

FLAGDASH™

VARIANTEN

Diese Varianten bieten dir die Möglichkeit, die Art des Spielens zu verändern oder eine größere Herausforderung für erfahrene Spieler zu schaffen.

1) Köderflaggen

Während des Spielaufbaus nutzt jedes Team die Sichtschirme, um die eigene Spielfeldhälfte vor den Blicken des Gegners zu schützen. Dann platziert jedes Team einen **Flaggenmarker** und zwei **Ködermarker** verdeckt im eigenen Gebiet.



Flagge



Köder

Steht dein Läufer angrenzend zu einem gegnerischen Flaggen-/Ködermarker und du spielst die Flaggenkarte, dann drehe den Marker um und schau dir an, ob es sich um eine Flagge oder einen Köder handelt. Entferne den Marker vom Spielbrett und nimm dir - wenn es sich um den Flaggenmarker handelte - die gegnerische Flagge und stecke sie in deinen Läufer.

HINWEIS: Alle Flaggen-/Ködermarker gelten regeltechnisch als Team-Flagge.

2) Sturm

Nach dem Festlegen der Aktionsreihenfolge für Aktion 1 oder 2 zieht einer der Spieler (wechselt das ziehende Team Runde für Runde ab!) eine zufällige Handkarte aus der Hand eines Gegners nach Wahl. Danach geht es direkt mit dem **Ausführen der Aktionen** weiter.

- ▶ Wurde eine **Rennen**-Karte gezogen, regnet es nur ein wenig. Mache mit dem Schritt "**Die Aktionen ausführen**" weiter.



2) Sturm (Fortsetzung)

- ▶ Bei einer **Kopieren**-Karte, donnert es lautstark; alle Spieler erschrecken sich und vergessen, was sie gerade machen wollten. Werfe alle Prioritätsmarker für diese Aktion ab, ohne die Aktion tatsächlich auszuführen. #7-Marker geben dir dennoch alle verbrauchten Prioritätsmarker zurück.



- ▶ Handelt es sich um eine **Schubsen**-Karte, schlägt ein Blitz ein! Alle Spieler suchen sich eine Deckung! Ziehe weiter Handkarten von deinem Gegner, bis du eine **Rennen**-Karte ziehst. Bewege alle Charaktere ein Feld in die von der Karte angezeigte Richtung (aus der Perspektive des kartenziehenden Spielers). Mache dann mit dem Schritt "**Die Aktionen ausführen**" weiter.



- ▶ Wenn eine Flaggen-Karte gezogen wurde, fegen starke Windböen über das Spielfeld. Bewege alle Flaggen ein Feld in Richtung gegnerisches Gebiet (dadurch kann ein Sieg oder ein Unentschieden erreicht werden, je nachdem, wo die Flaggen landen). Gerät dadurch eine Flagge auf ein von einem Charakter besetztes Feld, bewegt dessen Team die Flagge auf ein orthogonal angrenzendes Feld. Mache dann mit dem Schritt "**Die Aktionen ausführen**" weiter.



3) Erhöhter Schwierigkeitsgrad

Spielt mit folgenden Regeländerungen:

- ▶ Jeder Charakter darf nur einen Boost zur gleichen Zeit besitzen
- ▶ Entfernt alle "Kopieren"-Aktionskarten aus dem Stapel
- ▶ Jede Aktionskarte **muss** abgehandelt werden - es ist nicht möglich, auf den Effekt einer Aktionskarte zu verzichten.

4) Rallye-Modus

Möchtet ihr ein paar Runden hintereinander spielen, legt ihr nur die für den Sieg gewertete(n) Flagge/Charakterflaggen zurück an ihre Ursprungsposition(en). Der Rest (inkl. gegnerischer Flagge, Prioritätsmarkern, Charakterflaggen, usw) bleibt wie gehabt liegen und der Sieger bekommt einen Punkt. Spielt nun so lange, bis eine vorher festgelegte Punktzahl erreicht wurde.