

GEOFF ENGELSTEIN

FLIPPER MANIA

EINLEITUNG

Nutze beim Flippern die richtige Strategie, das richtige Timing – und eine Portion Glück – und gehe auf Highscore-Jagd! In jedem Zug würfelst du 2 Würfel, und musst dir 1 davon auswählen. Mit diesem Würfel triffst du passende Ziele auf dem Flipper und füllst mit deinem Stift das getroffene Kästchen aus.

So sammelst du Punkte 🎯 und versuchst die Kugel möglichst lange auf deinem Flippertisch zu halten. Geht sie verloren, hast du noch 2 weitere Kugeln! Nach der 3. Kugel endet das Spiel. Trage deine Highscore ein – konntest du die meisten Punkte 🎯 ergattern und gehst in die *Flippermania Hall of Fame* ein?

SPIELMATERIAL

◆ 16 Spielpläne: Für 4 Spieler je: 4 Flippertische mit je 1 passenden Anzeige:

- CARNIBALL (Einfach)
- DRACHENTÖTER (Fortgeschritten)
- CYBERHACK (Fortgeschritten)
- DISCO FEVER (Profi)

Hinweis: Die Tische haben unterschiedliche Komplexitätsstufen – wie anspruchsvoll sie also zu spielen sind!



2 Würfel



8 Flipperkugeln



Je 4 Flippertische und dazugehörige Anzeigen



4 trocken abwischbare Stifte

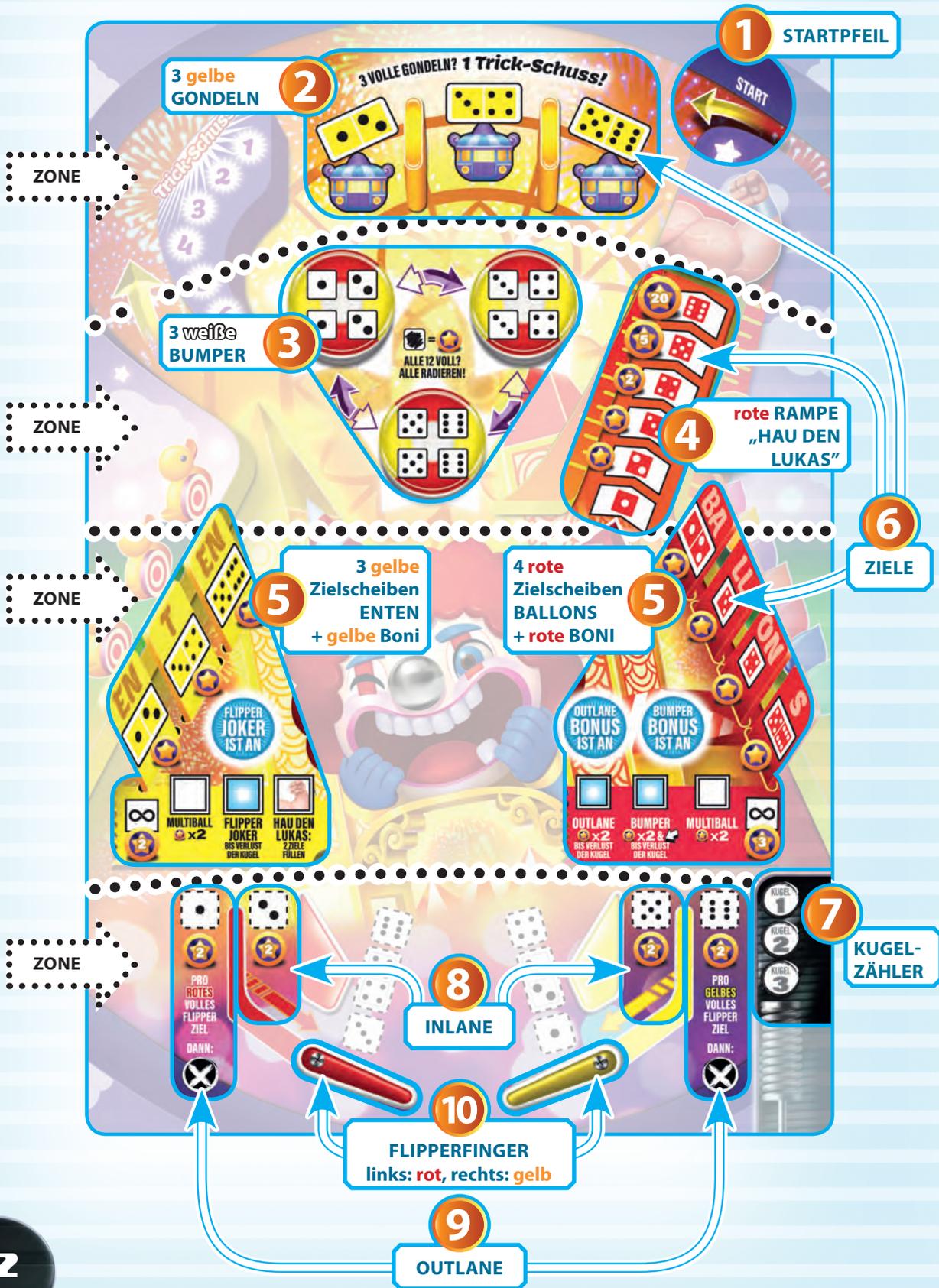
ERSATZTEILSERVICE

Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:

<https://www.pegasus.de/ersatzteilservice>.

Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel. Dein Pegasus-Spiele-Team.

Eine Übersicht über den Flippertisch



Der Flippertisch

Jeder Flippertisch besteht aus **4 Zonen**. In jeder Zone findest du 1 oder mehrere **besondere Spielelemente**. In der untersten Zone findest du die **Flipperfinger**, mit denen du die Kugel wieder in eine **höhere Zone** schießen kannst. Wir geben dir hier einen kurzen Überblick über diese Elemente, damit du sie auf deinem Flippertisch wiedererkenntst! Wenn du hier noch nicht alles verstehst – mach dir keine Sorgen; wir erklären jedes einzelne Element noch genau!

1 STARTPFEIL

Jede neue Kugel beginnt auf diesem Pfeil.

2 3 ZIELSCHEIBEN (GONDELN)

Das ist eine **Gruppe von Zielen**. Hast du alle 3 je 1x getroffen, erhältst du 1 Trick-Schuss!

3 BUMPER

Diese 3 Bumper sind eine **Gruppe von 12 Zielen**. Die Kugel kann zwischen den Bumpern hüpfen – aber immer nur entlang der **lila Pfeile**. **Hinweis:** Um entlang der lila-durchsichtigen Pfeile zu gehen, muss man erst einen passenden Bonus freischalten.

4 RAMPE (HAU DEN LUKAS)

Rampen kannst du nicht normal erreichen. Du musst sie von einem **Flipperfinger** aus treffen – deine Kugel muss also zu Beginn deines Zuges auf einem Flipperfinger liegen. Die Farbe des Pfeiles gibt dabei an, welcher das sein muss (hier: der **rote**).

5 ZIELSCHEIBEN

4 ZIELSCHEIBEN (BALLONS)

Das ist eine **Gruppe von Zielen**. Hast du alle 4 je 1x getroffen, erhältst du einen der **roten** Boni darunter.

3 ZIELSCHEIBEN (ENTEN)

Das ist eine **Gruppe von Zielen**. Hast du alle 3 je 1x getroffen, erhältst du einen der **gelben** Boni darunter.

BONUS-FELDER (**rot** und **gelb**) mit **runden Leuchtfeldern** darüber (für die farblich passenden Zielscheiben dieser Zone)

6 ZIELE

Ziele sind Kästchen, die du mit deiner Kugel treffen kannst. Auf jedem Ziel sind **ein oder mehrere Würfelwerte** abgebildet – das sind mehrere **Möglichkeiten**, mit denen du sie treffen kannst. Du benötigst aber immer nur **1 Ergebnis** davon. Außerdem sind Ziele entweder **gelb, rot** oder **weiß** gefärbt – auf dem Weg der Kugel nach unten spielt das keine Rolle, aber beim Schuss zurück nach oben von den Flipperfingern aus bestimmt das, von welchen Flipperfinger die Kugel kommen muss: dem **gelben**, dem **roten** oder egal von welchem. Außerdem hat jedes Kästchen - egal ob es ein Ziel ist oder nur ein Bonus-Kästchen - unterschiedliche Kastenlinien: dicke, gestrichelte oder doppelte Linien (mehr dazu später).

7 KUGELZÄHLER

Jede Kugel stellt 1 „Runde“ dar. Nach 3 Kugeln (3 „Runden“) endet das Spiel.

8 INLANE (mit Sofort-Punkten)

Geht die Kugel hier herein, erhältst du einen einmaligen Bonus an 🍀, dann ist sie auf dem entsprechend farbigen Flipperfinger ihrer Seite.

9 OUTLANE (mit Sofort-Punkten)

Geht die Kugel hier herein, **geht sie verloren!** Hast du aber vorher geschickt gespielt, erhältst du aber noch Bonus-Punkte 🍀 für volle Ziele auf dem passend farbigen Flipperfinger.

10 FLIPPERFINGER (links rot rechts gelb)

Damit schickst du die Kugel wieder in eine **höhere Zone** und/oder **entlang** eines passend **farbigen Pfeiles** auf dem Flippertisch! Kannst du die Kugel aber von hier nicht wieder nach oben schießen, rutscht die Kugel zwischen die beiden Flipperfinger und geht verloren – deine Runde mit dieser Kugel endet!

Spielaufbau

Bevor es losgehen kann, die erste Entscheidung: Welcher Flippertisch wird gespielt?

Fertig? Gut – Jetzt nimm dir ...

- 1 ... den gewählten Flippertisch und die dazu passende Anzeige.
- 2 ... 2 Kugeln. Lege 1 davon auf den Startpfeil. (Man nennt das auch „die Kugel einschießen“.)
Lege die andere Kugel zunächst beiseite.
- 3 ... 1 abwischbaren Stift. Fülle dann das Feld für Kugel 1 aus.

Bevor es gleich losgehen kann, lies dir (auf der **Rückseite** dieser Anleitung) noch den Abschnitt „**So spielst du ...**“ des gewählten Flippertisches durch! Du findest dort eine Erklärung aller Besonderheiten dieses Tisches!



1

2



3



Die erste Partie Flippermania?

Beginne mit dem **Carniball**-Tisch. Diese Anleitung nimmt diesen Tisch zur Erklärung des Spiels!

So spielst du Flippermania

Hinweis: Wir erklären das Spiel hier, als ob du Flippermania SOLO spielen würdest. Das Spiel mit 2-4 Spielern spielt sich ganz genauso, nur dass sich alle die gleichen Würfel und Ergebnisse teilen. Wir erklären dir die Details dazu an den relevanten Stellen in einem solchen Hinweis-Kasten!

Eine Partie **Flippermania** geht über **3** gespielte Kugeln. Man könnte das Spielen von 1 Kugel auch als „Runde“ betrachten und deine Runde mit dieser Kugel endet, sobald diese Kugel verloren geht. Nach 3 Kugeln – also 3 Runden – endet deine Partie. Solange die Kugel auf dem Spielfeld ist, führst du einen Zug aus und wiederholst das so lange, bis die Kugel verloren geht.

Jeder **Zug** besteht aus **4** Schritten:

1. WÜRFELN

Wirf 2 Würfel. Dann überprüfe, ob du einen **Tilt** hast!

2. ZIEL WÄHLEN UND KUGEL BEWEGEN

Wähle 1 Würfel aus, und wähle damit dein Ziel. Entscheide, ob du das Würfelergebnis manipulieren willst! Dann: Bewege die Kugel.

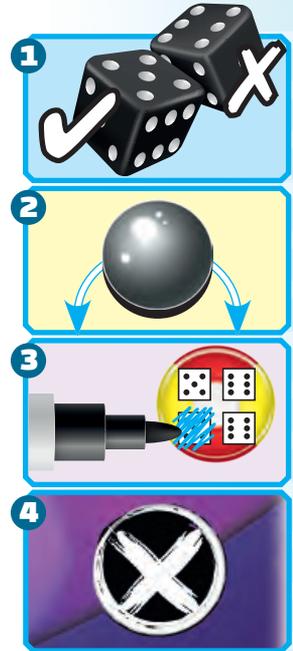
3. DAS ZIEL TREFFEN

Fülle das Ziel aus, das du getroffen hast. Erhalte 🍷 und Boni!

4. KUGELVERLUST ÜBERPRÜFEN

Hast du deine Kugel verloren? Sobald die Kugel verloren ist, musst du den Tisch für die nächste Kugel vorbereiten.

Dann: ein neuer Zug beginnt!



Mit 2-4 Spielern: Ihr spielt alle gleichzeitig jeden Zug. Wenn deine Runde endet, weil du die Kugel verloren hast, müssen die anderen Spielern kurz warten, damit du deine nächste Kugel vorbereiten kannst. Im nächsten Zug beginnst du dann deine nächste Kugel! So kann es sein, dass ihr zwar die gleichen Züge spielt, aber in unterschiedlichen Runden seid!

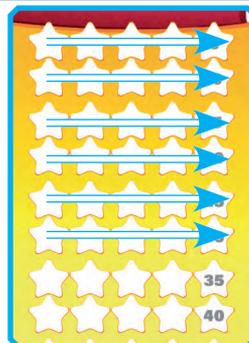
Punkte 🍷 zählen

Immer, wenn du 1 🍷 bekommst, füllst du sofort 1 freies Feld auf deiner Punkteanzeige aus (von links nach rechts, von oben nach unten).

1 Stern 🍷 entspricht 1 Punkt und

1r : 1 Stern; 2 : 2 Sterne, 3 : 3 Sterne, usw.

Sobald du 100 Sterne ausgefüllt hast, füllst du unten auf der Punkteanzeige, links außen beginnend, 1 freien großen Stern aus, radierst die 100 ausgefüllten Sterne darüber wieder frei und beginnst die Punkteleiste erneut!



Hinweis: Auf einigen Flippern befinden sich blaue Sterne (★). Diese Punkte bekommst du erst, wenn du bestimmte, beim jeweiligen Flipper beschriebene Voraussetzungen erfüllst.

ENDE DES SPIELS

Wenn du deine dritte und letzte Kugel verlierst, endet das Spiel. Zähle jetzt deine Punkte 🏆 (auf der Anzeige). Du kannst diesen *Highscore* in die *Hall of Fame* eintragen. Wie gut warst du?

Mit 2-4 Spielern: Wenn du früher fertig warst, wartest du bis alle anderen ebenfalls ihre dritte Kugel verloren haben. Anschließend vergleicht ihr eure 🏆. Wer die meisten 🏆 hat, gewinnt (und schreibt seinen Namen in die *Hall of Fame*!). Gleichstand? Es gewinnt, wer zuerst fertig war! Sollte auch hier Gleichstand herrschen, weil ihr im gleichen Zug fertig wart, teilt ihr euch den Sieg!

Spielablauf im Detail

1. WÜRFELN

Wirf 2 Würfel.

Hast du in deinem letzten Zug den Tisch gestoßen (siehe Kasten *Würfel manipulieren*, Seite 7)?

Überprüfe: Hast du jetzt einen *Tilt*?

Dafür brauchst du das **TILTRISIKO** auf deiner Anzeige: Bilde die **Differenz beider Würfel** und vergleiche sie mit deinem **TILTRISIKO**:

- Ist die **Differenz gleich oder größer** als dein **TILTRISIKO**? Du bist sicher – nichts passiert! Radiere das **TILTRISIKO** weg.
- Ist die **Differenz kleiner** als dein **TILTRISIKO**? Deine Kugel geht **verloren!** (Bei *Multiball*: **beide** Kugeln!) **Überspringe** Schritt 2 und 3 in diesem Zug und radiere das **TILTRISIKO** weg.

Tilt? Was ist das? Im Laufe des Spiels kannst du versuchen, den Würfelwurf zu manipulieren (das „Stoßen“). Dadurch erhältst du aber ein **TILTRISIKO**: Beim nächsten Würfelwurf überprüfst du hier, ob du in deinem letzten Zug zu viel riskiert hast ...



Beispiel: In deinem letzten Zug hast du aus einer 🎲 eine 🎲 gemacht und damit ein *Tiltrisiko* von 1 eingetragen. Jetzt hast du eine 🎲 und 🎲 gewürfelt.

Die Differenz ist 1 – und damit gleich groß wie dein *Tiltrisiko*. Du bist sicher! Hättest du aber 🎲 und 🎲 gewürfelt, hättest du eine Differenz von 0 – das ist kleiner als dein *Tiltrisiko* von 1! Du Kugel wäre verloren gegangen!

Mit 2-4 Spielern: Es gibt in jedem Zug einen gemeinsamen Würfelwurf, mit dem jeder von euch seinen Zug macht (auch wenn ihr in unterschiedlichen Runden seid). **Tipp:** Sobald einer von euch mit seinen 3 Kugeln schon fertig ist, kann dieser Spieler ja bis zum Spielende das Würfeln übernehmen und mitfeiern!

2. ZIEL WÄHLEN UND KUGEL BEWEGEN

Wähle 1 Würfel aus (manipuliere wenn gewünscht sein Ergebnis) und dann wähle damit dein Ziel. Bewege die Kugel **dorthin**.

Mit 2-4 Spielern: Du entscheidest alleine für dich, welchen der beiden Würfel du wählst und ob du das Ergebnis manipulierst. Du musst dabei nicht den gleichen Würfel wählen wie deine Mitspieler! Möchtest du das Ergebnis manipulieren, ändere aber nicht den tatsächlichen Würfel, sondern benutze einfach für dich das neue Ergebnis.



MULTIBALL (Bedeutet: Du hast durch einen Bonus 2 Kugeln auf dem Tisch)

Hast du gerade **Multiball mit 2 Kugeln**? Du musst jetzt **beide Würfel** verwenden! Den einen Würfel für Kugel 1 und den anderen Würfel für Kugel 2.

Wichtig: Du führst die Schritte 2 und 3 für *Multiball* im selben Zug, aber nacheinander und **separat** für **jede** Kugel aus – Boni, die du in Schritt 3 durch die erste Kugel erhältst, kannst du also direkt für Schritt 2 der zweiten Kugel verwenden!

Wurf manipulieren

Es gibt jetzt aber noch **2 Möglichkeiten**, wie du das Ergebnis des Wurfes manipulieren kannst, bevor du dein Ziel wählst:

A) Stoßen

3x pro Spiel kannst du mit einem „Stoß“ das Ergebnis **1 Würfels** verändern.

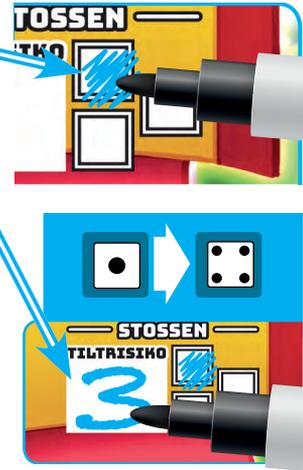
Mit 2-4 Spielern: Dabei verändert sich nur das Ergebnis für dich – nicht für die anderen. Du drehst also nicht den Würfel, sondern verwendest nur das für dich manipulierte Ergebnis.

Um zu stoßen, füllst du zunächst 1 freies Feld auf der Anzeige aus. Sind hier bereits alle Felder voll, kannst du nicht mehr stoßen!

Du darfst jetzt frei entscheiden, wie sehr du das Ergebnis 1 Würfels verändern willst. Die **Anzahl Augen**, um die du das Ergebnis verändern willst (nach oben oder nach unten), trägst du dabei als **TILTRISIKO** ein. Dieses Risiko musst du bei deinem nächsten Zug überprüfen.

Beispiel: Du hast  und  gewürfelt – brauchst aber dringend eine . Du willst also um 3 Augen verändern. Du trägst 3 bei TILTRISIKO ein und darfst den Würfel jetzt wie eine  verwenden.

Achtung: Du darfst **nicht** stoßen, wenn du dadurch deine Kugel verlieren würdest. Und du kannst **nie** beide Würfel innerhalb 1 Zuges stoßen (auch bei *Multiball* nur 1 Würfel)!



B) Trick-Schuss



Im Laufe der Partie kannst du dir **Trick-Schüsse** verdienen, indem du bestimmte Ziele auf dem Flippertisch triffst – wie hier bei *Carniball* die 3 *Riesenrad-Gondeln*.

Ein Trick-Schuss erlaubt dir, statt auf das Glück der Würfel zu hoffen, ein von dir vorher als Trick-Schuss verdientes Ergebnis zu verwenden!

WIE MACHE ICH DAS?

Hast du einen Trick-Schuss verfügbar? Statt 1 der beiden Würfel darfst du 1 deiner eingekreisten Trick-Schüsse nutzen. Wähle also mit dieser Zahl dein Ziel **anstatt** mit einem deiner Würfelresultate. Dann **radierst** du den gewählten Trick-Schuss wieder **frei**. Übrigens: Du darfst einen Trick-Schuss auch **stoßen**!

Achtung: Der Trick-Schuss ersetzt **nicht** Schritt 1 – du musst trotzdem würfeln. Du kannst damit nicht etwa einen **Tilt** verhindern! Es ist aber erlaubt, 2 Trick-Schüsse auf einmal zu verwenden – beispielsweise für *Multiball*!



Beispiel: Du hast einen Trick-Schuss für eine , eine  und eine  verfügbar.

Jetzt musst du dein Ziel wählen!

Die wichtigste Regel lautet: Die Kugel muss sich **immer bewegen**, und du **musst** dann mit ihr ein **Ziel treffen** können. Um das zu tun, muss das **Ziel** den **Würfel** abgebildet haben, den du ausgewählt oder durch **Stoßen/Trick-Schuss** erzielt hast.

Kannst du das nicht, geht die Kugel **verloren** (Thematisch: *du hast sie nicht mit den Flipperfingern getroffen und sie fällt in die Spalte zwischen ihnen aus dem Spielfeld heraus*).

Was ist ein Ziel?

Ein Ziel ist ein **leeres** – also noch nicht ausgefülltes – **Feld** mit **1 oder mehreren** darin abgebildeten **Würfeln**

Beispiel: Dieses Ziel darfst du wählen, wenn du eine  oder  hast.



Beispiel: Dieses Ziel darfst du wählen, wenn du eine  hast.



Diese Würfel geben an, mit welchem Ergebnis du sie treffen kannst. Du hast also oft eine Auswahl.

Achtung! Die Farben der Ziele bzw. der Spielelemente, zu denen sie gehören, spielen zunächst keine Rolle! Sie sind nur wichtig, wenn du einem passend farbigen Pfeil folgst und/oder die Kugel vom einem Flipperfinger kommt (siehe *Die Kugel kann einem roten/gelben Pfeil folgen, nächste Seite*)

Wie bewege ich jetzt die Kugel genau?

Schau dir zunächst an, wo die Kugel gerade liegt – denn: Die Kugel liegt immer auf dem **Startpfeil** – **beachte das!** (Siehe: *Die Kugel kann einem Pfeil folgen, nächste Seite*)

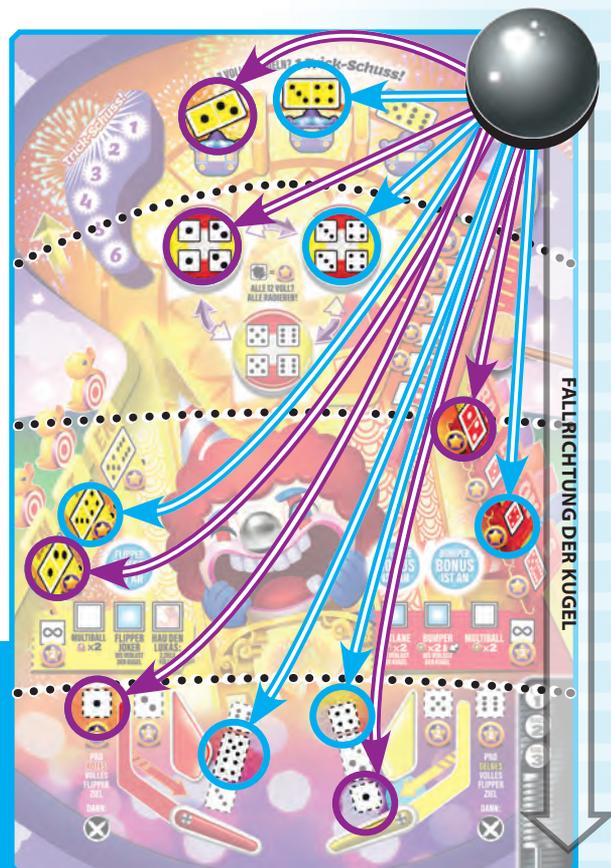
Sonderfall: Zu Beginn des Spieles und mit jeder neuen Kugel liegt sie direkt auf dem **Startpfeil** – **beachte das!** (Siehe: *Die Kugel kann einem Pfeil folgen, nächste Seite*)

Zur Erinnerung: Jedes Ziel ist immer Teil eines besonderen Spielelements, und jedes Spielelement ist einer Zone zugeordnet!

Bewegungsregel 1: Um die Kugel zu bewegen und ihr Ziel zu wählen, **musst** die Kugel immer **1 oder mehrere Zonen herunterfallen**.

Das neue Ziel der Kugel darf nicht in der Zone sein, in der sie sich gerade befindet. Kannst du in **keiner Zone darunter** ein gültiges Ziel wählen, geht die Kugel verloren! Generell darfst du aber frei entscheiden, in welcher Zone du dein Ziel wählst – selbst wenn es direkt in der Zone darunter ein gültiges Ziel gibt, darfst du sie also weiter nach unten fallen lassen. Das ist ganz dir überlassen!

Beispiel: Du hast eine  und eine  gewürfelt und deine Kugel liegt in der obersten Zone auf dem Startpfeil. Die lila Ziele sind alles mögliche Ziele in diesem Zug, wenn du die  wählst und damit die Kugel bewegst. Die blauen Ziele sind alles mögliche Ziele, wenn du die  wählst und damit die Kugel bewegst.



Bewegungsregel 2: Die Kugel muss **nicht** herunterfallen, wenn sie einem **Pfeil** folgen kann!

Liegt deine Kugel auf einem Ziel, von dem ein Pfeil wegführt? Dann **darfst** du **diesem Pfeil folgen**, **anstatt** 1 oder mehrere Zonen **herunterfallen** zu müssen. Das muss natürlich möglich sein – also der Pfeil muss zu einem Ziel zeigen, das du treffen kannst!

Pfeile gibt es in **3 Farben: Lila, Rot und Gelb.**

Die Kugel kann einem **lila** Pfeil folgen

Wenn von deiner Kugel ein **lila Pfeil** weg zeigt, darfst du (**statt herunterzufallen**) ein **Ziel wählen, auf das der lila Pfeil zeigt** – auch wenn das in derselben Zone ist! Wenn du das nicht kannst (oder willst), **musst** du wieder 1 oder mehrere Zonen herunterfallen.



Beachte: Manche besonderen Pfeile sind erst benutzbar, wenn du sie mit einem passenden **Bonus** freigeschaltet hast!

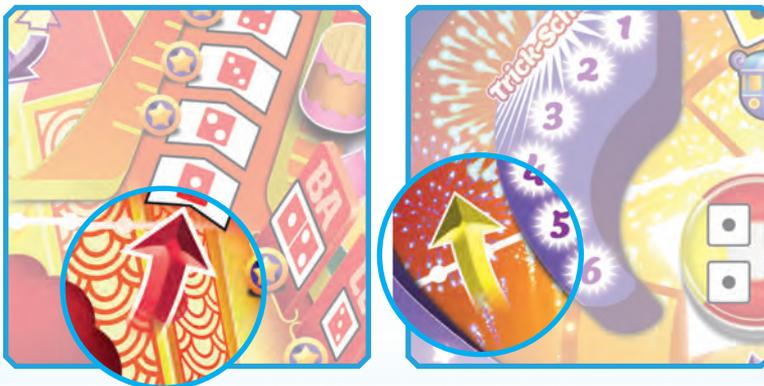
Die Kugel kann einem **roten/gelben** Pfeil folgen

Wenn von deiner Kugel ein **roter/gelber** Pfeil weg zeigt, darfst du (**statt herunterzufallen**) ein **rotes/gelbes Ziel** wählen, auf das der Pfeil zeigt. Die **Farbe** des Ziels **musst** dabei der **Farbe des Pfeiles** entsprechen **oder** es muss ein **weißes Ziel** sein! Wenn du das nicht kannst (oder willst), **musst** du wieder 1 oder mehrere Zonen herunterfallen.

Ich bin gerade mit meiner Kugel auf einem Flipperfinger – wie funktionieren Pfeile hier?

Rote/Gelbe Pfeile und damit verbundene **farbige Ziele** sind am wichtigsten, wenn deine Kugel gerade auf einem **Flipperfinger** liegt und du sie wieder nach oben schießen willst – dann **musst** dein nächstes Ziel ein **passend rotes/gelbes** oder ein **weißes** Ziel sein. So erreichst du auch die farbigen Rampen oder Dreh-Ziele ...

Da die Flipperfinger ein allgemeines Spielelement sind, das du auf jedem Flippertisch wiederfindest, erklären wir diese und weitere Besonderheiten am Ende der Anleitung unter *Allgemeine Spielelemente* (siehe S. 12) aber noch einmal im Detail!



3. DAS ZIEL TREFFEN

Fülle nun das **Ziel** mit dem Stift **aus**, das du mit der Kugel getroffen hast! Dann erhalte 🎯 und **Boni!** Ziele (und andere Kästchen) können **3 unterschiedliche Kastenlinien** haben, die jetzt wichtig werden:

- 1 Dicke Linie:** Ziele mit dicken Linien sind (normalerweise) Teil einer Gruppe. Sobald du alle Ziele der Gruppe getroffen und damit ausgefüllt hast, schließt du die Gruppe ab (siehe Kasten *Eine Gruppe abschließen*). Dann radierst du sofort **alle Ziele dieser Gruppe** wieder **frei**.
- 2 Gestrichelte Linie:** Diese Ziele bleiben gefüllt, bis du die aktuelle Kugel verlierst. Dann radierst du sie wieder frei, um dich für deine nächste Kugel vorzubereiten.
- 3 Doppelte Linie:** Findest du oft bei Boni – du kannst sie nur 1x pro Spiel füllen. Solche Kästchen werden **nie** frei radiert.



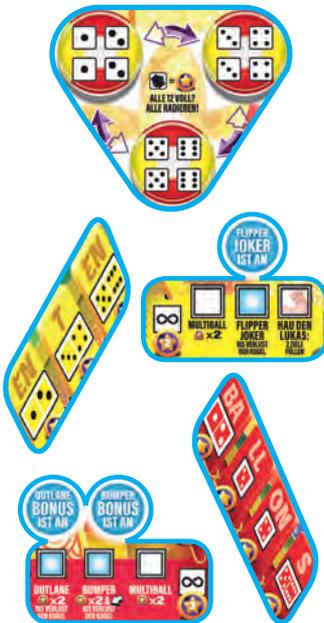
Jedes Ziel gehört zu einem **besonderen Spielelement** dieses Flippertisches. Nachdem du das Ziel ausgefüllt hast, erhältst du zunächst die 🎯, die dabei angegeben sind. Dann überprüfst du, ob du bei diesem Spielelement besondere Boni auslöst.

Achtung: Jeder Flippertisch und jedes Spielelement hat besondere Regeln. Lies dir dafür den Abschnitt „So spielst du ...“ (auf der Rückseite dieser Anleitung) jedes Tisches vor der Partie durch, damit du weißt, was diese Elemente bedeuten und was passiert, wenn du sie jetzt ausfüllst!

Es gibt jedoch auch Spielelemente, die sich auf **allen** Flippertischen wiederfinden: Die Flipperzone mit den Flipperfingern, den Inlanes und den Outlanes, die Bumper, Zielscheiben ... Wie diese Elemente genau funktionieren, erklären wir ausführlich unter *Allgemeine Spielelemente* auf Seite 12.

EINE GRUPPE ABSCHLIESSEN

Hast du alle Ziele einer Gruppe ausgefüllt? Die Gruppe ist nun abgeschlossen: Was jetzt passiert, kommt auf die Gruppe (und den aktuellen Flippertisch) an. Du könntest einen Bonus erhalten oder etwas anderes Besonderes kann passieren. Außerdem radierst du **alle Ziele** einer abgeschlossenen Gruppe **sofort** wieder **frei**! Hier findest du eine Beschreibung über die Gruppen, die du auf (fast) allen Tischen findest.



Bumper

Jedes Mal, wenn du mit der Kugel ein Ziel auf einem der 3 Bumper triffst, erhältst du etwas (bei **Carniball** ist das je 1 🍌). Außerdem darfst du die Kugel mithilfe der Pfeile von einem Bumper zum nächsten bewegen – wenn du die entsprechenden Ergebnisse hast. Das wird immer schwieriger, weil du mit jedem Treffer weniger Ziele hast. Erst wenn du alle Ziele auf dem Bumper getroffen hast, radierst du sie alle wieder frei.

Zielscheiben

Zielscheiben gibt es in Gruppen aus **mehreren Zielen**. (Beispiel: Bei **Carniball** gibt es je eine 3er-Gruppe: **ENTEN** – und eine 4er Gruppe: **BALLONS**.) Triffst du 1 Ziel davon, erhältst du (meistens) sofort etwas (hier je 1 🍌). Sobald du aber **alle Ziele** einer Gruppe von Zielscheiben getroffen hast, schaltest du einen Bonus frei!

Die meisten Boni erhältst du nur 1x pro Spiel – das erkennst du an ihrer doppelten Kastenlinie. Mit ∞ gekennzeichnete Boni darfst du aber immer wieder erhalten – du musst so einen Bonus also gar nicht erst markieren – nimm dir einfach die 🍌, wenn du ihn wählst.

Jede Gruppe hat ihre eigenen Boni! (Bei **Carniball**: Schließt du **ENTEN** ab, wählst du aus den gelben Boni links. Schließt du **BALLONS** ab, wählst du aus den roten Boni rechts.) Die Erklärung aller Boni findest du immer im „So spielst du ...“-Bereich der Anleitung für deinen gespielten Tisch.

Trick-Schuss-Gruppe

Jeder Tisch hat eine **Trick-Schuss-Gruppe**. Wenn du alle Ziele der Gruppe ausgefüllt hast, erhältst du **1 Trick-Schuss**. Um einen Trick-Schuss zu erhalten, füllst du **1** der 6 Zahlen im Trick-Schuss-Bereich des Flippertisches aus. Du kannst für jede Zahl 1 Trick-Schuss haben – aber für keine Zahl mehrfach. Du musst diesen Trick-Schuss erst verwendet haben, um ihn erneut erhalten zu können. Erhaltene Trick-Schüsse bleiben über Kugeln hinweg erhalten – du radierst sie **nicht** weg, wenn du die Kugel verlierst.

Beispiel: Du hast alle 3 Gondeln ausgefüllt. Du radierst alle Ziele der Gondeln wieder frei und erhältst 1 Trick-Schuss. Den Trick-Schuss für die 1 oder 2 kannst du nicht ausfüllen, sie sind schon ausgefüllt. Stattdessen entscheidest du dich dafür, die 3 auszufüllen.

Rampen & Dreh-Ziele

Alle Ziele einer Rampe (und alle Dreh-Ziele) bilden ebenfalls eine Gruppe. Radriere sie wieder frei, sobald du alle Ziele dort gefüllt hast (weitere Details zu Rampen & Dreh-Ziele findest du bei **Allgemeine Spielelemente** auf Seite 12).

Hinweis: Hier bei **Carniball** gibt es nur 1 Rampe (**Hau den Lukas**) und **keine** Dreh-Ziele!



4. KUGELVERLUST

Am Ende deines Zuges musst du überprüfen, ob du deine Kugel verloren hast.

Du hast deine Kugel nicht verloren?

Dein nächster Zug beginnt wieder bei Schritt 1!



MULTIBALL

Spieltest du gerade einen Multiball mit 2 Kugeln? Der Verlust 1 der beiden Kugeln zählt **nicht** als Verlust der Kugel. Du spielst einfach mit der verbleibenden Kugel weiter.

Du hast deine Kugel verloren es war nicht deine 3. Kugel? Dann bereite jetzt deinen nächsten Zug vor und schieße deine nächste Kugel ein:

- 1 Fülle das Feld für die nächste Kugel aus.
- 2 Lege deine Kugel auf den Startpfeil des Flippers.
- 3 Radiere alle Ziele & Felder auf deinem Flippertisch/Anzeige mit **gestrichelter Kastenlinie** frei.

Dein nächster Zug beginnt wieder bei Schritt 1!

Zur Erinnerung: Das kann aus mehreren Gründen passiert sein:

- Du konntest sie nicht mehr nach oben schießen, weil die Flipperfinger und die Inlane keine freien Ziele mehr hatte.
- Du hast die Kugel in die Outlane fallen lassen.
- Du hast einen Tilt.



Allgemeine Spielelemente

DIE FLIPPERFINGERZONE

Die Flipperfingerzone ist das Herzstück jedes Flippertisches – hier findest du 3 wichtige Spielelemente:

DIE FLIPPERFINGER

Jeder Flipperfinger hat **3 Ziele**, die du treffen kannst. Liegt die Kugel dann auf einem Flipperfinger ändert sich für dich der **Schritt 2** deines Zuges: **Statt 1** oder mehrere Zonen herunterfallen zu müssen, wählst du in diesem Zug ein Ziel, das **1 oder mehrere Zonen darüber** liegt. Du „schießt“ die Kugel also wieder **hoch in den Flippertisch**. Dabei bekommst du neue Ziele zur Auswahl, die du nur treffen kannst, wenn du deinen Zug mit der Kugel auf einem Flipperfinger beginnst – welche das sind, zeigen die **gelben/roten** Pfeile an!

Hinweis: Aus optischen Gründen führen die Pfeile nicht vom Flipperfinger aus bis zum tatsächlichen Ziel, aber so funktionieren sie.

- Vom **gelben Flipperfinger** aus, kannst du **alle gelben Ziele** und **Spielerlemente** treffen (und/oder wie üblich alle **weißen** Ziele), die sich in **höheren** Zonen befinden. Du darfst in deinem nächsten Zug aber **keine roten Ziele** treffen!
- Vom **roten Flipperfinger** aus, kannst du **alle roten Ziele** und **Spielerlemente** treffen (und/oder wie üblich alle **weißen** Ziele), die sich in höheren Zonen befinden. Du darfst in deinem nächsten Zug aber **keine gelben Ziele** treffen.



Beispiel: Beim **Carniball-Flipper** darfst du mit der Kugel auf dem roten Flipperhebel die **BALLONS** Zielscheiben treffen, entlang dem roten Pfeil zur **HAU DEN LUKAS**-Rampe oder die weißen Bumper treffen.

Wichtig: Du **musst nicht** in die oberste mögliche Zone schießen. Du darfst die Kugel zu jedem erreichbaren passend farbigen (oder weißen) Spielerlement schießen.

Direkt wieder in die Flipperzone fallen

Es kann vorkommen, dass du mit der Kugel in gar keine höhere Zone schießen willst. In diesem Fall darfst du mit dem gewählten Würfel auch einfach direkt wieder herunterfallen und ein Ziel in der Flipperzone treffen – denke dir dafür einfach, dass du in den höheren Zonen kein gültiges Ziel hattest und deswegen die Kugel gleich wieder in die Flipperzone gefallen ist – sie hat sich also trotzdem regelkonform bewegt!

Beispiel: Ihr würfelt . Deine Kugel liegt auf dem roten Flipperfinger. Alle erreichbaren Spielelemente sind jedoch für diese Werte bereits ausgefüllt, deshalb rollt die Kugel wieder zurück in die Flipperzone. Auf dem gelben Flipperfinger gibt es für 1 freies Ziel. Dies füllst du aus und legst die Kugel auf den gelben Flipperfinger.



INLANE



OUTLANE

INLANE

Die Inlane ist jeweils das Ziel **direkt links** und **rechts** der **Flipperfinger**. Sie haben eine Sonderfunktion: Die Kugel verbleibt dort nie! Du erhältst sofort die dort **und** bewegst dann die Kugel sofort weiter auf den passenden Flipperfinger. Für deinen nächsten Zug liegt die Kugel also auf diesem Flipperfinger!

OUTLANE

Wenn du das Ziel der Outlane wählst, erhältst du sofort : Erhalte 2 für **jedes** der 3 ausgefüllten Ziele auf dem **roten/gelben** Flipperfinger (also bis zu 6 pro Outlane). Dann **verlierst** du jedoch diese Kugel!

RAMPEN & DREH-ZIELE

Rampen und Dreh-Ziel sind zwar einer Zone zugeordnet, gehören aber nicht dazu. Du kannst sie niemals auf normale Art treffen. Du kannst sie **nur** treffen, wenn die Kugel von einem **passend farbigen Flipperfinger** kommt – du erkennst das daran, dass Rampen und Dreh-Ziele immer rot oder gelb sind und ein passend farbiger Pfeil zu ihnen zeigt. Wie eine Rampe & die Dreh-Ziele funktioniert erklärt dir immer der „So spielst du ...“-Bereich.

Hinweis: *Carniball* hat nur eine Rampe – den Hau den Lukas. Ein Dreh-Ziel gibt es nur bei *Cyberhack* und *Disco-Fever*, aber es gibt dort keine Rampen. *Drachentöter* hat weder eine Rampe noch ein Dreh-Ziel.

Dreh-Ziele

Dreh-Ziele sind besonders ungewöhnlich. Aber sie funktionieren immer auf dieselbe Art und Weise: **Eine Kugel bleibt hier nie stehen**. Du bewegst dich durch Dreh-Ziele immer hindurch und folgst dabei den Pfeilen. Tust du das, dann füllst du dabei das freie Ziel aus, das der **andere Würfel** zeigt. Du nimmst dafür also das Ergebnis des Würfels, den du **nicht gewählt** hast (und erhältst dafür die). Du musst dabei nichts ausfüllen, wenn das nicht möglich ist. Dann verlässt du mit der Kugel das Dreh-Ziel und wählst – wie üblich – ein Ziel für die Kugel mit dem gewählten Würfel.

Wichtig: Für die Wahl dieses Ziels legst du die Kugel zunächst auf den **Pfeil, der am Ausgang** der Dreh-Ziele abgebildet ist – musst also weiterhin dessen Farbe beachten!



Beispiel: Deine Kugel liegt auf dem roten Flipperfinger von *Cyberhack*. Du würfelst und . Du wählst die und schießt die Kugel durch das Dreh-Ziel. Der von dir nicht gewählte Würfel ist , also füllst du das entsprechende Ziel aus und erhältst 5 . Wäre das Feld bereits ausgefüllt gewesen, hättest du die Kugel zwar durch die Dreh-Ziele schießen dürfen, hättest dafür aber keine 5 bekommen.

Hast du alle **6 Dreh-Ziele** gefüllt, raderst du sie wieder frei.

Hinweis: Auch bei einem Multiball hast du immer einen „anderen“ Würfel. Da du ja jede Kugel separat bewegst!

BONUSFELDER

Zu jeder Gruppe von **Zielscheiben** gehören immer **Bonusfelder der passenden Farbe**. Erhältst du einen Bonus, weil du **alle Ziele der passenden** Gruppe getroffen und die Gruppe abgeschlossen hast, darfst du dir **1 Bonus** der Gruppe auswählen. Es gibt 2 Arten von Boni: **Sofort-Effekte** und **dauerhafte Effekte**.

Dauerhafte Effekte erkennst du an den farbig hinterlegten Feldern und einem passend eingefärbten **Leuchtfeld** darüber. Die meisten dieser Boni gelten für die ganze aktuelle Runde - also bis zum **Verlust der Kugel**. Erhältst du so einen Bonus, füllst du nicht nur das Bonus-Feld aus, sondern **kreist** auch das **Leuchtfeld darüber ein**. Verlierst du die Kugel und musst eine neue Kugel einschließen, erlischt der Bonus. **Radiere das Leuchtfeld frei** – aber lass das **Bonus-Feld gefüllt**. Du kannst jeden solchen Bonus nur **1x pro Spiel** erhalten.



Sofort-Effekte sind entweder einmalige Punkte oder andere einmalige Effekte. Manche Sofort-Effekte haben ebenfalls Leuchtfelder, die du einkreist, wenn du den Bonus erhältst. Sie erinnern dich an den einmaligen Effekt.

Wichtig: Einkreiste Leuchtfelder, deren Bonusfeld **nicht** „Bis Verlust der Kugel“ angegeben haben, bleiben dir erhalten, bis sie genutzt werden. Du radierst sie **nicht** frei, wenn du die Kugel verlierst!

Übersicht über allgemeine Boni



Sofort: Multiball aktivieren

Sobald du den **Multiball** aktivierst, legst du die **zweite Kugel auf den Startpfeil** deines Flippers. Ab deinem nächsten Zug verwendest du **beide Würfel**. Für die eine Kugel verwendest du den Würfelwert des einen Würfels und für die zweite Kugel den Würfelwert des anderen Würfels. Solange du mit diesen 2 Kugeln spielst, **verdoppeln sich alle** 🎯, die du erhältst! **Ja, du hast das richtig gelesen!** Auch solche, die durch weitere Boni erhältst! Der **Multiball** endet, sobald sich am Anfang deines Zuges nur noch 1 Kugel auf deinem Flipper befindet. In dem Zug, indem du eine oder beide Kugeln verlierst, erhältst du aber noch alle extra **Multiball**-Punkte.



Dauerhaft: 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**.



Dauerhaft: Outlane-Bonus

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



Dauerhaft: Bumper-Bonus

Verdopple deine Bumper-Punkte: 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 beim Bumper liegt.



Sofort & unendlich: Bonus-Punkte

Nimm dir die angezeigten Bonus-Punkte. Du füllst dabei das Feld **nicht** aus! Du kannst diese Punkte immer wieder als Bonus erhalten!

Wichtig! Bonus-Multiplikatoren sind alle **kumulativ** – d.h., wenn du zum Beispiel einen Bumper-Bonus (2 🎯 bei Bumpen) und einen Multiball (doppelte Punkte) hast, bekommst du 4 🎯 für jedes getroffene Bumper-Ziel!

Beispiel über einige Züge

- 1 Beispiel:** Im ersten Spielzug würfelst du . Du darfst also in einer beliebigen Zone 1 Ziel mit treffen. Du entscheidest dich natürlich für die oberste Zone und wählst dort die Gondeln: Du bewegst die Kugel zum Ziel mit der und füllst das Gondelziel aus.
- 2** Im nächsten Spielzug würfelst du . Du musst deine Kugel jetzt 1 oder mehrere Zonen herunterfallen lassen für dein nächstes Ziel (du kannst keinem Pfeil folgen). Du willst den Bumper mit der treffen. Also bewegst du die Kugel zu diesem Bumper, triffst dieses Ziel und füllst es aus. Dafür erhältst du jetzt sofort 1 .
- 3** In deinem dritten Zug würfelst du . Normalerweise müsstest du 1 oder mehrere Zonen herunterfallen - aber du kannst hier einem lila Pfeil folgen, wenn du verwendest. Du kannst das Ziel auf dem nächsten Bumper treffen (und 1 erhalten). Würdest du die wählen wollen, müsstest du aber herunter fallen; Es gäbe kein gültiges Ziel entlang des Pfeiles.
- 4** In deinem nächsten Zug würfelst du . Du kannst dem Pfeil mit keinem dieser Ergebnisse folgen, also musst du 1 oder mehrere Zonen herunterfallen. Du kannst ein Ziel auf der roten oder der gelben Zielscheibe wählen oder sogar ein Ziel auf einem Flipperfinger.

Du entscheidest dich aber für die erste rote Zielscheibe bei **Ballons** mit und erhältst erneut 1 .



Impressum

Autor: Geoff Engelstein

Grafik: Richard Dadisman, Daniel Solis

Illustrationen: Gong Studios

DEUTSCHE VERSION

Übersetzung: Sören Textor

Grafik: Daniel Müller & Chris Conrad/Hans-Georg Schneider

Redaktion: Benjamin Schönheiter • **Realisation:** Matthias Nagy

Frosted Games bedankt sich für die Hilfe bei: Sören, Hesy, Antje und Alex.

© 2021 Matthias Nagy, Frosted Games, Sieglindestr. 7, 12159 Berlin, Deutschland, unter der Lizenz von WizKids/NECA LLC. WizKids and related marks and logos are trademarks of WizKids.

Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland.



Pegasus Spiele



WIZKIDS