



Flow



ANLEITUNG

Flow ist ein rasantes kooperatives Echtzeitenspiel, basierend auf dem gleichnamigen erfolgreichen Animationsfilm. Ein spannendes Abenteuer mit heimtückischen Riesenwellen und schnellen Entscheidungen. Gemeinsam helfe ihr der Katze und ihren drei ungleichen Freunden, einen Weg zurück zum Boot zu finden – denn das Wasser ist überall und steigt schnell. Findet einen sicheren Weg, den unsere kleinen Freunde schwimmen können! Und beeilt euch, denn die Zeit ist knapp und die Riesenwellen drohen alle Fluchtwege wegzuspülen. Nur ihr könnt die Tiere retten, bevor ihnen die Kraft ausgeht. Seid schlau und schnell, damit sie ihre Reise mit dem Boot fortsetzen können.

MATERIAL

1 Spielplan



2 Wellenwürfel

(1× schwarz, 1× weiß)



3 Vogelmarker



26 Karten:

15 Aktionskarten



11 Szenariokarten



51 Plättchen:

42 Wegeplättchen:

Ohne Hindernisse



x 8



x 9



x 7



x 7

Mit Hindernissen



x 3



x 2



x 3



x 3

1 Bootsplättchen



8 Szenario-Hindernisse



Ihr benötigt zusätzlich einen 1-Minuten-Timer. Verwendet ein Handy oder scannen Sie diesen QR-Code:



ÜBERSICHT

In *Flow* versucht ihr gemeinsam, die vier Tierfelder in den Ecken des Spielplans mit dem Boot in der Mitte zu verbinden, bevor euch die Plättchen ausgehen.

VORBEREITUNG



- 1 Legt den Spielplan in die Mitte des Tisches.
- 2 Legt das Bootsplättchen in die Mitte des Spielplans. Dreht es auf die Seite mit 4 Wasserwegen.
- 3 Lasst die 11 Szenariokarten und 8 Szenario-Hindernisse in der Schachtel. Ihr benötigt sie nur, wenn ihr mit Szenarien spielt.
- 4 Mischt die 42 Wegeplättchen und legt sie gut erreichbar in mehreren verdeckten Stapeln neben den Spielplan.
- 5 Legt die 3 Vogelmarker und 2 Wellenwürfel gut erreichbar bereit.



- 6 Mischt die Aktionskarten und gebt jeder Person eine bestimmte Anzahl, abhängig davon, wie viele ihr seid:

1 Person:	3 Karten
2 Personen:	jeweils 2 Karten
3-6 Personen:	jeweils 1 Karte

Legt die übrigen Aktionskarten als verdeckten Stapel gut erreichbar bereit.

- 7 Wer zuletzt den Film *Flow* gesehen hat, beginnt und stellt den Timer auf 1 Minute. Hat das niemand, beginnt, wer zuletzt schwimmen war.

SPIELBLAUF

Wer den Timer hat, beginnt die Runde mit dem Start des Timers und macht den ersten Zug.

In deinem Zug musst du **eine** dieser beiden Aktionen ausführen:

- **Ein Plättchen ziehen**
- **Eine Aktionskarte spielen**

Nachdem du deine Aktion beendet hast, ist die Person zu deiner Linken am Zug.

Ein Plättchen ziehen

Ziehe 1 Plättchen von einem der verdeckten Stapel und lege es auf ein leeres Feld des Spielplans. Versuche dabei den Tieren einen sicheren Wasserweg zum Boot zu bauen.

Ist das gezogene Plättchen  ,  oder  , darfst du dich entscheiden, es nicht zu legen. Wirf es stattdessen ab und ziehe 1 Aktionskarte auf die Hand. Das kannst du nur tun, wenn es noch Aktionskarten im Stapel gibt.

Platzierungsregeln

- 1 Du **musst** das neue Plättchen waagrecht oder senkrecht **neben einem Tierfeld** oder neben **mindestens einem bereits liegenden Plättchen** anlegen.



Beispiel: Du musst das neue Plättchen auf eins der 4 markierten Felder neben einem Tierfeld oder einem anderen Plättchen legen.

- 2 Es **muss** einen **durchgehenden Wasserweg** von einem Tierfeld zu dem neuen Plättchen geben.



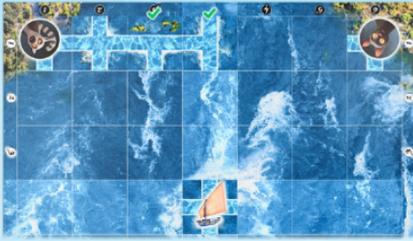
Beispiel: Du kannst das neue Plättchen auf keines der markierten Felder legen. Obwohl neben ihnen bereits Plättchen liegen, gibt es von dort keinen durchgehenden Weg zu einem Tierfeld.

- 3 Es dürfen sich überall **nur gleiche Plättchenseiten berühren**. Das heißt, eine Seite mit Weg kann nie eine Seite ohne Weg berühren.



Beispiel: Du kannst das neue Plättchen in den gezeigten Ausrichtungen auf keines dieser 3 Felder legen, da sich dabei immer unterschiedliche Seiten berühren würden.

Den Rand des Spielplans dürfen alle Plättchenseiten berühren.



Beispiel: Plättchen darfst du sowohl mit einer Wegseite, als auch mit einer Seite ohne Weg an den Rand des Spielplans legen.

In folgenden Fällen **musst** du ein gezogenes **Hindernis** abwerfen, ohne eine Aktionskarte zu ziehen:

- du kannst es nicht nach den Platzierungsregeln legen, oder
- du kannst es **nur** so legen, dass beide Wege eines Tierfelds so durch Hindernisse **blockiert** würden, dass kein durchgehender Weg mehr zum Boot möglich wäre.

Immer, nachdem du ein oder mehrere Plättchen vom Spielplan entfernt hast (durch Aktionskarten oder die Riesenwelle, s. u.), **bleiben die übrigen Plättchen auf dem Plan**, selbst wenn es von ihnen keinen Weg mehr zu einem Tierfeld gibt.

Wichtig: Du darfst nur Plättchen ziehen, wenn du am Zug bist.

Eine Aktionskarte spielen

Du musst 1 Aktionskarte aus deiner Hand spielen und ausführen. Wirf die Karte danach offen ab. Ausnahme: Die Karte „Ruhige See“ wirfst du erst nach der nächsten Riesenwelle ab (s. u.).

Sofern nicht durch einen Kartentext verboten, dürft ihr euch jederzeit über eure Handkarten austauschen.

Die Riesenwelle

Behaltet immer den Timer im Auge.

Sobald die Minute abgelaufen ist, endet die Runde und ihr unterbricht den Spielverlauf. Hat die Person am Zug bereits ein Plättchen gezogen, schließt sie ihre Aktion vorher noch ab.

Dann wirft sie die beiden Wellenwürfel und wirft alle Plättchen aus den beiden Reihen, die die Würfel zeigen (Farbe und Nummer), offen ab.



Beispiel: Hier müsst ihr alle Plättchen der weißen Reihe Nummer 3 und der schwarzen Reihe Nummer 2 abwerfen.

Wird ein Plättchen mit Vogelmarker von der Welle getroffen, wirf den Vogelmarker statt des Plättchens ab. Liegt ein Plättchen mit Vogelmarker jedoch genau auf dem Kreuzungspunkt der erwürfelten Reihen, wirfst du den Vogelmarker und das Plättchen ab (siehe S. 32, Aktionskarten).

Dann ist die nächste Person im Uhrzeigersinn am Zug. Sie startet den Timer und beginnt damit die nächste Runde.

ENDE DER PARTIE

Sieg: Ihr gewinnt gemeinsam, sobald am Ende eines Spielzugs jedes der 4 Tierfelder durch mindestens einen durchgehenden Weg mit dem Bootsplättchen verbunden ist.

Niederlage: Ihr verliert gemeinsam, wenn es zu Beginn eines Zugs keine Plättchen mehr zum Ziehen gibt und ihr keine Aktionskarten mehr spielen könnt.

AKTIONSKARTEN



Unterstutzung (*3): Wirf 1 Plattchen vom Spielplan ab (auer dem Bootsplattchen).



Vogel (*3): Lege 1 Vogelmarker auf ein Plattchen auf dem Spielplan (jedoch nicht auf das Bootsplattchen). Wird ein Plattchen mit Vogel von einer Riesenwelle getroffen, wirf statt des Plattchens den Vogelmarker ab. Auf jedem Plattchen kann nur 1 Vogelmarker liegen.



Stromung (*3): Nimm 1 Plattchen vom Spielplan (auer dem Bootsplattchen) und lege es auf ein anderes freies Feld. Befolge dabei die Platzierungsregeln 1 und 3. Du musst keinen durchgehenden Weg zu einem Tierfeld herstellen.



Fischen (*2): Decke **2 Plattchen** von beliebigen Plattchenstapeln auf. In spateren Zugen durft ihr wahlweise eins der offenen Plattchen oder ein verdecktes ziehen.



Ruhige See (*2): Werft das nachste Mal fur die Riesenwelle nur 1 Wurfel. Wer zu diesem Zeitpunkt am Zug ist, bestimmt, welchen Wurfel ihr werft.

Hinweis: *Ihr konnt hochstens 1 Ruhige See pro Runde spielen.*



Zuruck (*2): Wahle 1 Plattchen aus den bisher abgeworfenen Plattchen und lege es auf den Spielplan. Befolge dabei die Platzierungsregeln. Du kannst *Zuruck* nicht spielen, wenn es keine abgeworfenen Plattchen gibt.

SZENARIOKARTEN

Szenariokarten bringen mehr Abwechslung, Herausforderung und Überraschung ins Spiel. Durch manche werden zusätzliche Hindernisse auf dem Spielplan platziert, während andere durch Zusatzregeln das Spiel reizvoller und schwieriger machen. Sobald ihr das Spiel ein paar Mal gespielt habt, solltet ihr mit Szenariokarten spielen.

Zusätzliche Vorbereitung

Führt nach der Vorbereitung diese zusätzlichen Schritte aus:

1. Legt die 8 Szenario-Hindernisse bereit. Sie kommen nur durch bestimmte Szenariokarten ins Spiel.
2. Mischt die 11 Szenariokarten und legt sie als verdeckten Stapel bereit.
3. Legt gemeinsam eine Schwierigkeit fest und zieht entsprechend Szenariokarten:

Sehr einfach	1 Szenariokarte
Einfach	2 Szenariokarten
Mittel	3 Szenariokarten
Schwer	4 Szenariokarten
Sehr schwer	5 Szenariokarten
Unmöglich!	6 Szenariokarten

4. Legt die gezogenen Szenariokarten offen neben den Spielplan. Spielt die Partie wie üblich und beachtet dabei die Regeln der Karten.

SZENARIOKARTEN



Szenario-Hindernis (*4): Legt 2 Szenario-Hindernisse auf den Spielplan. Bestimmt für jedes Hindernis die Position, indem ihr die beiden Wellenwürfel werft. Beispiel: Der weiße Würfel zeigt die 3, der schwarze die 4. Legt das Hindernis auf den Kreuzungspunkt der weißen Reihe Nummer 3 und der schwarzen Reihe Nummer 4.



Werft die Würfel neu, wenn die erwürfelte Position

- bereits belegt ist, oder
- ein Tierfeld ist (  ,   ,  ), oder
- einen durchgehenden Weg von einem Tierfeld zum Boot unmöglich macht.

Wichtig: Für Szenario-Hindernisse gilt die dritte Platzierungsregel nicht: An Szenario-Hindernisse dürft ihr sowohl Plättchenseiten mit Weg als auch ohne Weg anlegen.



Stillschweigen (*2): Ihr dürft nicht miteinander reden, außer während ihr Riesenwellen abhandelt. Habt ihr beide Karten Stillschweigen gezogen, werft eine davon ab und zieht eine neue.



1 Aktionskarte pro Runde (*1): In jeder Runde dürft ihr zusammen höchstens 1 Aktionskarte spielen.



Keine neuen Karten (*1): Ihr könnt während der gesamten Partie keine Wegeplättchen abwerfen, um neue Aktionskarten zu ziehen.



Unterstützung und Strömung wirken nicht auf Hindernisse (*1): Mit den Aktionskarten *Unterstützung* und *Strömung* könnt ihr keine Hindernisse entfernen oder bewegen. Bei anderen Plättchen funktionieren die Karten unverändert.



Nur 1 Weg zum Boot (*1): Dreht das Bootsplättchen bei der Vorbereitung auf die Seite, die nur 1 Weg zeigt. Ihr dürft die Ausrichtung des Plättchens frei wählen (ggf. nachdem ihr Szenario-Hindernisse gelegt habt).



Hindernisse halten der Welle stand (*1): Die Riesenwelle kann keine Hindernisse zerstören. Sie bleiben liegen.

Hinweis: Widerspricht die Regel einer Szenariokarte einer Grundregel des Spiels, so gilt die Regel der Szenariokarte.

MITWIRKENDE

Autoren: Dmitrijus Babičius, Tadas Kastanauskas, Justina Lapinskienė, Marijus Lapinskas

Illustrationen: Gints Zilbalodis, Reinis Pētersons

Entwicklung: Egils Grasmanis, Jānis Grunte

Grafik und Satz: Reinis Pētersons, Jānis Upītis, Māris Jansons

Regelredaktion: Lines J. Hutter

Englisches Lektorat: Karl Erik Saks

Deutsche Übersetzung: Lines J. Hutter

Deutsches Lektorat: Lutz Pietschker

Spieltester: Ieva Nedzinskaitė, Ignas Veršinskas, "Prototipas" Guild, Lithuanian Game Development Association, Global GameJam Event, Andrius Granickas, Inesa Granickienė, Andrius Marcinkevičius, Dominic Hoffmann, Rita, Kovas, Vainius, Gabija, Adelė, Ažuolas, Upė, Ūdryš, Saulė, J, P, Mindaugas Šukys, Edgaras Zujus, Jens Grabowski, Barduchi, Brigita, Rūta, Dārta





BRAIN GAMES



WWW.BRAIN-GAMES.COM

© 2024 Brain Games Publishing SIA
 Ausmas 6A, Riga, LV-1006, Latvia
 (+371) 67334034
 info@brain-games.com
 www.brain-games.com

© FLOW™, 2024, Dream Well Studio,
 Sacrebleu Productions, Take Five.
 All rights reserved.



FR
**DONNEZ
 OU
 RECYCLEZ**



ASSOCIATION
 OU



MAGASIN
 OU



DÉCHÈTERIE

Adresses sur quetrairedesdechets.fr