



SPIELE-ANLEITUNGEN.DE

VERFLIXT!

Spielanleitung – kurz erklärt

2–6

SPIELER

ab 8

JAHREN

VERFLIXT! ist ein Würfelspiel von Wolfgang Kramer und Michael Kiesling für 2 bis 6 Personen ab 8 Jahren. Ihr zieht eure Figuren über einen Parcours aus Plus-, Minus- und Glückstafeln und nehmt jede Tafel mit, die ihr als Letzte verlasst. Wer am Ende die beste Punktebilanz hat, gewinnt.

Spielziel

Samme möglichst viele Plus- und Glückstafeln und schiebe Minustafeln den Mitspielern zu. Die höchste Punktzahl am Schluss gewinnt.

Vorbereitung

Legt Starttafel, die Wegetafeln und die Zieltafel als Parcours in die Tischmitte. Stellt die 8 Wächter auf die 6 Glückstafeln sowie auf "+8" und "+7". Jede Farbe bekommt 3 Figuren (bei 5 oder 6 Mitspielenden nur 2) und stellt sie auf die blaue Starttafel.

So spielt ihr

- 1 Würfelt.
- 2 Bewegt entweder eine eigene Figur oder einen Wächter um genau die gewürfelte Augenzahl vorwärts.
- 3 Einen Wächter dürft ihr nur ziehen, wenn auf seiner Tafel noch mindestens eine beliebige Spielfigur steht.
- 4 Stand eure Figur allein auf der verlassenen Tafel, nehmt ihr diese Tafel und legt sie offen vor euch ab.
- 5 Entstandene Lücken werden beim Ziehen übersprungen und nicht mitgezählt.
- 6 Danach ist die Person links an der Reihe.

So gewinnt ihr

Sobald alle Figuren im Ziel sind, rechnet ihr ab: Pluspunkte minus Minuspunkte, wobei jede Glückstafel eure höchste Minustafel in eine Plustafel verwandelt. Die meisten Punkte gewinnen.

Spielziel

Ihr versucht, mit Würfelglück und guter Planung möglichst viele Plustafeln und Glückstafeln einzusammeln und Minustafeln zu vermeiden. Glückstafeln sind besonders wertvoll, weil sie am Spielende eine Minustafel in eine Plustafel umdrehen. Jede Tafel, die ihr als letzte Figur verlasst, landet vor euch auf dem Tisch, im Guten wie im Schlechten. Gewonnen hat am Ende die höchste Punktschme.

Spielmaterial

32 Wegetafeln

8 Plustafeln

18 Minustafeln

6 Glückstafeln

1 Starttafel

1 Zieltafel

18 Spielfiguren

8 Wächter

1 Würfel

Spielaufbau

- Löst vor der ersten Partie alle Stanzteile vorsichtig aus den Tafeln.
- Legt die blaue Starttafel, danach die Wegetafeln und am Ende die orange Zieltafel als durchgehenden Parcours in die Tischmitte.
- Stellt die 8 Wächter auf die 6 Glückstafeln sowie zusätzlich auf die Plustafeln "+8" und "+7".
- Jede Person wählt eine Farbe. Bei 2 bis 4 Mitspielenden nehmt ihr davon 3 Figuren, bei 5 oder 6 Mitspielenden nur 2 Figuren.
- Stellt alle eure Figuren auf die blaue Starttafel.
- Legt den Würfel bereit.

Spielbeginn

Die jüngste Person am Tisch beginnt und bekommt den Würfel. Von dort geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

Spielablauf

Der Zug im Überblick

Wer dran ist, würfelt einmal und muss danach etwas bewegen: entweder eine eigene Spielfigur oder einen Wächter. Es wird immer genau die gewürfelte Anzahl an Tafeln vorwärts gezogen, mehr oder weniger ist nicht erlaubt. Anschließend übernimmt die Person links davon.

Eigene Figuren und Wächter

Eine eigene Figur darfst du zu jedem Zeitpunkt ziehen. Für die Wächter gilt eine Einschränkung: Ein Wächter darf nur losziehen, wenn auf seiner Tafel noch mindestens eine Spielfigur steht. Dabei ist egal, wem diese Figur gehört, auch eine fremde Figur genügt. Stehen auf einer Tafel ausschließlich Wächter, bleiben diese stehen. Wächter gehören niemandem, jede Person darf jeden ziehbaren Wächter bewegen.

Tafeln nehmen

- 1 Du ziehst eine deiner Figuren von einer Wegetafel weg.
- 2 Stand dort nur diese eine Figur, musst du die Tafel an dich nehmen und offen vor dir ablegen.
- 3 Standen dort noch weitere Figuren, bleibt die Tafel liegen.

Wächter allein verhindern das Mitnehmen nicht: Entscheidend ist, ob noch eine Spielfigur auf der Tafel steht. Genau deshalb sind Wächter so nützlich, denn eine Tafel mit Wächter darauf kann man gut parken, ohne sie sofort zu kassieren.

Lücken im Parcours

Jede genommene Tafel hinterlässt eine Lücke. Diese Lücken werden beim Ziehen einfach übersprungen und zählen nicht mit. Wenn der Weg zu löchrig wird, dürft ihr die verbliebenen Tafeln zusammenschieben.

Platz auf den Tafeln

Auf einer Tafel dürfen beliebig viele Spielfiguren und Wächter gleichzeitig stehen. Niemand wird verdrängt oder geschlagen.

Ankunft im Ziel

Wird eine Figur oder ein Wächter auf die orange Zieltafel gezogen, verfallen übrig gebliebene Würfelaugen. Du musst also nicht exakt einlaufen.

Was die Tafeln wert sind

- Eine Plustafel bringt genau so viele Pluspunkte, wie darauf steht.
- Eine Minustafel kostet genau so viele Punkte, wie darauf steht.
- Eine Glückstafel dreht am Spielende deine höchste Minustafel in eine Plustafel um. Mit mehreren Glückstafeln drehst du entsprechend mehrere Minustafeln um. Hast du mehr Glückstafeln als

Minustafeln, bleiben die überzähligen Glückstafeln wirkungslos.

Der Spielzug

- 1 Würfle einmal.
- 2 Entscheide dich: eigene Spielfigur oder ein ziehbarer Wächter.
- 3 Ziehe das gewählte Teil exakt um die gewürfelte Augenzahl vorwärts und überspringe dabei alle Lücken.
- 4 Prüfe die verlassene Tafel: Stand deine Figur dort allein, nimm die Tafel und lege sie offen vor dir ab.
- 5 Beim Erreichen der Zieltafel verfallen die restlichen Würfelaugen.
- 6 Gib den Würfel an die Person links weiter.

Sonderregeln

- Ein Wächter darf nur bewegt werden, wenn auf seiner Tafel noch mindestens eine Spielfigur steht, egal von wem.
- Stehen auf einer Tafel nur Wächter, bleiben sie unbeweglich stehen.
- Es muss immer die volle gewürfelte Augenzahl gezogen werden.
- Beim Einlaufen ins Ziel verfallen überschüssige Augen.
- Lücken im Parcours werden übersprungen und nicht mitgezählt.
- Überzählige Glückstafeln ohne passende Minustafel bringen nichts.

Spielende und Gewinn

Das Spiel endet, sobald alle Figuren aller Mitspielenden auf der Zieltafel stehen. Wer seine Figuren schon alle im Ziel hat, setzt bis dahin aus. Danach rechnet jede Person ab: Alle Plustafeln werden addiert, dazu zählen die durch Glückstafeln umgewandelten Minustafeln. Davon werden die Werte der übrig gebliebenen Minustafeln abgezogen. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Zu einem Gleichstand sagt die Anleitung nichts.

Varianten

- Variante 1 – anderer Parcours: Legt die 32 Wegetafeln zwischen Start- und Zieltafel anders aus. Zum Beispiel erst "-1" bis "-8", dann "+1" bis "+8", dann die Glückstafeln, zum Schluss "-1" bis "-10"; die Wächter stehen dann auf den Plustafeln +1 bis +8. Oder ihr schiebt die Glückstafeln ans Parcoursende, ebenfalls mit Wächtern auf den Plustafeln. Oder ihr mischt alle 32 Wegetafeln und legt sie in zufälliger Reihenfolge aus; dann stehen die Wächter wie gewohnt auf den Glückstafeln sowie auf "+8" und "+7".
- Variante 2 – die Eins: Wer eine "1" würfelt, hat drei Optionen: eine Tafel vorwärts ziehen, eine Tafel zurückgehen oder ganz stehen bleiben.
- Variante 3 – Tafeln wandern: Eine Wegetafel, die von der letzten Figur verlassen wurde, kommt nicht aus dem Spiel, sondern wird direkt vor die Zieltafel ans Ende des Parcours gelegt.
- Variante 4 – schnelles Ende: Das Spiel endet sofort, wenn die erste Person ihre letzte Figur ins Ziel zieht. Wessen Figuren dann noch allein auf einer Wegetafel stehen, muss diese Tafeln nehmen.
- Variante 5 – Nachzügler zahlt: Das Spiel endet, sobald die vorletzte Figur das Ziel erreicht. Die Person mit der letzten Figur auf dem Parcours bekommt die höchste noch freie Minustafel, also eine ohne Wächter darauf. Diese Tafel lässt sich nicht per Glückstafel umwandeln.

Tipps

- Behalte im Blick, ob noch eine fremde Figur auf deiner Tafel steht. Nur dann kannst du gefahrlos weiterziehen, ohne die Tafel zu kassieren.
- Wächter sind euer Schutzschild: Eine Tafel, auf der ein Wächter steht, bleibt attraktiv zum Stehenbleiben, weil ihr sie beim Weiterziehen trotzdem nehmen müsst, aber Mitspielende könnt ihr mit dem Wächter weglocken.
- Nutze den Wächterzug als Notlösung, wenn dir jeder eigene Zug nur Minustafeln einbringen würde.
- Glückstafeln sind doppelt wertvoll, weil sie deine schlimmste Minustafel ins Plus drehen. Mehr Glückstafeln als Minustafeln zu sammeln bringt dagegen nichts.
- Lücken verkürzen den Weg. Rechne vor dem Zug nach, wo deine Figur bei welcher Augenzahl tatsächlich landet.

Häufige Fragen

Wann muss ich eine Tafel nehmen?

Immer dann, wenn du deine Figur von einer Wegetafel wegziehst und dort keine weitere Spielfigur zurückbleibt. Die Tafel legst du offen vor dir ab.

Zählt ein Wächter als Figur, damit die Tafel liegen bleibt?

Nein. Für das Liegenbleiben der Tafel braucht es eine Spielfigur. Der Wächter beeinflusst nur, ob er selbst gezogen werden darf.

Darf ich auch einen fremden Wächter bewegen?

Wächter gehören niemandem. Jede Person darf jeden Wächter ziehen, solange auf dessen Tafel mindestens eine beliebige Spielfigur steht.

Was passiert mit den Lücken, die durch genommene Tafeln entstehen?

Lücken werden beim Ziehen übersprungen und nicht mitgezählt. Bei großen Lücken dürft ihr den Parcours zusammenschieben.

Muss ich exakt auf der Zieltafel landen?

Nein. Wenn eine Figur oder ein Wächter die Zieltafel erreicht, verfallen die restlichen Würfelaugen.

Darf ich meinen Zug auslassen?

Im Grundspiel nicht. Du musst nach dem Wurf entweder eine eigene Figur oder einen Wächter bewegen. Nur in Variante 2 darfst du bei einer "1" stehen bleiben.

Wie viele Figuren dürfen auf einer Tafel stehen?

Beliebig viele Spielfiguren und Wächter dürfen sich dieselbe Tafel teilen. Es wird niemand geschlagen oder verdrängt.

Wie wirken Glückstafeln bei der Abrechnung?

Jede Glückstafel verwandelt deine höchste verbliebene Minustafel in eine Plustafel. Hast du mehr Glückstafeln als Minustafeln, verfallen die übrigen Glückstafeln.

Spiele ich weiter, wenn alle meine Figuren im Ziel sind?

Nein. Wer alle eigenen Figuren ins Ziel gebracht hat, setzt aus. Die übrigen spielen bis zur letzten Figur weiter.

Wie viele Figuren bekommt jede Person?

Bei 2 bis 4 Mitspielenden sind es 3 Figuren pro Farbe, bei 5 oder 6 Mitspielenden nur 2.

Informationen zum Spiel

Verlag	Ravensburger
Autoren	Michael Kiesling, Wolfgang Kramer
Erscheinungsjahr	2005
Spielart	Würfelspiel
Kategorien	Würfelspiele

Quelle und Regelstand. Dieser Text ist eine eigene redaktionelle Erklärung von spiele-anleitungen.de. Grundlage ist die Anleitung von Ravensburger, 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/

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

Alle Spielennamen sind Marken der jeweiligen Inhaber.

Stand des Dokuments: 20.10.2026