

FlixX[®]

action game



COOOL[®]
GAMES

© 1994-2009 Concept, game design & artwork:
Smart nv/sa - Belgium. All rights reserved.
Concept & gamerules: Kris Burm
Neerveld 14,
B-2550 Kontich, Belgium

Fax +32 15 45 10 60 info@smart.be
www.coolgames.eu

dd: 20100820 **CG 601NL**



NL SPELREGELS

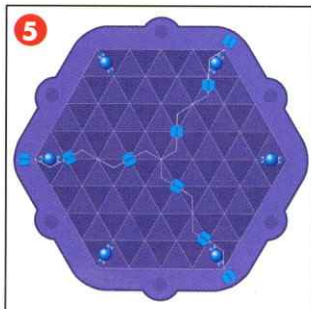
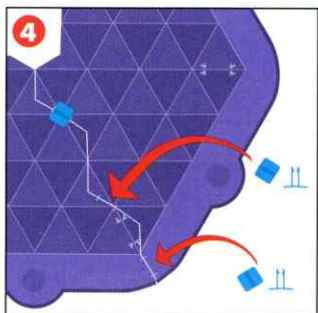
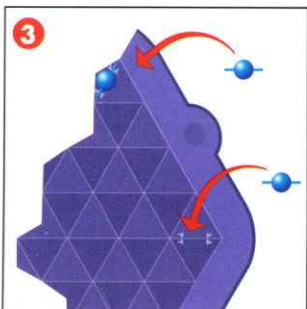
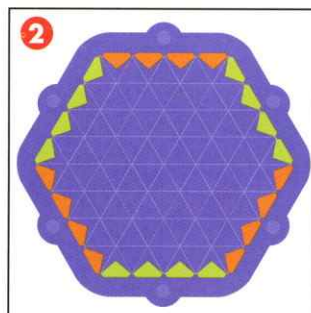
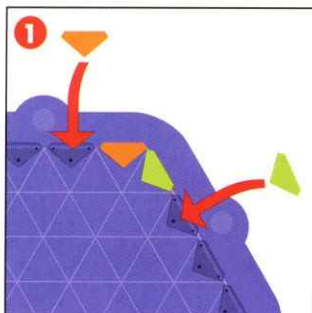
UK GAME RULES

FR RÈGLES DU JEU

DE SPIELREGELN

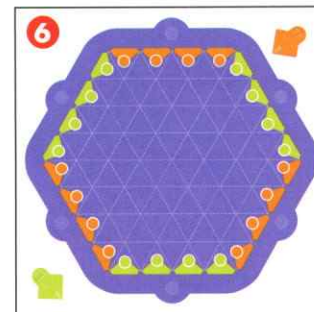
Flixx®

- NL** Montage van het spelbord
- UK** Assembly of the gameboard
- FR** Assemblage du plateau de jeu
- DE** Zusammenbau des Spielbretts

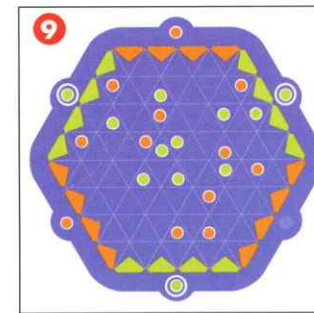
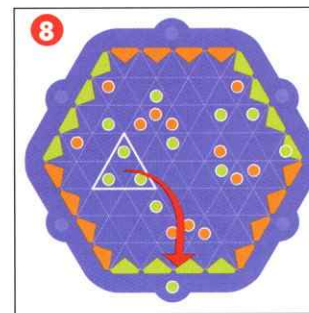
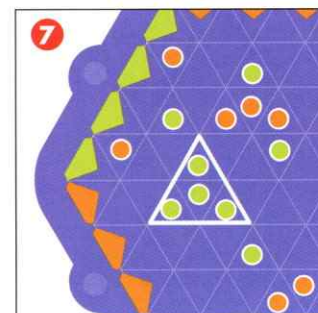


Flixx®

- NL** Het spel starten
- UK** Getting ready to play
- FR** Préparation du jeu
- DE** Spielvorbereitung



- NL** Een *Flixx*-balletje slaan en winnen
- UK** Capturing a *Flixx*-ball and winning the game
- FR** Capturer un *Flixxo* et la fin de la partie
- DE** Schlagen einer *Flixx*-Kugel und Spielende



**Inhoud**

- 12 groene en 12 oranje Flixx-balletjes
- 1 groene en 1 oranje Flixxer.
- 1 zeshoekig bord, bestaande uit 3 delen
- 12 groene en 12 oranje inzetstukken
- 6 wieltes en 9 klemmen
- de spelregels

Samenstelling van het spelbord (diagram 1 t/m 5)

- 1 Duw de groene en de oranje inzetstukken stevig vast in de driehoekige vakken van de drie delen van het spelbord die daarvoor zijn voorzien: telkens vier groene naast elkaar en vier oranje naast elkaar aan de rand van elk deel van het bord. Zorg ervoor dat de drie delen van het spelbord identiek zijn.
- 2 De groene en de oranje inzetstukken wisselen elkaar af: vier groene, vier oranje, vier groene,.... Diagram 2 toont een volledige montage van het spelbord.
- 3 Draai de drie delen van het bord om. Druk onderaan in elk deel twee wieltes in de houders die daarvoor zijn voorzien, zoals aangegeven op diagram 3.
- 4 Pas de drie delen van het spelbord in elkaar en maak ze aan elkaar vast met behulp van de negen klemmen. Deze kunnen achteraf opnieuw afgenomen worden, zodat het spel terug in de verpakking kan opgeborgen worden.
- 5 Volledig samengestelde onderkant van het spelbord.

Doel van het spel:

De speler die er als eerste in slaagt drie Flixx-balletjes van de eigen kleur te slaan, wint het spel.

Starten:

Bepaal wie met welke kleur speelt. Je neemt de Flixxer van de kleur waarmee je speelt en plaatst je twaalf Flixx-balletjes in de overeenkomstige startvakken aan de rand van het spelbord. Je tegenspeler doet hetzelfde (diagram 6).

Het spel:

Groen begint. Je speelt om beurten. Wanneer je aan de beurt bent, kies je een Flixx-balletje van je eigen kleur, plaatst je Flixxer en je Flixxt het naar een leeg vak.

Laat het spelbord eerst draaien zodat je makkelijk het gekozen Flixx-balletje kan spelen in de richting die je hebt gekozen. Steek de punt van de Flixxer diep in het vak met het gekozen Flixx-balletje, tik met een vinger het heft van de Flixxer naar beneden zodat het balletje in tegenovergestelde richting weg Flixxt. Met een beetje oefening komt het Flixx-balletje terecht in het vak dat je wilde bereiken.

Bij je eerste beurt moet je viteraard een Flixx-balletje kiezen uit één van de startvakken. Vanaf je tweede beurt kan je met je Flixxer ook Flixx-balletjes verplaatsen die al ergens anders op het spelbord liggen.

Je zet is ongeldig in de volgende gevallen:

- als je een Flixx-balletje in een vak Flixxt waar al een ander Flixx-balletje ligt,
- als je een Flixx-balletje van het bord Flixxt,
- als je een Flixx-balletje wil Flixxen maar het rolt terug zonder het vak te verlaten.

Doe je een ongeldige zet, dan gaat het geFlixxte balletje terug naar het vak waar het vandaan komt en is je beurt voorbij.

Opgelet: Als je een Flixx-balletje in een leeg startvak van de tegenspeler Flixxt, dan is dat een geldige zet.

Een Flixx-balletje slaan en winnen

Om één van je Flixx-balletjes te slaan moet je het insluiten met Flixx-balletjes van je eigen kleur. Dat is makkelijk te herkennen: als 4 Flixx-balletjes van je kleur in een driehoekige formatie liggen, dan moet je het centrale Flixx-balletje slaan (diagram 7). Neem dit van het bord en leg het in één van de zes vakjes voor geslagen Flixx-balletjes aan de buitenkant van het bord (diagram 8). De speler die als eerste drie Flixx-balletjes van de eigen kleur kan slaan, wint het spel (diagram 9).

Opgelet:

Het is niet mogelijk een Flixx-balletje van de tegenspeler te slaan. Je kan alleen balletjes slaan van je eigen kleur ! Balletjes in startvakken tellen niet mee om een driehoek te maken.

Als je erin slaagt om tegelijk twee of drie driehoeken volledig te maken (dit kan als de driehoeken elkaar gedeeltelijk overlappen) moet je eerst het middelste Flixx-balletje slaan van één van de driehoeken. Als er hierna nog altijd een driehoek volledig is, dan mag je ook een tweede Flixx-balletje slaan, enz.

Een Flixx-balletje van de ene kleur dat is ingesloten door drie balletjes van de andere kleur, blijft op het bord. Het is dus toegelaten om je tegenspeler te blokkeren door één van jouw Flixx-balletjes te Flixxen in een leeg vak waarrond drie Flixx-balletjes van je tegenspeler liggen.

Tips

Goed Flixxen is enkel mogelijk als je je Flixxer plat tegen een zijde van een driehoekig vak plaatst. Dit houdt in dat je een Flixx-balletje slechts in drie richtingen kunt Flixxen. Denk goed na als je een bepaald vak wil bezetten want het komt vaak voor dat je er met één beurt niet geraakt. Hou ook de mogelijkheden van je tegenspeler in het oog. Het is soms beter hem te blokkeren dan je alleen maar te concentreren op het slaan van één van jouw Flixx-balletjes. En verder is het een kwestie van behendigheid: wie de zenuwen het best onder controle weet te houden, heeft alvast dat voordeel !