

Vorher die Anleitung
von Flippermania lesen!



GEOFF ENGELSTEIN



FLIPPER MANIA



STILLE NACHT,
HEILIGE NACHT

Achtung!

Bei diesem Tisch hast du nur 2 Kugeln zur Verfügung. Nach der zweiten Kugel ist das Spiel vorbei.

1 SANTA, 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. SANTA ist ein rotes Spielelement, du kannst diese Gruppe also von der Flipperzone aus nur vom roten Flipperfinger aus erneut erreichen (nicht vom gelben).

Hinweis: Es wäre regelkonform, die SANTA-Gruppe zu erreichen und dabei nicht durch die Kamin-Dreh-Ziele zu gehen. Du kannst die SANTA-Gruppe 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 LOS, BUMPER

Die speziellen LOS-BUMPER befinden sich in derselben Zone wie die SANTA-Gruppe – du kannst sie aber nur erreichen, wenn du vom gelben Flipperfinger der Rampe folgst.

Die LOS-BUMPER funktionieren wie ganz normale BUMPER, aber du darfst die Kugel in beide Richtungen auf den BUMPERN bewegen.

Sobald du alle 3 Ziele dort gefüllt hast, beginnt das SCHLITTENFLUG-Minispiel (siehe Das SCHLITTENFLUG-Minispiel).

Wichtig: Du radierst die LOS-BUMPER jetzt nicht frei! Sie haben eine gestrichelte Kastenlinie – du radierst sie also erst wieder frei, wenn du die aktuelle Kugel verloren hast.

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

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

3 WEIHNACHTSBAUM, BUMPER

Der Weihnachtsbaum besteht aus insgesamt 6 Zielen. Jedes Mal, wenn du ein Ziel dort triffst, erhältst du 1 ☆. Die Weihnachtsbaum-BUMPER funktionieren wie normale BUMPER, du darfst die Kugel aber unabhängig von der Richtung entlang der Linien schießen.

Beispiel: Beispiel: Vom  BUMPER darfst du die Kugel entweder zum  BUMPER oder zum  BUMPER schießen, aber nicht zu den anderen.

Sobald du alle Ziele getroffen hast, radiere sie alle wieder frei. Hast du jetzt auch den roten Bonus „Stern leuchtet!“ markiert? Dann erhältst du jetzt noch zusätzlich 10 🍀.

4 KAMIN, DREH-ZIEL

Der Kamin befindet sich in derselben Zone wie die SANTA-Gruppe – du kannst ihn aber immer nur erreichen, wenn du vom roten Flipperfinger kommst! Der Kamin 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 Kamin nach oben über den roten Pfeil und musst danach erst ein rotes (oder weißes) Ziel treffen.

Hinweis: Dieser Zwang gilt auch, wenn du die SANTA-Ziele nicht treffen kannst oder willst – also selbst, wenn du mehrere Zonen herunterfällst.

5 MILCH, 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 gelben Bonus deiner Wahl. Dann radiere alle 4 Ziele wieder frei. Außerdem markierst du 1 Geschenk in der Mitte der Zone.

MILCH 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 Kamin (sofort): Wenn du das nächste Mal ein KAMIN-Dreh-Ziel ausfüllst, erhältst du dafür die dreifache Punktzahl. Du musst diesen Bonus das nächste Mal nutzen, wenn du ein Dreh-Ziel ausfüllst.

Bumper: Bis zum Ende des Spiels erhältst du 3 🍀 für jedes getroffene Ziel auf dem Weihnachtsbaum (3). Hinweis: Zusammen mit **Multiball** sogar 6 🍀!

Multiball: Aktiviere sofort **Multiball** (zweite Kugel und doppelte Punkte)! Punkte für das Schlittenfahrt-Minispiel werden nicht verdoppelt. Achtung: Es kann immer nur 1 **Multiball** gleichzeitig aktiv sein!

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

6 KEKSE, 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 roten Bonus deiner Wahl. Dann radiere alle 3 Ziele wieder frei und markiere 1 Geschenk in der Mitte der Zone.

KEKSE ist 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.

Rote Boni:

Stern leuchtet!: Für den Rest des Spiels leuchtet der Stern über den Weihnachtsbaum-BUMPERN.

Multiball: Aktiviere sofort **Multiball** (zweite Kugel und doppelte Punkte)! Punkte für das Schlittenfahrt-Minispiel werden nicht verdoppelt.

Achtung: Es kann immer nur 1 Multiball gleichzeitig aktiv sein!

Nächster Schlittenflug: Bis zum Ende des Spiels erhältst du die doppelte Punktzahl im Schlittenflug-Minispiel.

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

GESCHENKE

Immer wenn du **alle Ziele bei MILCH oder KEKSE gefüllt** hast, darfst du auch 1 Geschenk markieren.

Hast du mindestens 1 Geschenk? Dann darfst du es jederzeit benutzen, um einen Würfelwurf auszusetzen, ohne einen der Würfel wählen zu müssen. Radiere dann 1 markiertes Geschenk wieder aus.

DAS SCHLITTENFLUG-MINISPIEL



Beim Schlittenflug-Minispiel versuchst du, möglichst viele der Rentiere zu markieren.

Du spielst das Schlittenflug-Minispiel auf der Anzeige. Deine aktuelle Kugel **verbleibt** dafür auf dem **zuletzt getroffenen LOS-Bumper**. Lege den Flippertisch kurz zur Seite. Ab deinem **nächsten Zug** spielst du nur auf der **Anzeige** weiter.

Achtung: Du kannst beim Minispiel **nicht** stoßen und auch **keine** Trick-Schüsse nutzen. Du kannst allerdings Geschenke einsetzen, um einen Würfelwurf auszusetzen.

Dein Zug funktioniert jetzt folgendermaßen:

- 1 Wirf 2 Würfel.
- 2 Wähle 1 oder 2 der Würfel für Schritt 3.
- 3 Hast du 1 Würfel gewählt? Die Augenzahl des Würfels ist dein Würfelergebnis.

Hast du 2 Würfel gewählt? Addiere beide Würfel augen. Das ist dein Würfelergebnis.

- 4 Jedes Rentier hat eine Nummer. Du darfst jetzt 1 oder mehrere Rentiere markieren. Deren (addierte) Nummern müssen aber zusammen genau deinem Würfelergebnis entsprechen!

Wiederhole das so lange, bis du das **Minispiel beendet** (siehe *Minispiel beenden*).

Beispiel: Du würfelst . Dein Würfelergebnis ist entweder 4, 6 oder 10. Du wählst das Würfelergebnis 10 und markierst die Rentiere 1, 2 und 7 (denn 1+2+7 ergibt 10).



MINISPIEL BEENDEN

Es gibt 3 Möglichkeiten, wie das Minispiel endet: **Absturz**, **Abstieg** oder **Ankunft**.

- **Absturz:** Wenn es keine Rentiere gibt, deren Summe genau deinem Würfelergebnis entspricht, verstehen deine Rentiere dich nicht und du stürzt mit deinem Schlitten ab. **Du scheiterst!** Radiere alle Rentiere wieder frei. Du erhältst **keine** Punkte. Gehe **zurück zum Flippertisch**.
- **Abstieg:** Am Ende deines Zuges darfst du freiwillig das Minispiel beenden (natürlich nur, wenn du keinen Absturz hattest). **Dein Schlittenflug war erfolgreich!** Zähle, wie viele Rentiere markiert sind. Nimm dir so viele 🍪, wie in der Tabelle rechts auf der Anzeige für deine Anzahl an Rentieren angegeben ist. Dann radiere alle Rentiere wieder frei und gehe **zurück zum Flippertisch**.



Beispiel: Du hast beim Abstieg 7 Rentiere markiert. Du erhältst dafür 15 Punkte.

- **Ankunft:** Du hast alle Rentiere markiert? Dann endet dein Schlittenflug automatisch. **Dein Schlittenflug war erfolgreich!** Du erhältst 30 🍪. Dann radiere alle Rentiere wieder frei und gehe **zurück zum Flippertisch**.

ZURÜCK ZUM FLIPPERTISCH

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

Impressum

Autor: Geoff Engelstein

Grafik: Richard Dadisman, Daniel Solis, ciotogcreative.com

Illustrationen: Gong Studios

DEUTSCHE VERSION

Übersetzung: Rosa Layer

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

Redaktion: Benjamin Schönheiter • **Realisation:** Mathias 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

