

Les jetons d'arrivée

Lorsqu'un joueur atteint exactement la tuile d'arrivée avec un pion ou



un gardien, sans laisser de points de déplacements supplémentaires, il reçoit le jeton d'arrivée situé en haut de la pile et le pose face visible devant lui. Les jetons d'arrivée rapportent à la fin de la partie autant de points positifs que leur valeur l'indique. Comme dans le jeu de base, tous les pions atteignant la tuile d'arrivée sont retirés du jeu et ne peuvent plus être déplacés.

Fin de partie

La partie se termine lorsque chaque joueur a atteint l'arrivée avec ses pions. Chaque joueur compte la valeur de ses tuiles (selon la règle de Verflixxt !), tuiles de risques, jetons d'arrivée et chapeaux. Le joueur avec le plus de points gagne.

Variante "A l'attaque !"

Pour corser Verflixxt ! il est recommandé d'essayer cette variante : lorsqu'un joueur conduit une attaque, **deux conditions** doivent être remplies :



Cette traduction n'est pas une traduction officielle, mais une traduction amateur.
Elle a été réalisée et mise en page par Hervé "VeHer" Chauvel (<http://boutsdebois.free.fr>),
relue et corrigée par Marie et Benoit.

- Le joueur doit avoir en main 2 cartes de la même valeur (par ex, 2 cartes +4, mais pas 1 et -1).
- Au moins l'un de ses pions doit se trouver sur une tuile avec au moins un pion adverse et/ou au moins un gardien.

Pour attaquer, il joue les 2 cartes ensemble et déplace tous les pions adverses et les gardiens de cette tuile de la valeur de l'une des cartes. Son (ses) propre(s) pion(s) reste(nt) sur la tuile. Il pioche deux cartes. Les couleurs des cartes n'ont pas de signification pour l'attaque, un « Double Tour » n'est pas possible.

Combinaisons

Le jeu de base Verflixxt ! et les extensions Verflixxt Nochmal et Verflixxt Hoch² peuvent être librement combinés. Sur www.verflixxt.de et www.kramer-spiele.de se trouvent des astuces et détails de règle.

VERFLIXXT HOCH²!

Le jeu de parcours qui met les nerfs à vif - de 2 à 6 joueurs dès 8 ans
Jouable uniquement avec Verflixxt !

Auteurs : Wolfgang Kramer et Michael Kiesling
Design : Ravensburger Allemagne, Vera Bolze
Illustrations : B. Henninger, Vera Bolze

Ravensburger® Spiele Nr 26463-6



Verflixxt hoch² :

Il y en a là-dessous ! Qui saura prendre suffisamment de risque pour gagner les points décisifs et coiffer ses adversaires au poteau ?

Les règles de Verflixxt sont inchangées. Dans ce qui suit, seules seront énoncées les règles correspondant à Verflixxt Hoch² (Verflixxt Puissance 2).

60 cartes de mouvement
(de couleur jaune et orange avec des valeurs de -1 à 6)



8 tuiles de risque :
une fois les tuiles (-3/+3), (-7/+7),
deux fois les tuiles (-4/+4), (-5/+5), (-6/+6)



But du Jeu

Comme à Verflixxt, le gagnant est le joueur qui a le plus de points en fin de partie.

Contenu



1 Chapeau de chance vert

1 Bonnet de malchance rouge

8 jetons d'arrivée : une fois (+5) et (+6),
deux fois (+2), (+3) et (+4)



Préparation

Le matériel de Verflixxt est en partie nécessaire : pour jouer à Verflixxt Hoch² on laisse dans la boîte une tuile de valeur (+1), (+2), (-3), (-4), (-5), (-6) et (-7) ainsi qu'une tuile de chance et les dés. Pour 2 ou 4 joueurs, on écarte également la tuile de risque de valeur (-3/+3) présente dans l'extension Verflixxt Hoch².

Toutes les autres tuiles sont mélangées face cachée avec les tuiles de risques puis disposées **aléatoirement** les unes après les autres à partir de la tuile de départ. La tuile d'arrivée est posée à la fin du parcours (Cf. Illustration).

Les huit jetons d'arrivée sont triés par valeur et posés en pile à côté de la tuile d'arrivée : le jeton (+2) est placé tout en haut, au dessus du jeton (+3), etc.

Les huit gardiens sont posés, à partir de la tuile de départ sur les huit premières tuiles positives (Tuiles Bonus et tuiles de chance).

Chaque joueur pose les pions de sa couleur sur la tuile de départ. De 2 à 4 joueurs, chacun utilise 3 pions, à partir de 5 joueurs, chacun utilise 2 pions.

Les cartes de mouvement sont mélangées, et on en distribue 2 à chaque joueur qu'il garde secrètes en main. Les cartes restantes forment une pioche face cachée.

Enfin, le chapeau de chance vert et le bonnet de malchance rouge sont distribués : Chaque joueur pioche une carte de la pile et la découvre devant lui. Celui qui a tiré le plus grand nombre prend le chapeau de chance, celui qui a tiré la deuxième plus grande valeur, le bonnet de malchance. En cas d'égalité, les joueurs concernés tirent une carte jusqu'à ce que l'un d'entre eux tire une carte plus forte que l'autre. Toutes les cartes tirées pour le partage des chapeaux constituent une pile de défausse.

Le joueur avec le chapeau de chance commence, ensuite le jeu se poursuit dans le sens des aiguilles d'une montre.

Déroulement du jeu

On joue comme à Verflixxt ! avec les exceptions suivantes :

Cartes de mouvement

Celui dont c'est le tour découvre une de ses deux cartes de déplacement et déplace un de ses pions ou un gardien d'autant de tuiles que la valeur de la carte. (Pour mémoire : un joueur ne peut déplacer un gardien posé sur une tuile que lorsqu'au moins un de ses pions ou celui d'un adversaire se trouve également sur cette même case).



- Avec une carte de 1 à 6, le pion (ou le gardien) est avancé d'autant de cases
- Avec 0, le joueur n'avance aucun pion (ou gardien)
- Avec -1, le joueur recule le pion (ou gardien) d'une tuile. Remarque : si un pion est sur la tuile adjacente à la case de départ, le joueur peut le reculer sur la tuile de départ avec -1.

Si (-1) est joué pour un pion se trouvant sur la tuile de départ, le pion n'est pas déplacé (Exception : bonnet de malchance, cf. ci-dessous).

Lorsqu'un joueur joue une carte **jaune**, il peut (mais ce n'est pas obligatoire) jouer un « Double Tour » ; pour cela, il doit jouer d'abord sa carte jaune.



Ensuite il joue sa 2ème carte et déplace un de ses pions ou un gardien. Si la seconde carte est jaune, cela ne lui permet pas un autre « Double Tour ».

Les cartes jouées sont placées sur la défausse. Ensuite le joueur tire une ou deux cartes de la pioche, selon qu'il a ou non fait un coup supplémentaire.

Lorsque la pioche est épuisée, la défausse est mélangée pour former une nouvelle pioche face cachée.

Ensuite vient le tour du joueur suivant.

Les tuiles de risque

Les tuiles de risque montrent un nombre positif d'un côté et son opposé de l'autre. Elles sont collectées comme les autres tuiles (Chance, Tuile Bonus et Malus).



Si un joueur en possède **un nombre impair** à la fin de la partie, elles comptent selon leur **valeur négative**. Si un joueur en possède **un nombre pair**, elles comptent selon leur **valeur positive**.

Ex : A la fin de partie Achim, a 3 tuiles de risque de valeur -3/+3, -5/+5, et -6/+6 ; comme il s'agit d'un nombre impair de tuiles, les valeurs négatives comptent, soit, dans ce cas -14 points.

Les tuiles de chance n'ont aucun effet sur les tuiles de risque.

Les chapeaux

Un joueur qui amène un pion avec le chapeau de chance ou le bonnet de malchance sur la tuile d'arrivée, enlève le chapeau et le pose avec les tuiles qu'il a collectées. Le chapeau de chance rapporte 10 points positifs, le bonnet de malchance 10 points négatifs. Pendant la partie, les chapeaux peuvent changer plusieurs fois de propriétaire. Seul un pion déplacé sur une tuile à ce tour peut prendre, abandonner ou échanger de chapeau.



Prendre un chapeau

Si un pion sans chapeau arrive sur une tuile où se trouve au moins un pion avec un chapeau, le nouvel arrivant peut porter le chapeau (mais ce n'est pas obligatoire).

Abandonner un chapeau

Si un pion avec chapeau arrive sur une tuile où se trouve un ou plusieurs pions, sans chapeau, le nouvel arrivant peut poser son chapeau sur l'un de ceux-ci, selon son choix (mais ce n'est pas obligatoire).

Echanger un chapeau

Si un pion avec un chapeau arrive sur une tuile où se trouve l'autre pion avec un chapeau, le nouvel arrivant peut décider d'échanger le chapeau. S'il y a d'autres pions sur cette tuile, il peut à la place aussi bien poser son chapeau sur l'un d'eux (cf. ci-dessus). Naturellement, il peut aussi garder son chapeau.

Un pion ne peut porter qu'un seul chapeau et un gardien ne peut pas porter de chapeau.

Quand un joueur joue une carte 0, il ne déplace aucun pion et ne peut pas échanger, prendre ou donner un chapeau.

Le chapeau de chance et le bonnet de malchance ont chacun une particularité :

- Le pion avec le chapeau de chance vert doit être le dernier pion d'un joueur à arriver sur la tuile d'arrivée.

- Le pion avec le bonnet de malchance rouge peut jouer sa carte de mouvement en arrière ou en avant.

Par ex : Julia joue un 3 et déplace un pion avec le bonnet de malchance. Elle peut alors décider si elle déplace son pion de 3 tuiles en avant ou en arrière. Avec un -1, elle aurait eu le choix de déplacer son pion d'une tuile en arrière ou en avant.

Le pion peut au maximum revenir à la tuile de départ. Dans ce cas, il ne doit de toute façon pas rester de points supplémentaires.

Par ex : le pion de Julia avec le bonnet de malchance se trouve à 3 tuiles de la tuile de départ. Si elle joue un 4, 5 ou 6 elle ne peut qu'avancer, malgré le bonnet de malchance. Avec un 3 elle pourrait, au contraire, retourner sur la tuile de départ.

Dans le cas où un -1 est joué avec le pion qui a le bonnet de malchance lorsqu'il est sur la tuile de départ, cela signifie qu'il doit aller vers l'avant. Pour mémoire, les pions sans bonnet de malchance sur la tuile de départ ne peuvent dans ce cas que rester sur place.