



VERFLIXXT! KOMPAKT

Spielanleitung – kurz erklärt

2–4

SPIELER

ab 8

JAHREN

VERFLIXXT! KOMPAKT ist ein Würfel- und Laufspiel von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling für 2 bis 4 Personen ab 8 Jahren. Ihr zieht eure Figuren über eine Spirale aus Wegetafeln und sammelt dabei die Tafeln ein, von denen ihr als Letzte wegzieht. Plus- und Glückstafeln bringen Punkte, Minustafeln kosten welche – wer am Ende die beste Bilanz hat, gewinnt.

Spielziel

Samme möglichst viele Plus- und Glückstafeln und bleib auf möglichst wenigen Minustafeln sitzen. Glückstafeln drehen am Schluss Minuswerte ins Plus.

Vorbereitung

Mischt die 26 Wegetafeln und legt sie zwischen Start- und Zieltafel spiralförmig aus. Auf die sechs positiven Tafeln, die dem Start am nächsten liegen, kommt je ein Wächter. Zu zweit nehmt ihr 3 Figuren pro Person, zu dritt oder viert je 2 Figuren, und stellt sie auf die Starttafel.

So spielt ihr

- 1 Würfle.
- 2 Bewege entweder eine eigene Figur oder einen Wächter um genau die gewürfelte Augenzahl vorwärts.
- 3 Einen Wächter darfst du nur ziehen, wenn auf seiner Tafel noch mindestens eine Spielfigur steht – egal von wem.
- 4 Verlässt du eine Tafel als letzte Figur und bleibt dort niemand zurück, nimmst du diese Tafel und legst sie offen vor dich.
- 5 Entstandene Lücken werden beim Ziehen übersprungen und nicht mitgezählt.

So gewinnt ihr

Sind alle Spielfiguren im Ziel, rechnet ihr Plustafeln, umgewandelte Minuswerte und verbliebene Minustafeln zusammen. Die höchste Punktzahl gewinnt.

Spielziel

Ihr wollt am Ende die beste Punktebilanz vor euch liegen haben. Dafür sammelt ihr Plustafeln und Glückstafeln ein und versucht, Minustafeln anderen zu überlassen. Glückstafeln sind besonders wertvoll: Jede von ihnen verwandelt eine eurer Minustafeln in eine gleich hohe Plustafel. Gezählt wird, sobald alle Spielfiguren die Zieltafel erreicht haben.

Spielmaterial

26 Wegetafeln

1 Starttafel

1 Zieltafel

10 Spielfiguren

6 Wächter

1 Wurminator-Figur mit Aufstellfuß

1 Würfel

Spielaufbau

- Vor der ersten Partie alle Teile vorsichtig aus der Stanztafel drücken und den Wurminator in seinen Fuß stecken.
- Die 26 Wegetafeln gut mischen.
- Starttafel, Wegetafeln und Zieltafel spiralförmig in die Tischmitte legen. Die Reihenfolge der Wegetafeln ist zufällig und damit in jeder Partie anders.
- Die 6 Wächter auf die ersten sechs positiven Wegetafeln stellen, also auf die Plus- und Glückstafeln, die der Starttafel am nächsten liegen.
- Jede Person wählt eine Farbe: zu zweit 3 Figuren, zu dritt oder viert 2 Figuren.
- Alle Figuren kommen auf die Starttafel.
- Der Wurminator bleibt im Grundspiel beiseite, er wird nur in der Variante gebraucht.

Spielbeginn

Die jüngste Person am Tisch fängt an und bekommt den Würfel. Danach geht es immer im Uhrzeigersinn weiter, also zur linken Nachbarin oder zum linken Nachbarn.

Spielablauf

Würfeln und ziehen

Bist du dran, würfelst du einmal. Anschließend musst du ziehen, und zwar entweder eine deiner eigenen Figuren oder einen der sechs Wächter. Du ziehst immer exakt so viele Tafeln vorwärts, wie der Würfel anzeigt. Ein Passen gibt es nicht.

Wann ein Wächter ziehen darf

Einen Wächter darfst du nur bewegen, wenn auf seiner Tafel noch mindestens eine Spielfigur steht. Diese Figur darf auch einer anderen Person gehören. Stehen auf einer Tafel ausschließlich Wächter, bleiben sie dort stehen.

Tafeln einsammeln

- 1 Ziehe deine Figur von einer Tafel weg.
- 2 Prüfe, ob dort noch etwas stehen bleibt – eine Figur oder ein Wächter.
- 3 Ist die Tafel danach komplett leer, nimmst du sie und legst sie offen vor dir ab.
- 4 Bleibt dort mindestens eine Figur oder ein Wächter zurück, bleibt die Tafel im Parcours liegen.

Lücken im Parcours

Durch eingesammelte Tafeln entstehen Löcher in der Spirale. Diese Lücken überspringt ihr und zählt sie beim Ziehen nicht mit. Schiebt die Tafeln zwischendurch etwas zusammen, damit der Weg übersichtlich bleibt.

Platz auf den Tafeln

Auf einer Wegetafel dürfen beliebig viele Figuren und Wächter gleichzeitig stehen. Es gibt kein Schlagen und keine Blockade.

Ankunft im Ziel

Ziehst du eine Figur oder einen Wächter auf die Zieltafel, verfallen übrige Würfelaugen. Du musst die Zahl also nicht genau treffen.

Die Tafelwerte

- **Plustafel:** bringt so viele Pluspunkte, wie darauf steht.
- **Minustafel:** kostet so viele Punkte, wie darauf steht.
- **Glückstafel:** wandelt bei der Abrechnung deine höchste Minustafel in den gleichen Pluswert um. Aus einer -10 werden so 10 Pluspunkte. Mehrere Glückstafeln wandeln mehrere Minustafeln um. Überzählige Glückstafeln ohne passende Minustafel verfallen ohne Wirkung.

Der Spielzug

- 1 Würfle einmal.
- 2 Entscheide, ob du eine eigene Figur oder einen Wächter bewegst.
- 3 Ziehe das gewählte Teil um genau die Augenzahl vorwärts und überspringe dabei Lücken.
- 4 Prüfe die verlassene Tafel: Ist sie leer, nimm sie vor dich, sonst bleibt sie liegen.
- 5 Gib den Würfel nach links weiter.

Sonderregeln

- Du musst nach dem Würfeln ziehen, eine Figur oder einen Wächter.
- Wächter auf einer Tafel ohne Spielfigur sind unbeweglich.
- Eine Tafel wird nur genommen, wenn sie nach deinem Zug völlig leer zurückbleibt.
- Beim Erreichen der Zieltafel verfallen die restlichen Würfelaugen.
- Wer alle Figuren im Ziel hat, scheidet aus der laufenden Zugreihenfolge aus.
- Glückstafeln ohne passende Minustafel bringen nichts.

Spielende und Gewinn

Die Partie endet, sobald alle Spielfiguren auf der Zieltafel stehen. Wer bereits alle eigenen Figuren im Ziel hat, zieht nicht mehr mit. Danach addiert jede Person die Werte ihrer Plustafeln sowie die durch Glückstafeln umgewandelten Minuswerte und zieht die verbliebenen Minustafeln davon ab. Beispiel aus der Anleitung: $1 + 3 + 6 + 9 + 8 - 5 - 2$ ergibt 20 Punkte. Die höchste Summe gewinnt. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- **Wurminator-Variante:** Der Wurminator startet zusammen mit allen Figuren auf der Starttafel. Es gelten die Grundregeln mit folgenden Ergänzungen.
- Bei einer gewürfelten 1 oder 2 darfst du den Wurminator zusätzlich zu deinem normalen Zug um diese Augenzahl vorziehen. Du darfst ihn auch stehen lassen.
- Steht der Wurminator ganz hinten hinter allen Spielfiguren (Wächter zählen nicht mit), musst du ihn bei einer 1 oder 2 bewegen.
- Du entscheidest frei, ob du ihn vor oder nach deinem eigenen Zug bewegst.
- Landet der Wurminator auf einer Tafel, auf der Spielfiguren stehen, holt sich jede betroffene Person für jede ihrer Figuren dort eine Minustafel aus dem Parcours, und zwar jeweils die mit dem geringsten Wert, auf der keine Figur steht, und legt sie vor sich hin. Den Anfang macht, wer gewürfelt hat; danach geht es reihum weiter.
- Ist im Parcours keine Minustafel mehr frei, gibt die betroffene Person stattdessen ihre eigene Minustafel mit dem geringsten Wert ab und setzt sie unmittelbar vor der Zieltafel wieder ein. Besitzt sie keine, passiert nichts.
- Der Wurminator nimmt niemals eine Wegetafel, auch nicht, wenn er zuletzt von ihr wegzieht.
- Ziehst du mit einer eigenen Figur oder einem Wächter auf das Feld des Wurminators, hat das keine Folgen.
- Auf der Zieltafel sind Figuren vor dem Wurminator sicher. Erreicht er das Ziel, kommt er sofort zurück auf die Starttafel.
- In dieser Variante darf ein Wächter gezogen werden, wenn mindestens eine beliebige Spielfigur oder der Wurminator bei ihm steht.
- Wer das Originalspiel „Verflixxt“ besitzt, kann den Wurminator auch dort einsetzen.

Tipps

- Überlege vor jedem Zug, welche deiner Figuren am besten auf eine begehrte Plus- oder Glückstafel kommt.
- Manchmal lohnt es sich mehr, einen Wächter zu versetzen, als selbst zu laufen.
- Mit einem Wächterzug kannst du verhindern, dass jemand anderes im nächsten Zug eine wertvolle Tafel kassiert.
- Stellst du einen Wächter zu einer eigenen Figur auf einer Minustafel, kannst du danach wegziehen, ohne die Tafel nehmen zu müssen.
- Glückstafeln sind doppelt wertvoll: Sie machen aus deiner schlimmsten Minustafel den gleichen Pluswert. Eine hohe Minustafel ist mit Glückstafel in der Hand also nicht mehr so schlimm.

Häufige Fragen

Muss ich nach dem Würfeln unbedingt ziehen?

Ja. Du musst entweder eine eigene Figur oder einen Wächter um die gewürfelte Augenzahl bewegen. Die Anleitung sieht kein Aussetzen vor.

Wann darf ich einen Wächter bewegen?

Nur dann, wenn auf der Tafel des Wächters noch mindestens eine Spielfigur steht. Das darf auch eine fremde Figur sein. Stehen dort ausschließlich Wächter, ist der Zug nicht erlaubt.

Wann bekomme ich eine Wegetafel?

Wenn du als Letzter von einer Tafel wegziehst und dort weder eine Figur noch ein Wächter zurückbleibt. Dann nimmst du die Tafel und legst sie offen vor dich.

Zählen die Lücken im Parcours beim Ziehen mit?

Nein. Entnommene Tafeln hinterlassen Lücken, die du einfach überspringst und nicht mitzählst.

Muss ich die Zieltafel genau treffen?

Nein. Ziehst du eine Figur oder einen Wächter auf die Zieltafel, verfallen die restlichen Würfelaugen.

Wie viele Figuren dürfen auf einer Tafel stehen?

Beliebig viele. Figuren und Wächter können sich eine Tafel in jeder Anzahl teilen.

Was bringt eine Glückstafel genau?

Jede Glückstafel wandelt bei der Schlussabrechnung deine höchste Minustafel in den gleichen Pluswert um. Aus einer -10 werden damit 10 Pluspunkte. Hast du mehr Glückstafeln als Minustafeln, verfallen die übrigen.

Darf ich weiterspielen, wenn alle meine Figuren im Ziel sind?

Nein. Wer alle eigenen Figuren im Ziel hat, zieht nicht mehr.

Was passiert, wenn der Wurminator auf meine Figur trifft?

Du musst pro eigener Figur auf dieser Tafel die niedrigste unbesetzte Minustafel aus dem Parcours nehmen. Ist keine mehr frei, legst du deine niedrigste Minustafel direkt vor die Zieltafel zurück.

Nimmt der Wurminator auch Tafeln?

Nein. Er nimmt nie eine Wegetafel, selbst wenn er als Letzter von ihr wegzieht.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autoren	Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
Erscheinungsjahr	2009
Edition / Regelstand	Kompakt
Spielart	Brettspiel
Kategorien	Brettspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, Regelstand Kompakt, zuletzt geprüft am 12.10.2026. Diese Datei ist kein Nachdruck der Originalanleitung.



Regelfrage am Spieltisch?

Auf der Spielseite stehen ein Erklärvideo, die häufigsten Regelfragen und die ausführliche Fassung dieser Anleitung. Code scannen oder Adresse eingeben:

www.spiele-anleitungen.de/verflixxt-kompakt/

spiele-anleitungen.de · <https://www.spiele-anleitungen.de/verflixxt-kompakt/>

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026