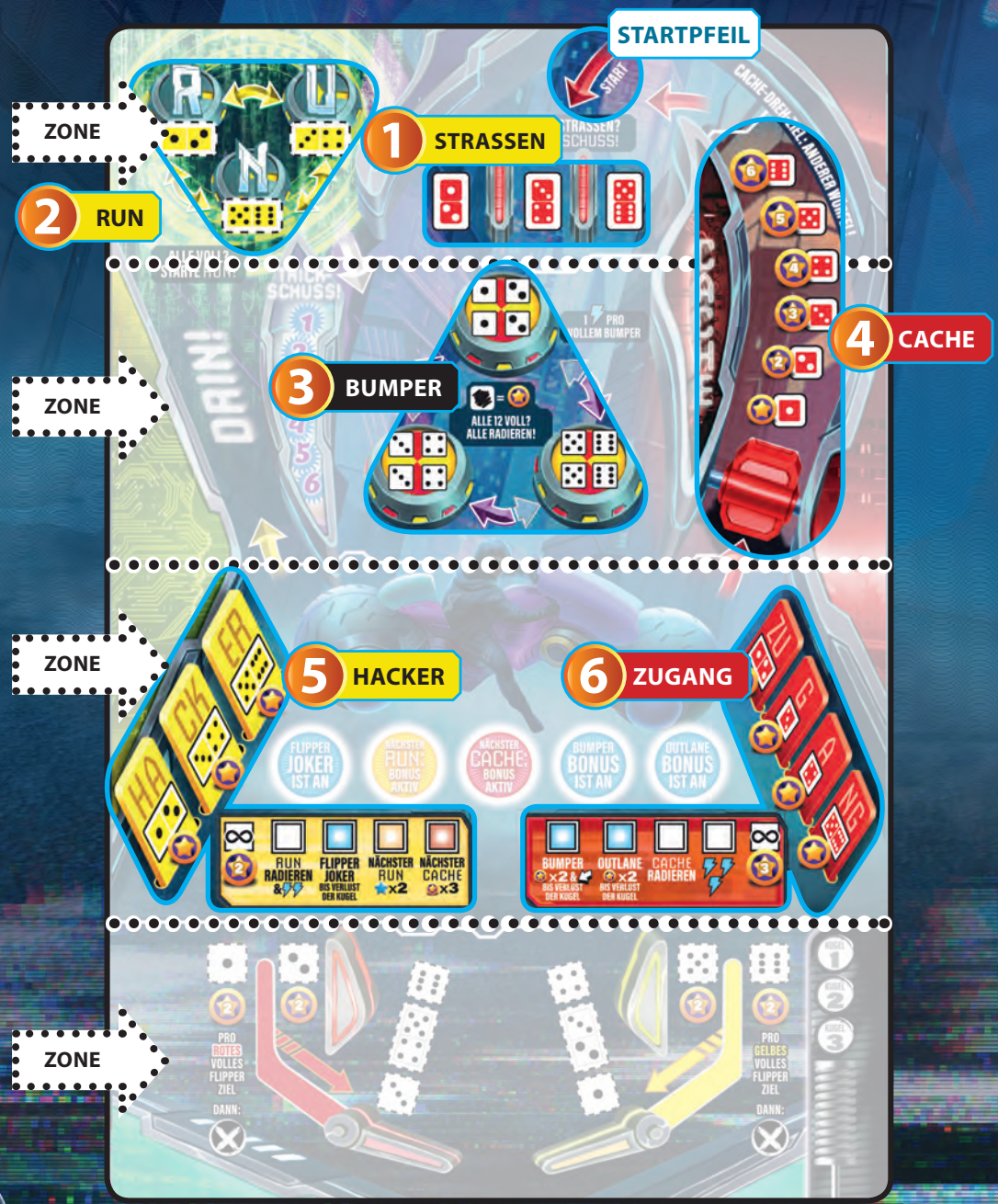
Komplexitätsgrad: **Fortgeschritten**

SO SPIELST DU ...

CYBERHACK

Machen wir uns nichts vor: Die Konzerne haben längst die Weltherrschaft übernommen.

Du bist ein Elitehacker, der sich entschlossen gegen die Konzerne stellt. Du willst ihrem Datenmonopol endgültig ein Ende setzen! Starte deine Hackerangriffe – RUN genannt – und durchsuche ihre Computersysteme nach Schwachstellen. Hacke ihre Daten und stiel ihre Geheimnisse – aber lass dich nur nicht erwischen!



1 STRASSEN, TRICK-SCHUSS

Diese Gruppe besteht aus **3 Zielen**. Triffst du ein Ziel dort, passiert zunächst nichts weiter. Hast du aber alle 3 Ziele getroffen und schließt die Gruppe ab, erhältst du sofort **1 Trick-Schuss** deiner Wahl. Dann radiere alle 3 Ziele wieder frei. Die Straßen sind ein **rotes** Spielelement, du kannst sie also von der Flipperzone aus nur vom **roten** Flipperfinger aus erneut erreichen (nicht vom gelben).

Hinweis: *Es wäre regelkonform, die Straßen zu erreichen und dabei nicht durch die Cache-Dreh-Ziele zu gehen. Du kannst die Straßen auch so mit dem roten Flipperfinger erreichen. Es hat aber auch keinen Nachteil – du musst ja keine Dreh-Ziele ausfüllen, wenn die Kugel dort durch geht, wenn du nicht willst/kannst.*

2 RUN, BUMPER/RAMPE

Die **RUN**-Bumper befinden sich in derselben Zone wie die Straßen – du kannst sie aber immer nur erreichen, wenn du vom **gelben** Flipperfinger der **Rampe** links dorthin folgst – nie vom Startpfeil aus!

Die **RUN**-Bumper funktionieren wie ganz normale Bumper, aber du darfst von Spielbeginn an die Kugel auch schon in beide Richtungen auf den Bumpern bewegen.

Sobald du alle 3 Ziele dort gefüllt hast, beginnt das ***RUN-Minispiel*** (siehe *Das RUN-Minispiel & die Hacks).*

Achtung: Du radierst die **RUN**-Bumper jetzt nicht frei! Sie haben eine gestrichelte Kastenlinie – du radierst sie also erst wieder frei, wenn du die Kugel verloren hast oder den gelben Bonus *RUN radieren* erhältst.

Kannst oder willst du die Kugel nicht weiter auf den **RUN**-Bumpern bewegen, verlässt du diesen Bereich und schiebst dafür die Kugel **vor deinem nächsten Zug** auf den **weißen Pfeil**, der in die Zone darunter ragt. Wähle von dort aus dein nächstes Ziel (ohne Farbeinschränkung!)

Sonderfall: *Hast du die RUN-Bumper über die Rampe betreten, aber dort **kein Ziel** getroffen (oder treffen wollen)? Du musst jetzt immer der gelben **Farbbeschränkung** folgen – dein nächsten Ziel muss also immer noch gelb oder weiß sein.*
Du kannst den weißen Pfeil aber nicht benutzen, um damit die Farbbeschränkung vom Flipperfinger aus zu umgehen! Das geht nur, wenn du mindestens 1 der Bumper dort getroffen hattest.

3 BUMPER

Die Bumper bestehen aus insgesamt **12 Zielen**. Jedes Mal, wenn du ein Ziel dort triffst, erhältst du 1 . Hast du alle Ziele auf 1 Bumper einmal getroffen, erhältst du 1 Hack. Markiere dafür 1 auf deiner Anzeige. Mit Hilfe der **lila Pfeile** darfst du die Kugel im Uhrzeigersinn von einem Bumper zum nächsten bewegen. Sobald du alle Bumper-Ziele einmal getroffen hast, radiere sie alle wieder frei.

4 CACHE, DREH-ZIELE

Der Cache befindet sich in derselben Zone wie die Bumper – du kannst ihn aber immer nur erreichen, wenn du vom **roten** Flipperfinger kommst! Der Cache besteht aus **6 Dreh-Zielen** – erhalte die wie angegeben, wenn du ein solches Ziel triffst. **Vergiss nicht:** Die Kugel bleibt auf einem getroffenen Dreh-Ziel **nie stehen** – du verlässt den Cache nach oben über den **roten** Pfeil und **musst** danach erst ein **rotes** (oder **weißes**) Ziel treffen.

Hinweis: *Diese Zwang gilt auch, wenn du die Straßen nicht treffen kannst oder willst - also selbst wenn du mehrere Zonen herunterfällst.*

5 HACKER, ZIELSCHEIBEN

Diese Gruppe besteht aus **3 Zielen**. Triffst du ein Ziel dort, erhältst du 1 . Hast du aber alle 3 Ziele getroffen und schließt die Gruppe ab, erhältst du sofort 1 verfügbaren **gelben Bonus** deiner Wahl. Dann radiere alle 3 Ziele wieder frei. **HACKER** ist ein **gelbes** Spielelement, du kannst diese Ziele also von der Flipperzone aus mit dem **gelben** Flipperfinger treffen, oder – wie üblich – wenn die Kugel in deinem vorherigen Zug in einer höheren Zone war.

Gelbe Boni:

Nächster Cache (sofort): Markiere das **rote Leuchtfeld**. Wenn du **das nächste Mal** ein Cache-Dreh-Ziel ausfüllst, erhältst du dafür die **dreifache** Punktzahl. Du **musst** diesen Bonus das nächste Mal nutzen, wenn du ein Dreh-Ziel ausfüllst.

Nächster RUN: Markiere das **gelbe Leuchtfeld**. Bei deinem **nächsten RUN-Minispiel**, erhältst du für die die **doppelte** Punktzahl. Du **musst** diesen Bonus das nächste Mal nutzen, wenn du ein RUN-Minispiel ausgelöst hast.

Flipper-Joker: Bis zum Verlust deiner aktuellen Kugel wird die Farbregel für die Flipperfinger aufgehoben. Du kannst also den **gelben** Flipperfinger für **rote Pfeile und Ziele** nutzen und umgekehrt.

RUN radieren: Radiere alle RUN-Bumper-Ziele wieder frei. Außerdem erhältst du 2 (markiere das auf deiner Anzeige).

: Erhalte sofort 2 . Du füllst diesen Bonus nicht aus, du kannst ihn immer wieder erhalten!

6 ZUGANG, Zielscheiben

Diese Gruppe besteht aus **4 Zielen**. Triffst du ein Ziel dort, erhältst du 1 .

Hast du aber alle 4 Ziele getroffen und schließt die Gruppe ab, erhältst du sofort 1 verfügbaren **roten Bonus** deiner Wahl.

Dann radiere alle 4 Ziele wieder frei.

ZUGANG ist ein **rotes** Spielelement, du kannst sie also von der Flipperzone aus mit dem **roten** Flipperfinger treffen, oder – wie üblich – wenn die Kugel in deinem vorherigen Zug in einer höheren Zone war.

Rote Boni:

Bumper: Bis zum Verlust deiner aktuellen Kugel erhältst du 2 für jedes getroffene Ziel auf dem Bumper. Außerdem sind nun die **lila-durchsichtigen** Pfeile aktiv! Du darfst also nun auch diesen Pfeilen folgen, wenn deine Kugel auf einem Bumper liegt.

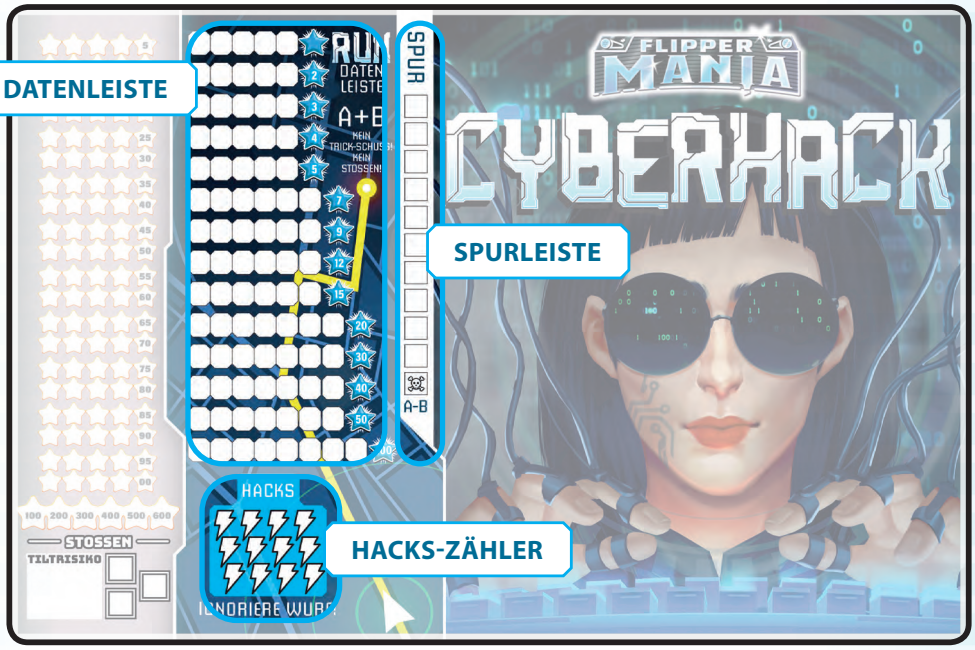
Outlane: Beim nächsten Verlust deiner aktuellen Kugel über eine Outlane erhältst du dort 4 für jedes volle Flipper-Ziel (statt 2).

Cache radieren: Radiere alle Cache-Dreh-Ziele wieder frei.

: Erhalte 3 . Markiere das auf deiner Anzeige.

: Erhalte sofort 3 . Du füllst diesen Bonus nicht aus, du kannst ihn immer wieder erhalten!

DAS RUN-MINISPIEL & HACKS



Dein Ziel ist es, dich in die Server der Konzerne zu hacken und durch das Löschen von Datensektoren so viele Punkte wie möglich zu bekommen, ohne dass sie dir auf die SPUR kommen.

Das RUN-Minispiel spielst du auf der Anzeige. Deine aktuelle Kugel **verbleibt** dafür auf dem **zuletzt getroffenen** RUN-Bumper. Lege dann den Flippertisch kurz zur Seite. Ab deinem **nächsten Zug** spielst du nur auf der **Anzeige** weiter!

Achtung: Du kannst beim Minispiel aber **nicht** stoßen únd auch **keine** Trick-Schüsse nutzen!

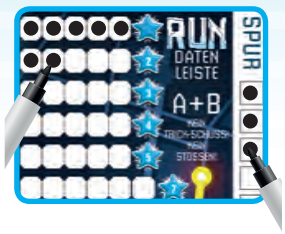
Dein Zug besteht jetzt aus nur 3 Schritten:

1. Wirf 2 Würfel.
2. Addiere die Augen aus beiden Würfeln. Fülle so viele Felder auf der **Datenleiste** aus. Tue das Zeile für Zeile, von links nach rechts.
3. Bilde die Differenz von beiden Würfel. Fülle so viele Felder auf der Spurleiste von oben nach unten aus.

Wiederhole das solange, bis du das **Minispiel beendest** (siehe *Minispiel beenden*).

Beispiel: *Du würfelst . Du füllst 7 Felder der Datenleiste und 3 Felder auf der Spur-Leiste aus.*

An der rechten Seite der Datenleiste findest du blaue Sterne (★). Du bekommst diese Punkte nicht sofort, wenn du ein Feld oder ausfüllst oder die Reihe voll hast. Du erhältst sie erst, wenn dein **RUN** *erfolgreich* war!

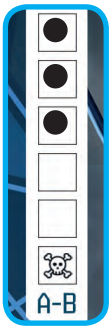


ZURÜCK ZUM FLIPPERTISCH

Deine Kugel liegt jetzt noch auf dem zuletzt getroffen RUN-Bumper. Vor deinem nächsten Zug schiebst du sie jetzt aber noch auf den weißen Pfeil (wie üblich, wenn du den RUN-Bumper-Bereich verlässt) und wählst von dort aus dein nächstes Ziel (ohne Farbeinschränkung!).

HACKS

Hacks erhältst du während des Spiels auf dem Flippertisch und kannst sie dann im Minispiel ausgeben. Du darfst während des Minispiels **1** deiner ⚡ radieren, um das **Ergebnis der Würfel zu ignorieren**. Das beendet deinen Zug sofort. Du füllst also weder die Felder der Daten- noch der Spurleiste aus!



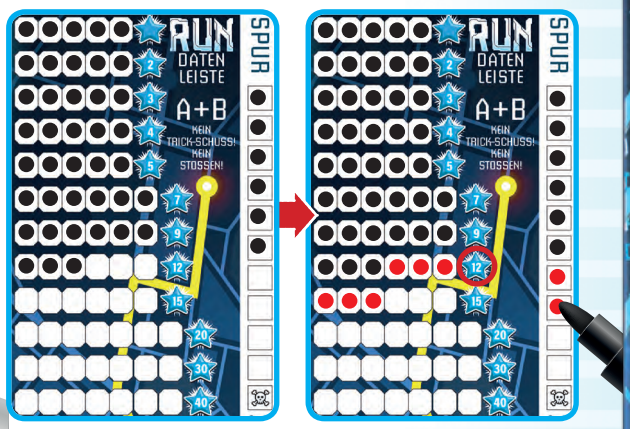
Beispiel: *Du hast nur noch 3 freie Felder auf der Spur-Leiste. Du würfelst ⚀ ⚁. Die Differenz der Würfelwerte beträgt 3. Normalerweise hätte dies einen Absturz zur Folge (siehe* Minispiel beenden*). Zum Glück hast du aber noch Hacks übrig. Du radierst 1 deiner ⚡ und ignorierst den aktuellen Würfelwurf.*

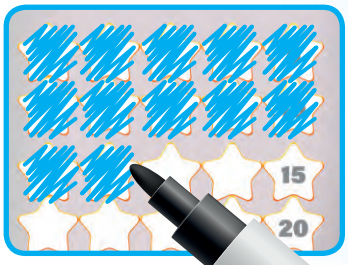
MINISPIEL BEENDEN

Es gibt 3 Möglichkeiten, wie das Minispiel endet: ***Absturz, Abbruch*** oder ***Ausloggen***.

- **Absturz**: Wenn du auf der Spurleiste das letzte Feld ausfüllst (Totenkopf), hat der Konzern deine Machenschaften entdeckt. **Du *scheiterst*!** Radiere alle Felder der Daten- und Spurleiste wieder frei (nicht genutzte Hacks behältst du). Du erhältst **keine** Punkte. Gehe ***zurück zum Flippertisch.***
- **Abbruch**: Am Ende deines Zuges darfst du freiwillig das Minispiel beenden (natürlich nur wenn du keinen *Absturz* hattest). **Dein RUN war *erfolgreich*!** Nimm dir so viele ⭐, wie die **blauen Sterne** neben der letzten vollständig ausgefüllten Zeile der Datenleiste anzeigen. Dann radiere alle Felder der Daten- und Spurleiste wieder frei (nicht genutzte Hacks behältst du) und gehe ***zurück zum Flippertisch.***
- **Ausloggen**: Du hast die letzte Zeile der Datenleiste vollständig ausgefüllt (und hattest keinen Absturz). **Dein RUN war *erfolgreich*!** Erhalte 100 ⭐ Dann radiere alle Felder der Daten- und Spurleiste wieder frei (nicht genutzte Hacks behältst du) und gehe ***zurück zum Flippertisch.***

Beispiel für einen Zug im Minispiel





Du befindest dich schon mitten im RUN. Das Bild zeigt den aktuellen Zustand, und es ist schon einiges gefüllt. Du hast am Ende des letztes Zuges keinen Abbruch gemacht, also geht das Minispiel weiter:

Du würfelst ⚀ ⚂.

Du füllst 6 Felder der Datenleiste (4+2) und 2 Felder der Spurleiste (4-2) aus (zur besseren Übersicht hier in rot).

Anschließend entscheidest du dich für den Abbruch. Du erhältst 12 ⭐, da neben der letzten vollständig ausgefüllten Zeile 12 ★ steht.

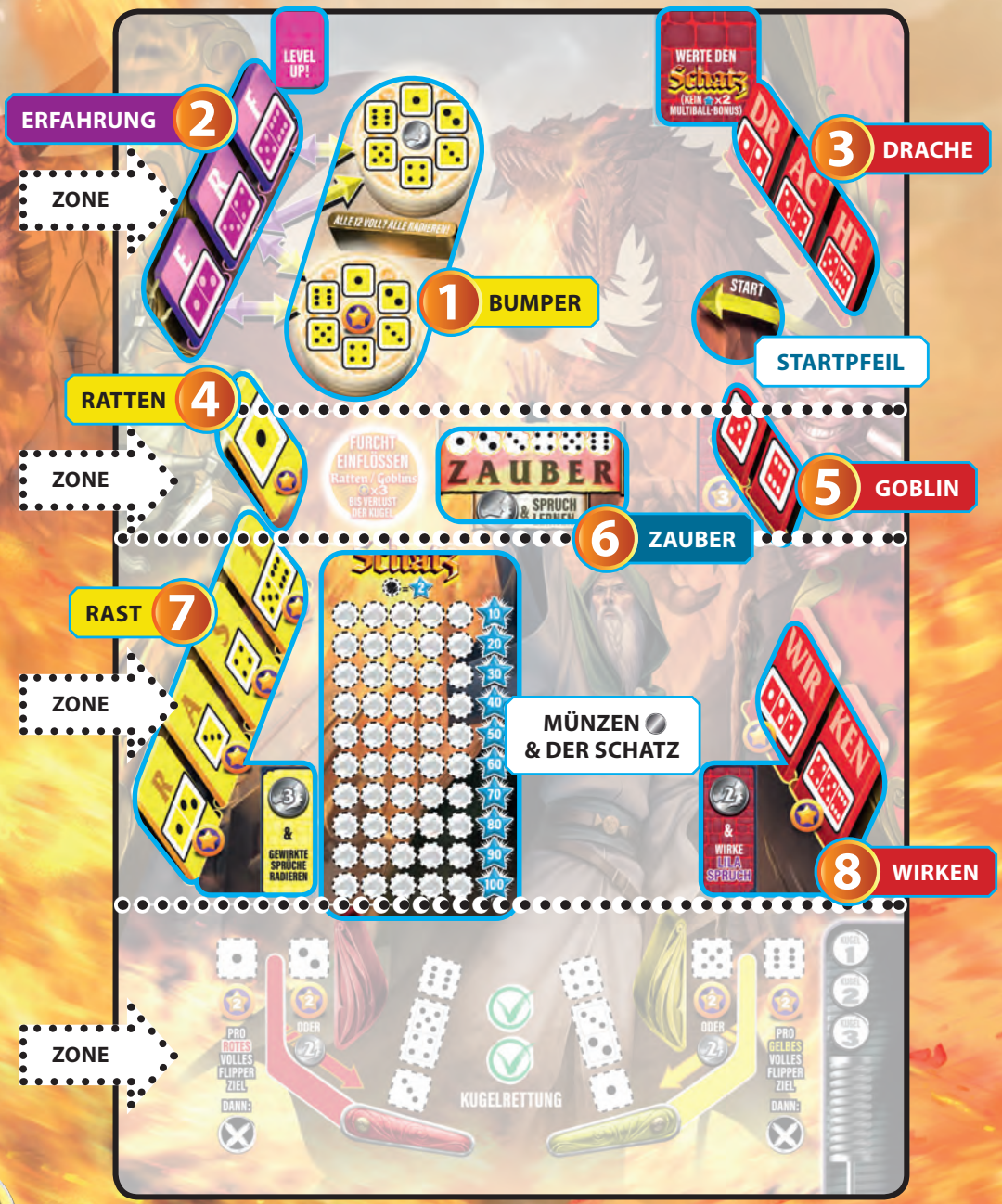
Komplexitätsgrad: **Fortgeschritten**

SO SPIELST DU ...

Drachentöter

Bewaffnet mit deinem Zauberbuch und das Wissen um einen einfachen Zauberspruch, begibst du dich auf ein gefährliches Abenteuer …

Ein furchteinflößender Drache bewacht einen riesigen Schatz! Dieser Schatz würde sich aber doch ganz gut in deinen Händen machen! Sammle Erfahrung, indem du Ratten und Kobolde erlegst, erlerne mächtige Zaubersprüche, und am Ende deiner Reise sollte es dir gelingen den Drachen zu erlegen, um mit sagenumwobener Beute nach Hause zu gehen!



Beim Spielaufbau: Erlerne **1 Level-1-Spruch** deiner Wahl. Markiere dafür das Kästchen *„Hab ich gelernt!“* bei **Kröten-, Katzen-** oder **Imp-Vertrauter** auf der Anzeige.

DER STARTPFEIL

Dieser Tisch hat eine Besonderheit, auf die du besonders achtgeben musst: Der Startpfeil ist **gelb** – er zeigt aber in eine **Zone**, die **nicht nur gelbe Spielelemente** hat! Das hat **keine Sonderregel** zur Folge – das bedeutet schlicht, dass du auch wirklich in der obersten Zone **nur die gelben Bumper** treffen kannst und nicht etwa die **lila ERF**-Zielscheiben oder die **roten DRACHE**-Zielscheiben.

MÜNZEN & DER SCHATZ

Die einzigartige Besonderheit dieses Tisches sind die **Münzen**. Jedes Mal, wenn du 1 erhältst, markierst du 1 Kästchen des **Schatzes**. Der Schatz ist eine **Leiste in der Mitte des Flippertisches** – er ist **kein Spielelement**, du kannst ihn also **nie** treffen. Du füllst diese Leiste von links nach rechts und von oben nach unten aus. Jedes Feld dort ist 2 wert (du musst keine vollen Zeilen haben – die Punkte dahinter dienen nur als Zählhilfe).

Da die Punkte hier jedoch als blaue Sterne markiert sind, bekommst du sie nicht sofort. Stattdessen bekommst du die Punkte dort, wenn dich ein Spieleffekt auffordert, den **Schatz zu werten**. Dann erhältst du diese Punkte – aber **Achtung**: Du radierst die Kästchen hier nach dem Werten **nicht** wieder frei. Die **gestrichelten** Kastenlinien beim Schatz zeigen an, dass du sie **erst frei radieren** musst, wenn du die Kugel **verlierst**.

1 BUMPER (GELB)

Die Bumper bestehen aus insgesamt **12 Zielen**. Die Bumper selbst sind jedoch unterschiedlich. Jedes Mal wenn du ein Ziel auf dem **oberen Bumper** triffst, erhältst du 1 (siehe *Münzen & der Schatz*). Jedes Mal, wenn du ein Ziel auf dem **unteren Bumper** triffst, erhältst du 1 . Sobald du alle Bumper-Ziele einmal getroffen hast, radiere sie alle wieder frei.

Mit Hilfe der **lila Pfeile** ist die Bewegung der Kugel hier besonders eingeschränkt. Vom **oberen Bumper** aus kannst du nur **R** und **F** der **ERF**-Zielscheiben treffen. Vom **unteren Bumper** aus kannst du nur **E** und **R** treffen.

2 ERFAHRUNG, ZIELSCHEIBE

Diese Gruppe besteht aus 3 Zielen. Triffst du ein Ziel dort, passiert zunächst nichts. Hast du aber alle Ziele dort getroffen, ist die Gruppe abgeschlossen und du erhältst ein ***Level up***! Siehe dafür ***Level up & Zaubersprüche.*** Dann radierst du alle Ziele hier wieder frei.

Hinweis: *Diese Zielscheiben sind besonders! Ihre lila Farbe bedeutet, dass du sie nicht von einem Flipperfinger aus treffen kannst – und weil auch der Startpfeil gelb ist, selbst dann nicht, wenn du eine neue Kugel beginnst. Du kommst dort nur hin, wenn du von den gelben Bumpern den lila Pfeilen folgst!*

3 DRACHE, ZIELSCHEIBE

Diese Gruppe besteht aus **3 Zielen**. Triffst du ein Ziel dort, passiert zunächst nichts. Hast du aber alle 3 Ziele getroffen und schließt die Gruppe ab, darfst du sofort den ***Schatz werten***! (siehe *Münzen & der Schatz*) Dann radiere alle 3 Ziele wieder frei. Der **DRACHE** ist ein **rotes** Spielelement, du kannst ihn also **nur** von der Flipperzone aus mit dem **roten** Flipperfinger treffen – es gibt sonst keine andere Möglichkeit ihn mit der Kugel zu erreichen!

4 RATTEN, ZIELSCHEIBE

Das ist eine „Gruppe“ aus nur **1 Ziel**. Triffst du sie, erhältst du 1 . Dann radierst du das Ziel wieder frei (weil du die Gruppe abgeschlossen hast). *Hinweis: Du kannst dir das ausfüllen also sparen, wenn du das Ziel triffst.* Die **RATTEN** sind ein **gelbes** Spielelement, du kannst diese Ziele also von der Flipperzone aus mit dem **gelben** Flipperfinger treffen, oder – wie üblich – wenn die Kugel in deinem vorherigen Zug in einer höheren Zone war.

5 GOBLIN, ZIELSCHEIBE

Diese Gruppe besteht aus **2 Zielen**. Triffst du ein Ziel dort, passiert zunächst nichts. Hast du aber alle Ziele dort getroffen, erhältst du 3 - dann radierst du alle Ziele hier wieder frei. Die **GOBLINS** sind ein **rotes** Spielelement, du kannst diese Ziele also von der Flipperzone aus mit dem **roten** Flipperfinger treffen, oder – wie üblich – wenn die Kugel in deinem vorherigen Zug in einer höheren Zone war.

6 ZAUBER (GELB&ROT), ZIELSCHEIBEN

Diese Gruppe sieht besonders aus, verhält sich aber wie alle anderen Zielscheiben – sie besteht aus **5 Zielen** in der Mitte des Tisches. Triffst du ein Ziel dort, passiert zunächst nichts. Hast du aber alle Ziele dort getroffen, erhältst du 1 und **erlernst 1 neuen Spruch** deiner Wahl deines **aktuellen oder eines niedrigeren Levels**. Markiere dafür das Kästchen „Hab ich gelernt!“ für diesen Spruch auf deiner Anzeige. (siehe *Level Up & Zaubersprüche* für Details). Dann radierst du alle Ziele hier wieder frei. Zauber ist **sowohl** ein **rotes als auch** ein **gelbes** Spielelement, du kannst diese Ziele also von der Flipperzone aus mit dem **roten** und mit dem **gelben** Flipperfinger treffen, oder - wie üblich - wenn die Kugel in deinem vorherigen Zug in einer höheren Zone war.

7 RAST, ZIELSCHEIBEN

Diese Gruppe besteht aus **4 Zielen**. Triffst du ein Ziel dort, erhältst du 1 . Hast du aber alle 4 Ziele getroffen und schließt die Gruppe ab, erhältst du sofort 3 und radierst alle gewirkten Zaubersprüche auf deiner Anzeige wieder frei (alle markierten Felder *„Hab ich gewirkt!“*) Dann radiere alle 4 Ziele wieder frei. **RAST** ist ein **gelbes** Spielelement, du kannst diese Ziele also von der Flipperzone aus mit dem **gelben** Flipperfinger treffen, oder - wie üblich - wenn die Kugel in deinem vorherigen Zug in einer höheren Zone war.

8 WIRKEN, ZIELSCHEIBEN

Diese Gruppe besteht aus **2 Zielen**. Triffst du ein Ziel dort, erhältst du 1 . Hast du aber alle 2 Ziele getroffen und schließt die Gruppe ab, erhältst du sofort 2 und darfst **1 Zauberspruch** mit **lila Schrift** auf deiner Anzeige wirken (siehe *Zauber wirken*, auf der nächsten Seite) Dann radiere alle 2 Ziele wieder frei. **WIRKEN** ist ein **rotes** Spielelement, du kannst sie also von der Flipperzone aus mit dem **roten** Flipperfinger treffen, oder - wie üblich - wenn die Kugel in deinem vorherigen Zug in einer höheren Zone war.

LEVEL UP & ZAUBERSPRÜCHE

Werde mächtiger und erlerne wahrlich sagenhafte Zaubersprüche!

Immer wenn du ein ***Level Up*** über **ERF** erhältst, markierst du das auf deiner Anzeige. Du beginnst mit **Level 1**. Erhältst du ein **Level up**, gehe wie folgt vor:

1. Fülle das nächste Level-Feld aus.
2. Erhalte die dort angegebenen .
3. Erlerne **1** neuen Spruch deiner Wahl dieses Levels. Markiere dafür das Kästchen *„Hab ich gelernt!“* für diesen Spruch.

Hast du Level 6 erreicht? Erhalte 5 und erlerne 1 Spruch deiner Wahl eines Levels deiner Wahl. Level 6 ist das höchste Level, aber immer wenn du erneut ein ***Level up*** erhältst, erhältst du 5 und 1 Spruch deiner Wahl. Kannst du keinen Spruch mehr erlernen, erhältst du trotzdem die 5 .

Beispiel: Du hast alle ERF Ziele getroffen und erhältst ein Level Up. Du erreichst Level 2. Zusätzlich bekommst du 1 . Du entscheidest dich dafür, den Zauberspruch **Furcht einflößen** *zu erlernen.*

DIE ZAUBERSPRÜCHE

Neben jedem Zauberspruch sind 2 Felder:

- ***„Hab ich gelernt!“*** Das füllst du aus, wenn du den **Zauberspruch erlernt** hast. Hast du einen Zauberspruch erlernt, behältst du ihn für den Rest des Spiels und musst ich ihn nicht erneut erlernen.
- ***„Hab ich gewirkt!“*** Das füllst du aus, wenn du diesen **Zauberspruch wirkst**. Du darfst dieses Feld erst wieder frei radieren, wenn du Rast gemacht hast – also alle 4 Ziele von **RAST** getroffen hast.

Es gibt 2 Arten von Zaubersprüchen:

- **Schwarze Zaubersprüche:** Diese kannst du jederzeit wirken – also, wenn du es für wichtig und richtig erachtest!
- **Lila Zaubersprüche:** Diese kannst du nur wirken, wenn du alle **WIRKEN** Zielscheiben getroffen hast.

Mit 2-4 Spielern: *Viele Zaubersprüche verändern einen Würfelwert. Diese Änderungen haben keinen Einfluss auf deine Mitspieler. Das gilt nur für dich!*

Die Zaubersprüche im Detail

Wichtig: Zaubersprüche kannst du nicht dazu verwenden, um einen **Tilt** zu vermeiden. Aber du darfst mehrere schwarze Zaubersprüche auf denselben Würfel anwenden.

Kröten-, Katzen- und Imp-Vertrauter: Das sind Trick-Schüsse für die Zahlen 1, 3 und 5. Du verwendest sie ganz normal wie einen Trick-Schuss.

Wachse, Schrumpfe: 1 Würfel deiner Wahl zählt für dich, als würde er 1 Auge mehr bzw. 1 Auge weniger zeigen.

Beispiel: Du würfelst . Du wirkst Wachse, *um für dich aus der eine zu machen.*

Furcht einflößen: Markiere das orangene Leuchtfeld in der Mitte des Tisches. Bis zum Verlust deiner aktuellen Kugel erhältst du bei den **RATTEN** & **GOBLIN**-Zielscheiben die dreifachen Punkte, wenn du die Ziele dort triffst/Gruppe abschließt. Radiere das Leuchtfeld wieder frei, sobald du deine Kugel verlierst.

Dunkle Ranken, Transmogrifiziere: Wie bei **Wachse/Schrumpfe** – du darfst 1 Würfel für dich manipulieren. Bei *Dunkle Ranken* drehst du den Würfel für dich auf seine gegenüberliegende Seite und verwendest dieses Ergebnis.

Hinweis: *Bei Würfeln ergeben die gegenüberliegenden Seiten immer die Summe 7. So kannst du wissen was auf der anderen Seite ist, ohne den Würfel tatsächlich drehen zu müssen.*

Beispiel: *Du hast gewürfelt. Mit Dunkle Ranken zählt der Würfel für dich als .*

Beschwörte Untote: Markiere die beiden Felder **Kugelrettung** auf deinem Flippertisch, indem zu sie umkreist.

Wie verwende ich die Kugelrettung?

Du hast damit bis zu 2 Möglichkeiten die Kugel zu retten, wenn sie verloren gehen würde. Das geht aber nur, wenn du die Kugel verlierst, weil sie in eine Outlane fallen würde oder du kein passendes Ziel auf dem Flipperfinger treffen könntest. Radiere dann 1 Kugelrettung wieder frei und lege deine Kugel auf einen Flipperfinger deiner Wahl!

Geisterwesen: Aktiviere sofort ***Multiball*** (zweite Kugel und doppelte und doppelte)! Achtung: Es kann immer nur 1 Multiball gleichzeitig aktiv sein!

Ausnahme: *Wenn du den* **Schatz wertest** () *werden die Punkte dabei* ***nicht*** *verdoppelt.*

Kommandieren: 1 Würfel zählt für dich, als hätte er einen Wert deiner Wahl.

Beschwöre den Drachen: Erhalte 8 .

Hinweis: *Bei Multiball erhältst du sogar 16 !*

Unsichtbarkeit: **Werte** sofort den **Schatz!**

Hinweis: *Das funktioniert genau so, als würdest du die* **DRACHE***-Zielscheiben abschließen.*

Feuerball: Du darfst sofort 2 Ziele deiner Wahl füllen und erhältst alles dort, als hättest du diese Ziele mit der Kugel getroffen. Du füllst die Ziele nur aus, bewegst deine Kugel aber nicht.

Hinweis: *Würdest du dabei die Outlane ausfüllen, verlierst du auch die Kugel, weil das Teil des Effektes der Outlane ist!*

Sonnengreller Strahl: Radiere alle Ziele auf den Bumpern wieder frei.

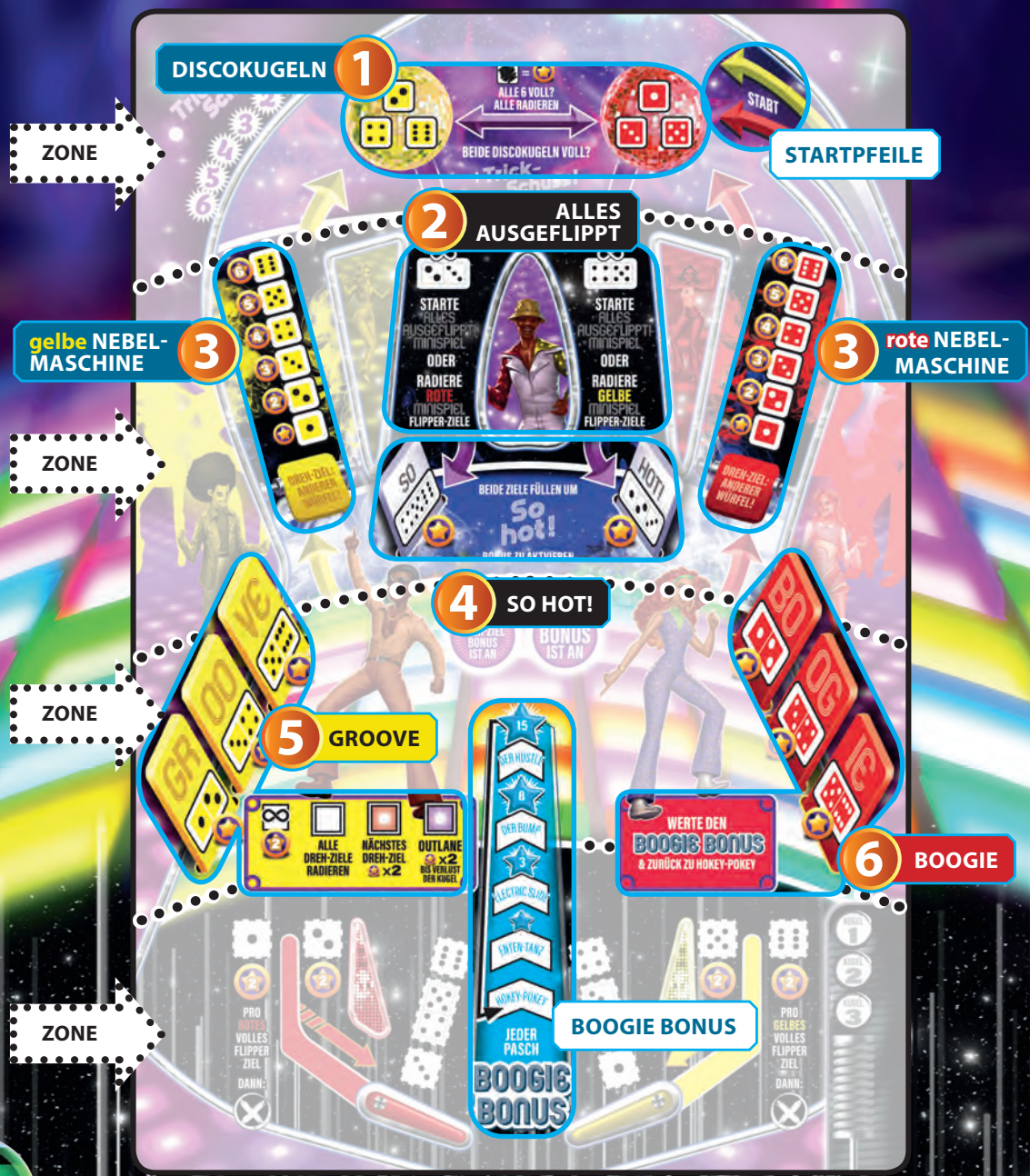
Komplexitätsgrad: **Profi**

SO SPIELST DU ...

Disco Fever

Es sind die wilden 70er! Disco-Musik erobert die Tanzclubs.

Da kannst auch du die Beine nicht still halten! Tanz den Hokey-Pokey und mache mit deinen Tanz-Moves einem jungen John Travolta Konkurrenz! Und wenn die Discokugeln glitzern und deine Bewegungen die Menge begeistern, wird am Ende noch alles Ausgeflippt …



Beim Spielaufbau: Markiere das **Hokey-Pokey**-Feld – das ist das erste Feld von unten auf der *Boogie-Bonus*-Leiste.

DER STARTPFEIL

Dieser Tisch hat eine Besonderheit: der Startpfeil ist **zweischweifig**. Das soll dich aber nur daran erinnern, dass es ein Spielelement in der oberen Zone gibt, das aus 2 Teilen mit **2 Farben** besteht (die beiden Discokugeln) und dass du beide Teile vom Startpfeil aus treffen kannst.

1 DISCOKUGELN (GELB&ROT), Bumper/Trick-Schuss

Diese Gruppe besteht aus **6 Zielen**. Triffst du ein Ziel dort, erhältst du 1 . Hast du aber alle 6 Ziele getroffen und schließt die Gruppe ab, erhältst du sofort **1 Trick-Schuss** deiner Wahl. Dann radiere alle 6 Ziele wieder frei.

Du darfst deine Kugel entlang des **lila** Pfeiles zwischen den Diskokugeln hin und her schießen.

Du kannst aber auch jeweils dem **lila** Pfeil in die Zone darunter folgen: in den *„Alles Ausgeflippt"*-Spezialbereich:

- Von der **gelben** Diskokugel kannst du nur in den linken Teil des Bereichs mit /
- Von der **roten** Diskokugel kannst du nur in den rechten Teil des Bereichs mit /

Achtung Sonderfall: Konntest oder wolltest du kein Ziel auf einer Discokugel treffen, aber deine Kugel war in der obersten Zone? Bewege die Kugel dann trotzdem entlang eines **lila Pfeiles** in die Zone darunter. Wähle dabei die linke Seite, wenn du / für das Ziel wählst, oder die rechte Seite, wenn du / für das Ziel wählst. Bei und (oder wenn du kein Ziel im Spezialbereich treffen willst) musst du den Spezialbereich überspringen und weiter fallen.

2 *ALLES AUSGEFLIPPT*-SPEZIALBEREICH

Wenn deine Kugel ein Ziel auf ihrer Seite treffen kann, füllst du das Ziel aus (tue das, obwohl du es gleich wieder frei radieren wirst).

Kannst du hier aber nichts treffen, muss die Kugel in die Zone darunter fallen (das funktioniert auch wie bei den Dreh-Zielen nur runter, statt hoch). Du verlässt deinen Bereich über den **lila Pfeil** und kannst danach nur das **passende Ziel** treffen (links ***SO***-Zielscheibe, rechts ***HOT!***-Zielscheibe) ODER weiter nach unten fallen, wie üblich.

Was passiert jetzt wenn ich ein Ziel hier treffe?

Wenn du ein Ziel hier triffst, hast du eine Wahl: **Starte** das *„Alles Ausgeflippt!"*-Minispiel ODER **radiere** die **roten** Flipper-Ziele (auf der linken Seiten) bzw. die **gelben** Flipper-Ziele (auf der rechten Seite) des **Minispiels**. Wie das *„Alles Ausgeflippt!"-Minispiel* funktioniert, erklären wir ausführlich auf S. XX.

Hinweis: *Das „Alles Ausgeflippt!"-Minispiel ist eine besondere Form von* ***Multiball****. Du spielst dort mit 1 Kugel auf dem Flippertisch und mit der anderen Kugel auf dem Minispiel auf der Anzeige.*

Beispiel: *Die Kugel liegt auf dem Startpfeil. Du würfelst . Du wählst und triffst damit die gelbe Diskokugel. In deinem nöchsten Zug würfelst du . Wählst du , darfst du die Kugel zur roten Diskokugel bewegen oder du folgst dem Pfeil nach unten. Dort kannst du das Ziel treffen! Wählst du aber , darfst du die Kugel zur roten Diskokugel bewegen, oder direkt die* ***SO****-Zielscheibe 2 Zonen darunter (für den Spezialbereich hättest du ja einen Würfel mit oder benötigt.*

3 NEBELMASCHINEN (GELB&ROT), DREH-ZIELE

Die Nebelmaschinen kannst du nur erreichen, wenn du vom **gelben** Flipperfinger (für die linke Nebelmaschine) oder vom **roten** Flipperfinger (für die rechte Nebelmaschine) kommst! Jede Nebelmaschine besteht aus **6 Dreh-Zielen** – erhalte die ⭐ wie angegeben, wenn du ein solches Ziel triffst.

Vergiss nicht: Die Kugel bleibt auf einem getroffenen Dreh-Ziel nie stehen – du verlässt die Nebelmaschine über den **roten**/**gelben** Pfeil und **musst** danach erst ein **rotes**/**gelbes** (oder weißes) Ziel treffen.

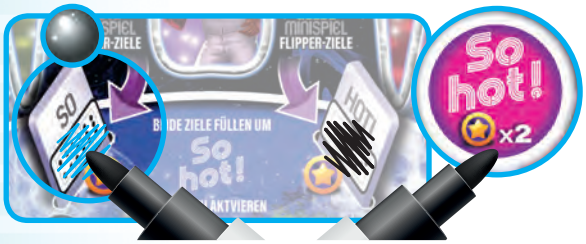
***Hinweis:** Das gilt auch, wenn du die Discokugeln nicht treffen kannst oder willst, und selbst wenn du deswegen eine oder mehrere Zonen herunterfällst.*

4 *SO HOT!*, ZIELSCHEIBEN

Diese Gruppe besteht aus **2 Zielen**. Sie sind etwas ungewöhnlich, weil die 2 Zielscheiben nicht auf der selben Seite des Tisches sind – sie gehören aber zusammen! Triffst du eines der Ziele, erhältst du je 1 ⭐.

Hast du aber alle 2 Ziele getroffen und schließt die Gruppe ab, markierst du das ***SO HOT!***-Leuchtfeld auf der **Anzeige**. Dann radierst du beide Zielscheiben wieder frei! Dieser Bonus gibt dir doppelte Punkte im Minispiel.

Die Zielscheiben sind weiß. Du kannst sie also von jedem Flipperfinger aus treffen(oder wie üblich, wenn du von oben kommst).



***Hinweis:** Da du zu Beginn des Minispiels **alle** Spielelemente frei radierst – und dabei auch ein markiertes **SO HOT!**-Leuchtfeld – musst du diesen Bonus verdienen, **nachdem** das Minispiel begonnen hat, um vom Bonus zu profitieren!*

5 GROOVE, ZIELSCHEIBEN

Diese Gruppe besteht aus **3 Zielen**. Triffst du ein Ziel dort, erhältst du 1 ⭐. Hast du aber alle 3 Ziele getroffen und schließt die Gruppe ab, erhältst du sofort 1 **gelben Bonus** deiner Wahl. Dann radiere alle 4 Ziele wieder frei. **GROOVE** ist ein **gelbes** Spielelement, du kannst diese Ziele also von der Flipperzone aus mit dem **gelben** Flipperfinger treffen, oder – wie üblich – wenn die Kugel in deinem vorherigen Zug in einer höheren Zone war.

Gelbe Boni

OUTLANE-Bonus: Markiere das **lila** Leuchtfeld. Beim nächsten Verlust deiner aktuellen Kugel über eine Outlane erhältst du dort 4 ⭐ für jedes volle Flipper-Ziel (statt 2 ⭐). **Achtung:** Der Outlane-Bonus zählt für alle Flipper-Ziele – also auch die beim *„Alles Ausgeflippt!“*-Minispiel. Daher ist das Feld hier lila (und nicht blau) um dich daran zu erinnern.

Nächstes Dreh-Ziel (sofort): Markiere das **lila** Leuchtfeld. Wenn du das nächste Mal ein Nebelmaschine-Dreh-Ziel ausfüllst (egal welches), erhältst du dafür die doppelte Punktzahl. Du **musst** diesen Bonus das nächste Mal, wenn du ein Dreh-Ziel ausfüllst, nutzen.

Alle Dreh-Ziele radieren: Radiere alle Dreh-Ziele wieder frei.

2⭐: Erhalte sofort 2 ⭐. Du füllst diesen Bonus nicht aus, du kannst ihn immer wieder erhalten!

6 BOOGIE, ZIELSCHEIBEN

Diese Gruppe besteht aus **3 Zielen**. Triffst du ein Ziel dort, erhältst du 1 ⭐. Hast du aber alle 3 Ziele getroffen und schließt die Gruppe ab, **wertest du sofort den *Boogie-Bonus***. Dann radierst du alle 3 Ziele wieder frei. **Boogie** ist ein **rotes** Spielelement, du kannst sie also von der Flipperzone aus mit dem **roten** Flipperfinger treffen, oder - wie üblich - wenn die Kugel in deinem vorherigen Zug in einer höheren Zone war.

Der Boogie-Bonus

Der **Boogie-Bonus** ist eine Leiste in der Mitte des Flippertisches – sie ist kein Spielelement, du kannst sie also nie treffen. Du beginnst immer ganz unten – beim *Hokey-Pokey*-Feld. Da die Punkte hier als ★ markiert sind, bekommst du sie nicht sofort, wenn du hier ein Feld markierst.

Immer wenn du in **Schritt 1 deines Zuges** einen **Pasch** würfelst (beide Würfel also die gleichen Augen zeigen), füllst du das nächst-höhere Feld aus.

Hast du dabei das Feld ***Der Hustle*** erreicht oder wird der ***Boogie Bonus gewertet***? Dann erhalte die Punkte deines am höchsten markierten ★ Feldes.

Zuletzt musst du wieder **alles** außer *Hokey-Pokey* frei radieren.

***Hinweis:** Immer wenn du hier Punkte bekommst, fällst du also auf dieser Leiste wieder ganz herunter.*

DAS ALLES AUSGEFLIPPT!-MINISPIEL

Das *„Alles Aufgeflippt*-Minispiel" startet einen ***Multiball***! Das ist etwas ungewöhnlich, aber du spielst jetzt mit 2 Kugeln: Der Kugel auf dem Flippertisch und einer neuen Kugel, die du für das Minispiel auf der Anzeige erhältst.

WIE STARTE ICH DAS „ALLES AUSGEFLIPPT!"-MINISPIEL?

Du startest das Minispiel, wenn du im **Alles Ausgeflippt**-Spezialbereich (siehe 2) das Ziel triffst und dich für die Option entscheidest, das Minispiel zu starten. Du kannst das Minispiel aber nicht starten, wenn du es bereits spielst.

Immer wenn du das Minispiel startest, musst du **alle Ziele und Felder des Minispiels frei radieren:** auch die **FEVER**-Leiste und (ganz ungewöhnlich) das ***SO HOT!***-Leuchtfeld! Dann radiere ebenfalls das Ziel im Spezialbereich wieder frei, mit dem du das Minispiel gestartet hast.

Zuletzt legst du deine 2. Kugel auf den lila Startpfeil auf dem Minispiel.

__Zur Erinnerung:__ Ab deinem __nächsten__ Zug verwendest du also beide Würfel. Für die eine Kugel verwendest du den Würfelwert des einen Würfels und für die zweite Kugel den Würfelwert des anderen Würfels.

__Beispiel:__ Das Minispiel startet, und die Kugel auf dem Flippertisch ist noch im Spiel. Du würfelst ⚄ ⚅. Du musst jetzt beide Würfel nutzen. Du wählst ⚅ für das Minispiel, triffst dort mit der Kugel die Zielscheibe ⚅ und bekommst 1 ★. Mit ⚄ schießt du die Kugel auf dem Flippertisch zur Boogie-Zielscheibe, füllst dort das entsprechende Ziel aus und erhältst 1 ★.

WIE GEHT ES WEITER?

Ab deinem nächsten Zug läuft ein normaler Multiball – mit der Ausnahme, dass jede Kugel ihr eigenes Spielfeld verwendet (und du hier durch Multiball keine doppelten Punkte erhältst!).

Du spielst also auf dem Flippertisch zusätzlich ganz normal weiter.

DIE FEVER-LEISTE

Das Minispiel besteht aus **2 Flipperfingern** und **2 Gruppen von Zielscheiben**. In der Mitte des Minispiels befindet sich die **FEVER-Leiste**. Sie ist kein Spielelement, du kannst sie also nie treffen.

Die beiden Gruppen von Zielscheiben bestehen aus **je 3 Zielen**. Triffst du ein Ziel dort, erhältst du 1 . Hast du aber alle 3 Ziele einer Gruppe getroffen und schließt die Gruppe ab, **steigt die FEVER-Leiste**: Du beginnst ganz unten – markierst also **R** – und erhältst sofort die dort angegebenen Punkte (hier 4).

Dann radierst du alle Ziele dieser Gruppe wieder frei. Immer wenn du eine Gruppe erneut abschließt, steigt wieder die **FEVER-Leiste**. Du markierst das nächst-höhere Feld und erhälst die Punkte dort. Hast du **F** erreicht, bekommst du für jede weitere abgeschlossene Gruppe immer 15 (das ist das Maximum der FEVER-Leiste).

Die Flipperfinger funktionieren genau wie auf dem Haupttisch. Damit schießt du die Kugel wieder hoch zu den Zielscheiben. Kannst du kein Ziel auf den Flipperfinger mehr treffen, geht die Kugel verloren. Das Minispiel (und damit der ***Multiball***) endet.

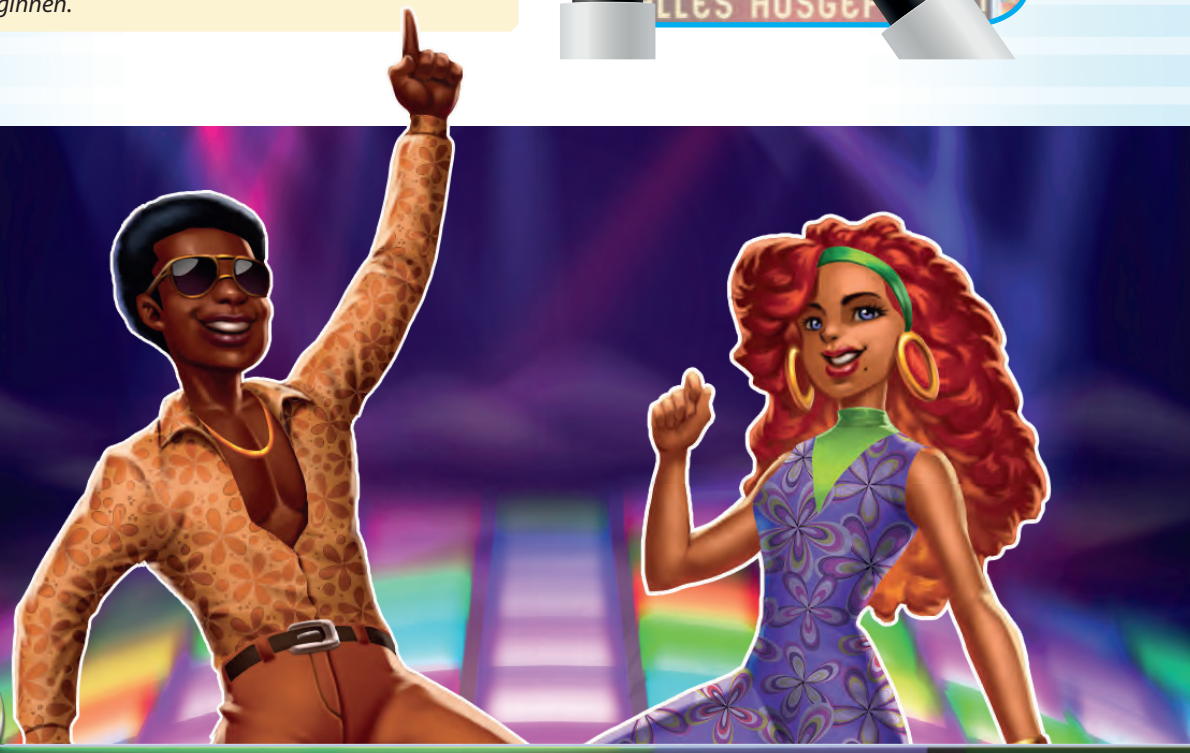
Hinweis: *Geht deine Kugel vom Flippertisch verloren, spielst du natürlich noch auf dem Minispiel weiter. Erst wenn beide Kugel verloren gehen, zählt die Runde als beendet, und du musst eine neue Kugel beginnen.*

DAS MINISPIEL BEEINFLUSSEN

Du kannst mit der **Kugel auf dem Flippertisch** das Minispiel auf 2 Arten beeinflussen:

- Triffst du mit der Kugel auf dem Flippertisch erneut ein Ziel im Spezialbereich, radierst du die passend farbigen Ziele auf den Flipperfingern des Minispiels frei! Das erlaubt dir natürlich die Kugel beim Minispiel öfter wieder nach oben zurückzuschießen und deine FEVER-Leiste weiter zu füllen.

- Aktivierst du den ***SO HOT!***-Bonus während das Minispiel aktiv ist, verdoppelst du alle Punkte, die du beim Minispiel erhältst (also auch die Punkte von der FEVER-Leiste).



Hall of Fame

CARNIBALL

GEF 100

ERFOLGE:

- ❑ Schließe Hau den Lukas ab, während du einen Multiball spielst.
- ❑ Schließe Hau den Lukas während einer Partie 2x ab.
- ❑ Triff 10 Bumper-Ziele, ohne dass die Kugel diese Zone verlassen hat.
- ❑ Triff alle 12 Bumper-Ziele, ohne dass die Kugel diese Zone verlassen hat.

CYBERHACK

GEF 100

ERFOLGE:

- ❑ Fülle die Datenleiste vollständig
- ❑ Fülle die Datenleiste vollständig, während du doppelte Punkte erhältst
- ❑ Schließe den Cache ab
- ❑ Du hast 12 Hacks

Drachentöter

GEF 100

ERFOLGE:

- ❑ RASTE erst, wenn du mind. 5 Zauber gewirkt hast
- ❑ Werte den Schatz 3x mit 1 Kugel
- ❑ Erreiche 5x Level 6
- ❑ Erlerne alle 15 Zaubersprüche

Disco Fever

GEF 100

ERFOLGE:

- ❑ Werte den Hustle
- ❑ Erhalte 10 auf der FEVER-Leiste
- ❑ Erhalte 15 auf der FEVER-Leiste
- ❑ Schließe beide Nebelmaschinen ab.