



Uitgever: Looney Labs • Auteur: Andrew Looney • Jaar: 2002
Spelers: 2 tot 6 • Leeftijd: vanaf 8 jaar • Spelduur: ± 15 min.

Spelmateriaal

84 speelkaarten, spelregels

Duik er meteen in!

De beste manier om Fluxx te leren spelen is door het gewoon te beginnen spelen. De spelregels staan op de kaarten en zijn eenvoudig onder de knie te krijgen naarmate het spel vordert.

Hoe begin je?

Leg de kaart met “Grondregels” (Basic Rules) in het midden van de tafel. Schud de overige kaarten en geef er aan elke speler drie. De rest van de kaarten wordt als blinde stapel in het midden van de tafel gelegd. Begin dan te spelen volgens de “Grondregels” en pas de spelregels aan volgens de “Nieuwe regels” (New rules) die de kop opsteken. Het spel gaat door tot iemand aan de voorwaarde van het laatst gespeelde “Doel” (Goal) voldoet.



Soorten kaarten

- **Grondregels (basic rules)**

Dit is de basis waarop het hele spel steunt. Deze grondregels worden in de loop van het spel uitgebreid en aangepast door nieuwe regels (new rules), maar deze kaart blijft altijd op de tafel liggen. De grondregels zijn: neem 1 kaart in je beurt en speel 1 kaart uit in je beurt (zonder begrenzing van het aantal handkaarten of houders (keepers)).

- **Nieuwe regel (new rule)**
Als je een nieuwe regel (new rule) uitspeelt, leg je de kaart naast de grondregels. Als de nieuwe regel een oudere regel tegenspreekt, leg je die oudere regel op de aflegstapel. Nieuwe regels krijgen direct uitwerking voor alle spelers. Dit kan inhouden dat de speler die aan de beurt is nog kaarten moet trekken of uitspelen of dat de andere spelers een teveel aan handkaarten of houders (keepers) onmiddellijk op de aflegstapel moeten leggen.
- **Doel (goal)**
Als je een doel (goal) uitspeelt, leg je de kaart in het midden van de tafel. Het eventuele oudere doel (goal), leg je op de aflegstapel. Het spel begint zonder doel (goal) zodat niemand het spel kan winnen zolang er geen doel (goal) wordt uitgespeeld.
- **Houder (keeper)**
Als je een houder (keeper) uitspeelt, leg je de kaart zichtbaar voor je neer. De meeste doelen (goals) vereisen dat je één of twee specifieke houders (keepers) voor je hebt liggen om het spel te winnen. Ze zijn dus quasi altijd positief.
- **Actie (action)**
Acties (actions) die uitgespeeld worden, worden uitgevoerd en vervolgens op de aflegstapel gelegd. Merk op dat door het uitspelen van sommige acties (actions) ook andere kaarten uitgespeeld worden. Alles wat gebeurt als gevolg van een actie (action), wordt als het spelen van die ene actie (action) beschouwd. Het kan ook zijn dat een actie (action) geen invloed op het spel heeft.

Bestanddelen van een beurt

Een beurt bestaat in principe steeds uit de volgende stappen:

1. Trek het vereiste aantal kaarten van de blinde stapel.
2. Speel het vereisten aantal handkaarten uit.
3. Als er een limiet is, leg dan het teveel aan handkaarten op de aflegstapel.
4. Als er een limiet is, leg dan het teveel aan houders (keepers) op de aflegstapel.

Het spel winnen

Het spel gaat door tot een speler aan de voorwaarden van het huidige doel (goal) voldoet. Hij wint onmiddellijk het spel, ook al is het op dat ogenblik niet zijn beurt.

Startspeler

De speler die als eerste zegt dat hij wil beginnen, is de startspeler. Daarna gaat de beurt in uurwijzerzin verder. Alternatief kan ook die speler beginnen, die als eerste speelt.

Inspringen

Nieuwe spelers kunnen in de loop van het spel gewoon beginnen meedoen. Deel hen drie kaarten van de blinde stapel en ze zijn vertrokken.

Over het afleggen van kaarten

Een kaart op de aflegstapel leggen, is niet hetzelfde als een kaart uitspelen. Wanneer een kaart wordt uitgespeeld, moeten alle instructies op de kaart - indien mogelijk - opgevolgd worden. Je kan niet gewoon een ongewenste kaart op de aflegstapel leggen. Je kan je eigen kaarten enkel op de aflegstapel leggen wanneer er een begrenzing (limit) van toepassing is.

Vertaling: Sven De Backer