

 Kosch

 Lukas Siegmon

FYFE



SPIELANLEITUNG



FYFE ist ein abstraktes Legespiel für 2 bis 5 Personen von Kosch.

Ihr entscheidet bei FYFE selbst, welche Wertung an welcher Stelle für Punkte sorgt! Platziert eure Spielsteine möglichst gewinnbringend auf eurem Spielfeld und erfüllt die Wertungen eher als die anderen.

SPIELMATERIAL

Persönliches Spielmaterial in 5 Farben:



je 1 Spielfeld (mit Vorrat für 2 Spielsteine)



je 7 Glücksbringerplättchen

je 15 Wertungstafeln:



Vorderseite
(halbe Sonne = noch nicht erfüllte Wertung)



Rückseite (ganze Sonne = erfüllte Wertung)



125 Spielsteine aus Holz



5 Glücksbringersteine
aus Holz



10 x Joker-Plättchen



20 x 5er-Bonuspunkte



15 x **ERSTER!**-Bonusplättchen



1 Beutel



1 Spielanleitung

AUFBAU

1. Alle erhalten ihr persönliches Spielmaterial: 1 Spielfeld, 7 Glücksbringerplättchen und 15 Wertungstafeln einer Farbe. Legt das Material vor euch aus.
2. Werft alle Spielsteine – auch die Glücksbringersteine – in den Beutel.
3. Legt die 15 **ERSTER!**-Bonusplättchen, die 5er-Bonuspunkte und die Joker-Plättchen offen in die Tischmitte.



Spielaufbau für 4 Personen

ÜBERSICHT

Ziel des Spiels ist es, das eigene Spielfeld mit Spielsteinen und Wertungstafeln zu füllen, sodass ihr möglichst viele dieser Wertungen erfüllen könnt. Eine Partie dauert immer genau 25 Runden. Wer am Ende die meisten Siegpunkte hat, gewinnt.

DIE SPIELSTEINE

Die Spielsteine enthalten jeweils 3 verschiedene Informationen:

1 Hintergrundfarbe,

1 Zahl und

1 Symbol.



1 2 3 4 5



Es gibt von jeder Art jeweils 5 unterschiedliche Spielsteine.



ABLAUF EINER RUNDE

1. EINEN STEIN AUS DEM BEUTEL ZIEHEN (VERPFLICHTEND)

In der ersten Spielrunde zieht ihr alle jeweils 2 Steine aus dem Beutel und legt sie offen in euren Vorrat. In den folgenden Runden ziehen alle von euch genau einen Stein und legen ihn auf den freien Vorrats-Platz. In der letzten, also der 25. Runde, zieht ihr keinen Stein nach, sondern verbaut den, der noch in eurem Vorrat liegt.

Ihr spielt gleichzeitig. Damit ihr alle das gleiche Tempo im Spiel habt, bestimmt ihr zu Beginn eine Person, die den Beutel mit den Spielsteinen erhält. Ihre Aufgabe ist es, darauf zu achten, dass sich alle in der gleichen Runde befinden. Erst wenn der Beutel wieder im Besitz dieser Person ist, geht ihr zum nächsten Schritt über.

WICHTIG: Ihr legt die gezogenen Steine zu diesem Zeitpunkt noch nicht auf euer Spielfeld, sondern nur in euren Vorrat! Es ist möglich, dass eventuell gezogene Glücksbringer beeinflussen, ob und welche Steine ihr auf dem Spielfeld platzieren könnt.

2. GLÜCKSBRINGER AKTIVIEREN

(NUR WENN IN SCHRITT 1 EIN GLÜCKSBRINGERSTEIN GEZOGEN WURDE)



Hat jemand von euch einen Glücksbringerstein gezogen, legt diesen in die Tischmitte. Als Ersatz muss ein neuer Stein gezogen werden. Es wird nur der zuerst gezogene Glücksbringerstein ausgeführt. Werft, falls vorhanden, alle anderen daher wieder zurück in den Beutel und zieht neu.

Solltet ihr beim Nachziehen wieder einen Glücksbringer ziehen, wird er zurück in den Beutel gemischt und ihr zieht erneut. Wiederholt diesen Schritt so lange, bis ein Spielstein gezogen wurde, der kein Glücksbringer ist. Gebt den Beutel anschließend an die Person zurück, die ihn verwaltet.

Ihr alle (also auch die von euch, die keinen Glücksbringerstein gezogen haben!) dürft nun eines eurer noch nicht genutzten Glücksbringerplättchen aktivieren und in dieser Runde ausführen. Jedes von ihnen darf nur ein Mal pro Spiel genutzt werden und wird nach dem Gebrauch umgedreht. Ihr dürft immer darauf verzichten, einen Glücksbringer zu benutzen. Am Ende des Spiels erhaltet ihr für jeden Glücksbringer, den ihr nicht genutzt habt, die darauf angegebenen Siegpunkte.



Jeder Glücksbringer ermöglicht euch eine besondere Aktion, die vor, während oder nach dem Auslegen eines Spielsteins aktiviert wird. (Details s. „Glücksbringer“, S. 6)

3. STEIN PLATZIEREN (VERPFLICHTEND)

Legt genau 1 eurer beiden Spielsteine aus eurem Vorrat auf einen freien Platz auf eurem Spielfeld. „Frei“ bedeutet, dass sich kein anderer Spielstein auf dem Platz befinden darf. Ihr müsst die Steine nicht angrenzend auslegen, sondern könnt frei entscheiden, wohin ihr sie legen möchtet.

Der andere Spielstein verbleibt im Vorrat.

HINWEIS: Beachtet dabei eventuelle Einflüsse eures Glücksbringers sowie die bereits ausliegenden Wertungstafeln.



4. WERTUNGSTAFEL PLATZIEREN (FALLS NÖTIG)

Prüft, ob vom Rand des Spielfelds aus eine Wertungstafel bereits auf den gerade gelegten Stein zeigt. Das kann in der Vertikalen, der Horizontalen oder einer der beiden Diagonalen am oberen Rand des Spielfelds sein.

Wenn noch keine Wertungstafel auf den neuen Stein zeigt, müsst ihr das nun ändern: Legt eine eurer noch verfügbaren Wertungstafeln so an den Spielfeldrand, dass sie auf die Reihe/Spalte/Diagonale zeigt, in die ihr den Spielstein gerade gelegt habt.

Legt die Wertungstafeln immer mit der Seite mit der halben Sonne  nach oben aus. Das bedeutet, dass die darauf abgebildete Wertung noch nicht abgeschlossen ist. Die Ziffer in der Sonne gibt euch an, wie viele Punkte ihr erhaltet, wenn ihr die Wertung bis zum Ende des Spiels erfolgreich abschließt.

HINWEIS: Ihr dürft in diesem Schritt auch mehr als eine Wertungstafel anlegen, also auch an Reihen/Spalten/Diagonalen, in die ihr in dieser Runde keinen Stein gelegt habt. Allerdings schränkt das meist nur die Optionen ein und sollte daher nicht leichtfertig getan werden!

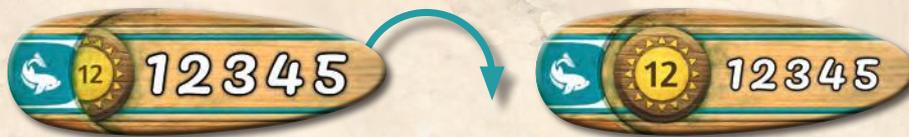
ACHTUNG! Sobald eine Wertungstafel gelegt wurde, ist diese fixiert und darf nicht mehr getauscht oder verschoben werden! (Ausnahme: s. „Glücksbringer“.) Daher könnt ihr jede Wertung auch nur einmal pro Spiel nutzen.



5. WERTUNGS- UND BONUSPUNKTEPRÜFUNG (FALLS MÖGLICH)

WERTUNGSTAFELN

Ihr dürft alle Wertungstafeln, die ihr in dieser Runde erfüllt habt, auf die Rückseite drehen. Für jede erfüllte Wertungstafel erhaltet ihr am Ende die in der aufgegangenen Sonne abgebildeten Punkte.



Hat jemand von euch als erste und einzige Person in dieser Runde eine bestimmte Wertungstafel erfüllt? Dann erhält sie das entsprechende „**ERSTER!**-Bonusplättchen“ und platziert es auf der jeweiligen Wertung. Jedes „**ERSTER!**-Bonusplättchen“ ist am Ende des Spiels 3 Siegpunkte wert.



Erfüllen mehrere von euch gleichzeitig dieselbe Wertung in einer Runde, erhält niemand den Bonus. Entfernt das entsprechende „**ERSTER!**-Plättchen“ aus dem Spiel.

BONUSPUNKTE

Sollte jemand in einer Runde 2, 3 oder gar 4 Wertungen gleichzeitig durch das Einsetzen eines einzigen Steines erfüllen, gibt es als Belohnung folgende Bonuspunkte:

- 2 Reihen gleichzeitig = 5 Bonuspunkte
- 3 Reihen gleichzeitig = 10 Bonuspunkte
- 4 Reihen gleichzeitig = 20 Bonuspunkte



Nehmt euch die entsprechende Menge an Bonuspunkten in Form der 5er-Punktemarker.

HINWEIS: Solltet ihr merken, dass ihr eine Wertung bereits in einer früheren Runde erfüllt habt, ohne die Wertungstafel umzudrehen, dürft ihr das nachholen. Sollte der „**ERSTER!**-Bonus“ für die betroffene Wertung bereits an jemand anderen vergeben worden sein, wird das jedoch nicht geändert.

SPIELENDE

Sobald ihr alle 25 Felder eures Spielfelds mit Steinen belegt habt, endet das Spiel. Rechnet alle Punkte zusammen, die ihr durch Wertungen, übrige Glücksbringer und alle Bonuspunkte erhalten habt. Wer die meisten Punkte hat, gewinnt das Spiel. Sollte es einen Gleichstand geben, teilt ihr euch den Sieg!

DIE GLÜCKSBRINGER



Lege beide Steine, die in deinem Vorrat liegen, zurück in den Beutel und ziehe 2 neue.



Verschiebe einen Spielstein (keinen Joker!) an eine andere freie Stelle auf deinem Spielfeld.



Tausche einen bereits ausliegenden Spielstein aus deinem Spielfeld mit einem Spielstein aus deinem Vorrat.



Werte eine Tafel mit nur 4 anstatt 5 passenden Bedingungen. Es müssen jedoch trotzdem 5 Spielsteine in der Reihe/Spalte/Diagonale liegen.



Lege einen deiner beiden Spielsteine in dieser Runde umgedreht auf einen freien Platz auf deinem Spielfeld und lege ein Joker-Plättchen darauf. Der Spielstein ist jetzt ein „Joker“ und zählt ab sofort als jede Farbe, jede Zahl und jedes Symbol für alle Reihen/Spalten/Diagonalen, die ihn betreffen.



Drehe einen ausliegenden Spielstein in deinem Spielfeld um und lege ein Joker-Plättchen darauf. Dieser Spielstein ist jetzt ein „Joker“ und zählt ab sofort als jede Farbe, jede Zahl und jedes Symbol für alle Reihen/Spalten/Diagonalen, die ihn betreffen.

HINWEIS: Wertungen, die mit diesem Stein in vorherigen Runden erfüllt wurden, gelten weiterhin als erfüllt.



Lege eine bereits gewertete Tafel zur Seite. Ihre Punkte erhältst du am Spielende wie gewohnt. An den freien Platz musst du sofort eine andere, noch nicht genutzte Wertungstafel legen und darfst sie, wenn möglich, werten.

DIE WERTUNGSTAFELN

Eine Wertungstafel, die auf eine Reihe/Spalte/Diagonale zeigt, kann nur gewertet werden, wenn ihre Anforderungen genau erfüllt sind.

★ Symbol

🌈 Hintergrundfarbe

Zahl

BEISPIEL: 2x Zahl 3 und 3x Zahl 4.



2 gleiche und 3 andere gleiche Symbole/Hintergrundfarben/Zahlen (Full House) in beliebiger Reihenfolge.



Gleiches Symbol/gleiche Hintergrundfarbe/gleiche Zahl in beliebiger Reihenfolge.



Ungleiches Symbol/ungleiche Hintergrundfarbe/ungleiche Zahl in beliebiger Reihenfolge.



Alle Hintergrundfarben und alle Symbole und alle Zahlen müssen unterschiedlich sein. Es wird also genau je einmal jede Farbe, jede Zahl und jedes Symbol benötigt, um diese Wertung zu erfüllen. Die Reihenfolge dabei ist beliebig.



Symbole in der angegebenen Reihenfolge.



5 Steine – ganz egal welche, in beliebiger Reihenfolge.



Hintergrundfarben in der angegebenen Reihenfolge.



Die Zahlen 1 bis 5 bzw. 5 bis 1 in der angegebenen Reihenfolge.

LEICHTERES SPIEL

Solltet ihr euch ein etwas leichteres Spiel wünschen, empfehlen wir euch, die folgenden Glücksbringerplättchen und Wertungstafeln vor Spielbeginn zurück in die Schachtel zu legen:



SPIELÜBERSICHT

Gespielt wird über 25 Runden.

1.



Ihr zieht nacheinander 1 Stein aus dem Beutel und legt ihn in euren Vorrat. (verpflichtend)

BESONDERHEITEN:

- In der ersten Runde 2 Steine ziehen und beide in den Vorrat legen.
- In der letzten Runde keinen Stein ziehen.

2.



Handelt Glücksbringer ab, falls jemand einen Glücksbringerstein gezogen hat.

3.



Alle platzieren 1 ihrer beiden Steine aus ihrem Vorrat auf ihrem Spielfeld. (verpflichtend)

BESONDERHEITEN: In der letzten Runde muss der übrige Stein aus dem eigenen Vorrat verbaut werden.

4.



Legt 1 eurer noch verfügbaren Wertungstafeln an, falls noch keine Wertungstafel auf den neuen Stein zeigt.

Autor: Kosch • Illustration: Lukas Siegmon • Layout: Mühlenkind Kreativagentur • Realisation: Kaddy Arendt, Michael Schmitt • Support: Lars Frauenrath, Marek Bláha, Klaus Ottmaier • Lektorat: Kerstin Fricke • © 2022

Edition Spielwiese
Simon-Dach-Str. 21
10245 Berlin
Deutschland
www.edition-spielwiese.de

Vertrieb: Pegasus Spiele GmbH
Am Straßbach 3
61169 Friedberg
Deutschland
www.pegasus.de

Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.

Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



[/pegasusspiele](https://www.instagram.com/pegasusspiele)



Pegasus Spiele