

# Die Basics – Vigila – Anleitung 1/3

Kartenspiel | 2 bis 6 Spieler | 12+ Jahre | Autoren: Florian Sixt & Jürgen Adams



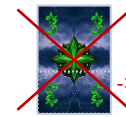
aktuelle Anleitung uvm.:  
[www.vielspiel.com](http://www.vielspiel.com)

*Tip: Spielt bei 4 bis 6 Spielern in der Team-Variante (in der Anleitung 3/3 erklärt).*

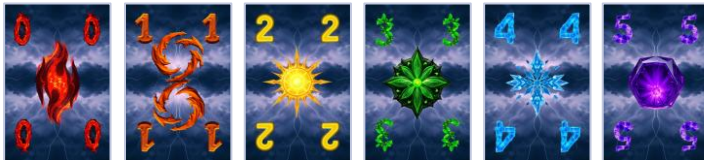
## Learning by Doing ^^

### 1. Legt 44 der 54 Spielkarten bereit

- ✓ Die 10 doppelseitig mit je einer 3 bedruckten Karten **sortiert ihr aus**.
- ✓ Die Hilfskarten braucht ihr erst in den folgenden Teilen der Anleitung.



3 auf **beiden** Seiten?  
-> **aussortieren**



54 Spielkarten, doppelseitig bedruckt (0,1,2,3,4,5)



2 x 3 doppelseitige Hilfskarten

### 2. Mischt alle Spielkarten und bildet daraus einen Nachziehstapel.

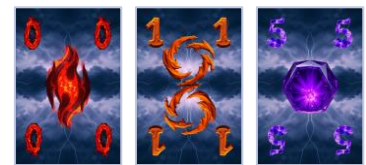
- ✓ Welche Seiten dabei nach oben zeigen, ist zufällig.

### 3. Teilt jedem Spieler drei persönliche Karten aus.

- ✓ Legt eure persönlichen Karten vor euch auf den Tisch.
- ✓ Ihr dürft euch kurz die Rückseiten eurer Karten anschauen.

### 4. Eure persönlichen Karten...

- ✓ ...seht ihr im laufenden Spiel nur noch von der oberen Seite.
- ✓ ...dürfen jederzeit von euch umsortiert werden.



Deine persönlichen 3 Karten liegen vor Dir auf dem Tisch (beispielhafte Abbildung).

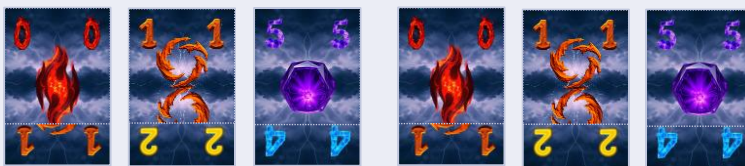
## Rückseitiges Spielen

**!!! Wichtige Grundregel !!!** Die Rückseiten der Karten dürfen im laufenden Spiel nicht angesehen werden.

Aber: Jede Karte kann – ohne vorher auf die Rückseite zu schauen (!) – **immer auch rückseitig** gespielt werden. Dafür wird die Karte kurz vor dem Hinlegen auf die andere Seite gedreht (geflippt).

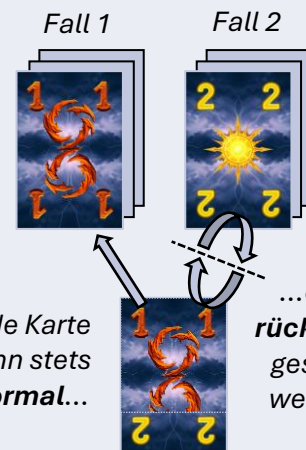
*Doppelseitige Darstellung: obere ¾ stellen die nach oben zeigende Kartenseite dar, das untere ¼ die untere*

einmal danach verboten



Einmalig beim Austeilen oder Ziehen: **Rückseite der neuen Karte(n) ansehen**

Im laufenden Spiel dürfen die Rückseiten der Karten **nicht angeschaut** werden!



Jede Karte kann stets **normal...**

**...oder rückseitig** gespielt werden!

### 5. Jeder Spieler spielt reihum eine Karte.

- ✓ **Startspieler** ist, wessen persönliche Karten aufaddiert die höchste Summe haben. Dabei zählen nur die nach oben weisenden Seiten.
- ✓ Bei Gleichstand lost ihr den Startspieler einfach aus.
- ✓ Die Karten werden auf einen gemeinsamen Ablagestapel gespielt.
- ✓ Es **muss genau eine** Karte gespielt werden.
- ✓ Auch rückseitiges Spielen ist möglich (s.: „Rückseitiges Spielen“).

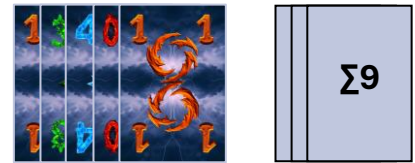


## Nachziehen von Karten

- ✓ Erst wer **keine persönlichen** Karten mehr hat, **zieht sofort** wieder auf die Startanzahl von **3 Karten nach**.
- ✓ Wer noch mindestens eine persönliche Karte hat, darf noch nicht nachziehen.
- ✓ Das Nachziehen von Karten läuft immer in gleicher Weise ab, wie es unter 3. und 4. beschrieben ist.

### 6. Der Ablagestapels...

- ✓ Die nach oben weisenden Kartenwerte **werden aufaddiert**.  
*Die abgelegten Karten sollen leicht versetzt platziert werden:  
 So seht ihr immer, welche Summe der Ablagestapel gerade hat.*



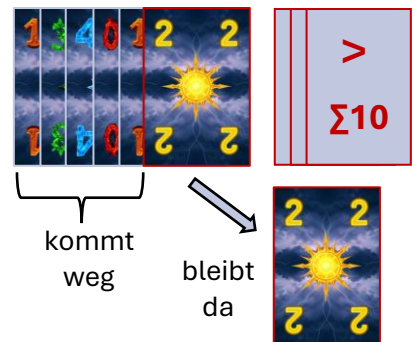
### 7. ...soll eine Summe von 10 erreichen.

- ✓ Wer die Kartenwertsumme des Ablagestapels auf **exakt 10** bringt, darf die zuletzt gespielte Karte behalten – diese bringt entsprechend ihres nach oben weisenden Kartenwerts Siegpunkte.
- ✓ Es wird beim nächsten Spieler in Spielreihenfolge weitergespielt.
- ✓ Erneut wird versucht, den sich neu bildenden Ablagestapel auf Summe = 10 zu bringen.



### 8. Hoppla, wir sind über der 10!?

- ✓ Wird die 10 überschritten, bekommt niemand Siegpunkte.
- ✓ Nur die zuletzt gespielte Karte bleibt liegen.\*
- ✓ Diese Karte ist damit die erste Karte eines neuen Ablagestapels.



\*Alle anderen Karten werden auf den sogenannten **Abwurfstapel** gelegt. Sobald der Nachziehstapel leer ist, wird der Abwurfstapel gemischt und wird so zum neuen Nachziehstapel.

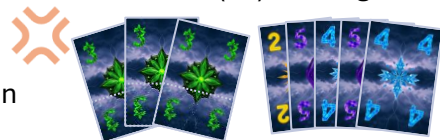
### 9. Wer gewinnt das Spiel?

- ✓ Wer zuerst **mindestens 11 Siegpunkte** erreicht, **gewinnt** das Spiel.



## Mit Teil 2/3 der Anleitung geht es dann so richtig los :D

- ✓ Die wichtigsten Neuerungen sind dabei:
  - Jede Zahl bietet eine **Sonderaktion**, die vom legenden Spieler optional ausgelöst werden kann.
  - Erhöhter Zielwert (20)** des Ablagestapels (anstatt wie hier 10).
  - Management der eigenen Karten dank Nachzieheffekte von Karten und Spielsituationen.
  - Einführung von „**Fouls**“, wie z.B., den Ablagestapel über seinen Zielwert (20) zu bringen!
  - Zusätzliche Möglichkeiten Siegpunkte zu erlangen:
    - Gelegenheit bei Fouls von Mitspielern
    - „Sammelquests“ bei den eigenen Karten



## Nützliche Symbole!

- ✓ Damit ihr es bei den folgenden Anleitungen (Teil 2/3 und Teil 3/3) nicht so schwer habt:
- ✓ Prägt euch die folgenden Symbole (auch auf den Hilfskarten abgebildet) schon einmal ein ^^



Nachziehstapel



Ablagestapel



Abwurfstapel



persönliche Karten



Punktestapel



ich als Spieler



ein Mitspieler



also z.B.:

meine persönlichen Karten

# Weiter geht's! – Vigila – Anleitung 2/3

Kartenspiel | 2 bis 6 Spieler | 12+ Jahre | Autoren: Florian Sixt & Jürgen Adams



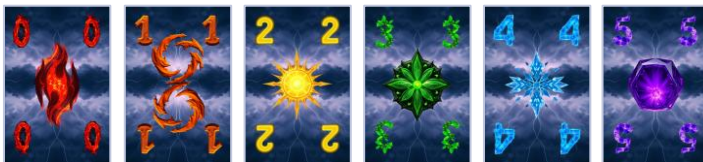
aktuelle Anleitung uvm.: [www.vielspiel.com](http://www.vielspiel.com)

## Weiter geht's! ^^

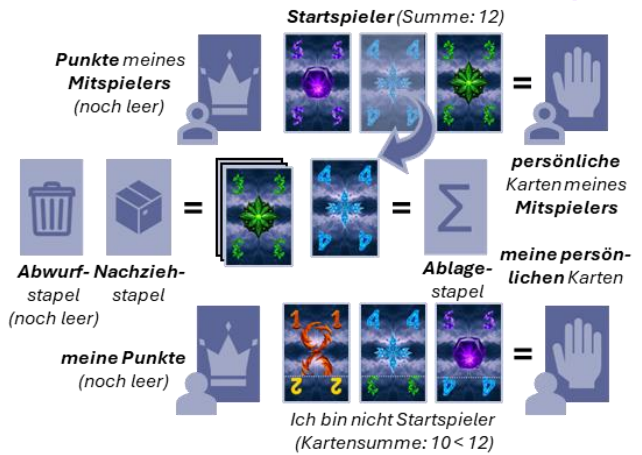
### 1. Vorbereitungen

- ✓ Mischt alle 54 Spielkarten und teilt jedem Spieler **seine 3 persönlichen Karten** aus.
- ✓ Legt die Spielrichtungskarte (braune Seite nach oben) bereit, ihr **spielt** im Uhrzeigersinn.
- ✓ **Zudem erhält jeder Spieler eine Hilfskarte.**
- ✓ **Diese zeigt als Übersicht die neuen Regeln.**

Rechts ist ein Spielbeginn bei 2 Spielern gezeigt, dabei sind auch die Symbole der Hilfskarten verwendet worden. Karten mit mir unbekannter Rückseite sind in der einseitigen Darstellungsform gezeigt.



54 Spielkarten, doppelseitig bedruckt (0, 1, 2, 3, 4, 5)



2 x 3 Hilfskarten & Anleitung Teil 1

### 2. Eigentlich ist alles wie immer...

- ✓ Startspieler ist, wer die höchsten persönlichen Karten hat.
- ✓ Ihr spielt wie gehabt reihum **obligatorisch** je eine eurer Karten.
- ✓ Der Ablagestapels hat einen **Zielwert von 20** (nicht mehr 10).
- ✓ Nachziehen der persönlichen Karten auf 3, erst wenn **keine** mehr da.



### 3. ...aber jede Karte ermöglicht eine Sonderaktion!

- ✓ Das Spielen einer Karte auf den Ablagestapel ermöglicht eine **Sonderaktion**, diese **muss** dafür beim Spielen **angekündigt** werden.
- ✓ Die dann auf dem Ablagestapel **nach oben** zeigende Zahl zählt.
- ✓ Das Auslösen einer Sonderaktion ist **immer freiwillig**.



### 4. Erklärung der Sonderaktionen (Zahlen 0 bis 3)

- ✓ **0:** Ich darf sofort **eine Karte dauerhaft umdrehen**. Gültige Ziele sind dabei a) eine meiner persönlichen Karten, b) eine persönliche Karte eines Mitspielers oder c) eine Karte meines Punktestapels. Liegt letztere quer auf dem eigenen Punkte-stapel, bleibt sie quer liegen und zählt damit weiter doppelt.
- ✓ **1:** Ich darf sofort **eine Karte ziehen** und zu meinen persönlichen Karten legen. Gültige Ziele sind dabei a) eine persönliche Karte eines Mitspielers, b) eine Karte von meinem Punktestapel, c) die oberste Karte des Nachziehstapels oder d) die oberste Karte des Abwurfstapels.
- ✓ **2:** Ich darf sofort **bis zu zwei Karten vom Nachziehstapel ziehen** und zu meinen persönlichen Karten legen (max. auf 5).
- ✓ **3:** Wenn ich eine 3 spiele, darf ich danach **beliebig viele weitere 3en einzeln abwerfen**. Die erste 3 kommt also auf den Ablagestapel, alle weiteren auf den Abwurfstapel.  
**3/3:** Direkt **vor** oder direkt **nach** meinem Zug kann ich **genau drei 3/3er** (auf beiden Seiten eine 3) von meinen persönlichen Karten vorzeigen und auf meinen Punktestapel legen. Habe ich dadurch für den Moment keine persönlichen Karten mehr, zählt eine davon doppelt (kommt quer auf den Punktestapel).



## 5. Erklärung der Sonderaktionen (Zahlen 4, 5 und Effekte)

- ✓ **4:** Ich darf den nächsten Spieler in Spielreihenfolge aussetzen lassen. ✖ Er kann dadurch keine Aktionen ausführen mit Ausnahme der Entschädigungsaktion (✖).
- ✓ **5:** Wenn der Ablagestapel bei einer Summe von exakt 15 liegt, darf ich **ausnahmsweise eine 5 spielen, auch wenn das die zweite gespielte Karte in meinem Zug ist.** ✖ Dadurch bringe ich den Ablagestapel auf eine Summe von 20 und lege diese 5 (ggf. quer = verdoppelt) auf meinen Punktestapel.
- ✓ **!:** Sobald die dritte 0 in direkter Folge auf den Ablagestapel gespielt wird, werden alle drei 0en sofort auf ihre Rückseiten gedreht. Diese Werte gelten dadurch jetzt für die Summe des Ablagestapels. Wer die dritte 0 gespielt hat, haftet für die neue Summe des Ablagestapels. ✖ Die Sonderaktionen der dadurch sichtbaren Rückseiten können nicht zusätzlich zu jener der zuletzt gespielten 0 ausgelöst werden.
- ✓ **Σ20:** Wenn alle meine persönlichen Karten eine Summe von exakt 20 besitzen (alle Vorder- oder alle Rückseiten), kann ich diese analog zu den 3/3en vorweisen. ✖ Die höchste Karte lege ich quer auf meinen Punktestapel, der Rest wird abgeworfen.

## 6. Ich fordere eine Entschädigung!

- ✓ Immer wenn ein Spieler durch eine **Sonderaktion (1 oder 4)** eine seiner persönlichen Karten verliert oder aussetzen muss, bekommt er **im Gegenzug eine Entschädigung.** ✖
- ✓ Der betroffene Spieler **darf sofort eine Karte ziehen** (muss aber nicht).

Wer durch eine 4 aussetzen muss und bereits 5 persönliche Karten hat, darf stattdessen sofort die kleinste seiner persönlichen Karten auf seinen Punktestapel legen (✖ : Oberseite bleibt oben). Bei mehreren kleinsten persönlichen Karten (z.B. zweimal eine 0) darf eine der beiden vom betroffenen Spieler ausgesucht werden (ohne auf die Rückseite zu schauen).



Entschädigung

## 7. Hoppla, so geht es aber nicht: Was ist ein Foul und zu was führt es?

- ✓ Auf den Hilfskarten und in obigem Regeltext ist an manchen Stellen das folgende Symbol abgebildet: ✖. In diesen Fällen **löst eine falsch ausgeführte Aktion ein Foul aus.**
- ✓ Immer wenn ein Spieler ein Foul auslöst, dürfen alle anderen Spieler (in aktueller Spielreihenfolge) sofort die niedrigste ihrer persönlichen Karten auf ihren Punktestapel legen. ✖

### Weitere Konsequenzen eines Fouls sind:

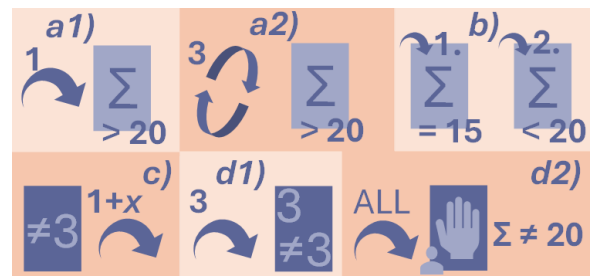
- ✓ Unrechtmäßig **auf Punktestapel** gelegte Karten werden stattdessen **abgeworfen.**
- ✓ Unrechtmäßig auf den Ablagestapel gespielten Karten **bleiben dort liegen.**
- ✓ Unrechtmäßig abgeworfene Karten bleiben auf dem Abwurfstapel liegen.



Foul

## 8. Auflistung aller Fouls. Ein Spieler...

- ...bringt den Ablagestapel auf eine Summe > 20...
  - ...durch das Spielen einer Karte ≠ 0.
  - ...durch den Effekt der dritten 0 in Folge (!).
- ...spielt auf Σ15 eine zweite Karte, allerdings keine 5.
- ...wirft als Sonderaktion der 3 eine Karte ≠ 3 ab.
- ...weist falsche Karte(n) vor (3/3 oder Σ20 Sammlung).



## 9. Praxisbeispiel Entschädigung & Foul

- Adam, Bertie und Caro sind in einer laufenden Runde.
- Adam spielt eine 4 auf den Ablagestapel.
- Er sagt, der nächste Spieler (Bertie) soll aussetzen. ✖
- Bertie darf daher sofort eine Karte nachziehen.
- Caro spielt eine 2 und zieht bis zu zwei Karten nach.
- Sie nutzt die Sonderaktion der 5, spielt jedoch eine 4. ✖
- Foul! Adam und Bertie dürfen ihre kleinste persönliche Karte auf ihren eigenen Punktestapel legen (✖).

### Ablagestapel

Σ = 9  
 Σ = 13 (9+4)  
 Σ = 13  
 Σ = 13  
 Σ = 15 (13+2)  
 Σ = 19 (15+4)  
 Σ = 19  
 Σ = 19

### Bei wem liegt der Ball?

Adam (normal am Zug)  
 Adam (normal am Zug)  
 Adam (Sonderaktion der 4)  
 Bertie (Entschädigung)  
 Caro (normal am Zug)  
 Caro (Sonderaktion der 5)  
 Adam, dann Bertie (als Folge des Fouls von Caro)

# Das Finale – Vigila – Anleitung 3/3

Kartenspiel | 2 bis 6 Spieler | 8+ Jahre | Autoren: Florian Sixt & Jürgen Adams



aktuelle Anleitung uvm.:  
[www.vielspiel.com](http://www.vielspiel.com)

*Tipp: Empfohlene Spielvarianten sind in dieser Anleitung (3/3) erklärt.*

## Das Finale

### 1. Was kommt denn noch?




- ✓ Wie das Spiel und seine Mechaniken und Sonderaktionen funktioniert, wisst ihr bereits.
- ✓ Anleitung 3/3 klärt **Detailfragen** und stellt die verschiedenen **Spielvarianten** von Vigila vor.

- Ab vier Spielern und mehr empfehlen wir beispielsweise, Vigila in der **Team-Variante** zu spielen.
- Ist euch Vigila zu taktisch oder zu langsam? -> **Glückspilz-Variante** oder **Tempo-Variante**.
- Viele Varianten lassen sich auch problemlos **kombinieren**, so könnt ihr spielen, wie ihr es wollt! :D

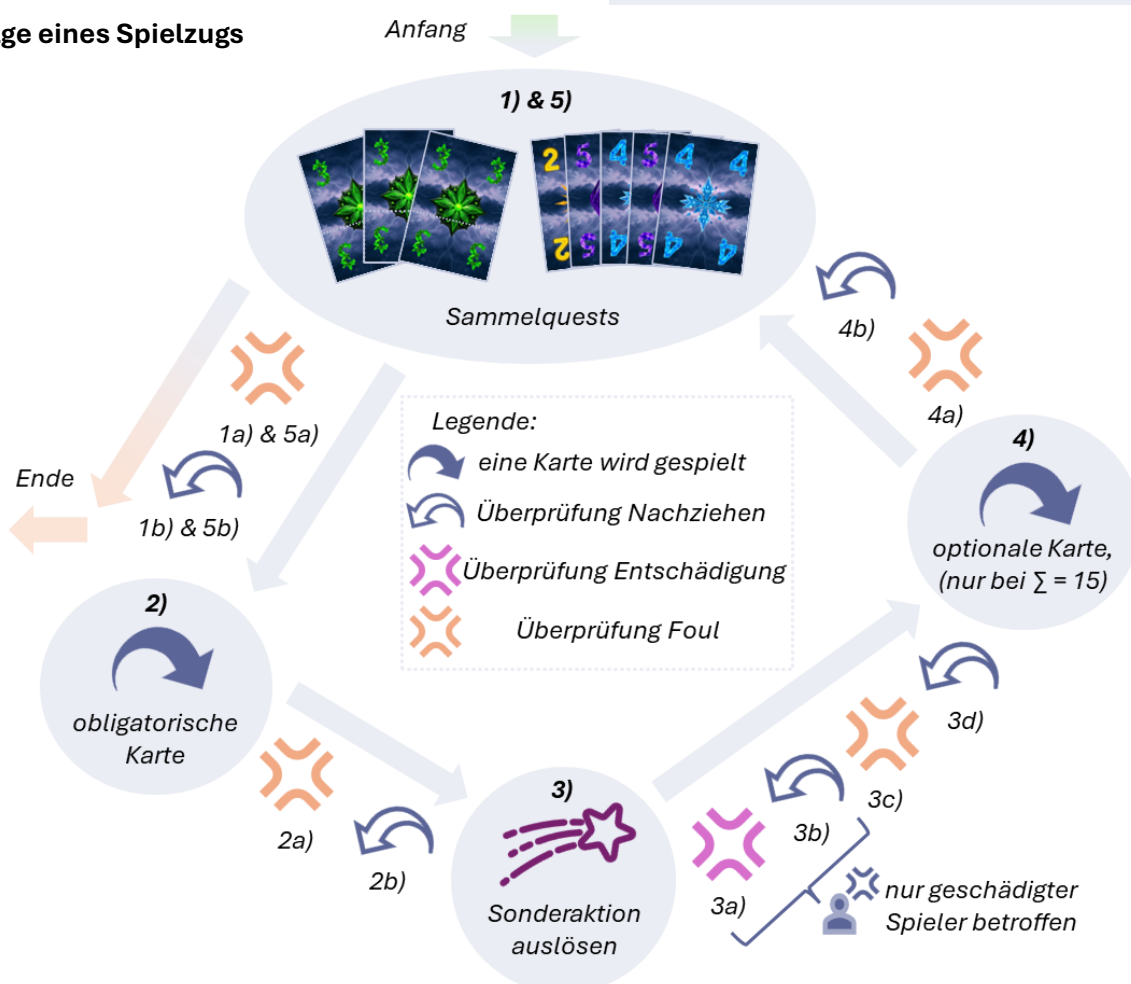
### 2. Klärung der Prioritäten

- ✓ Mit den Sonderaktionen kommen natürlich Fragen auf, was in welcher Reihenfolge passiert.
- ✓ Als Hilfe wird im Folgenden die Abfolge eines Spielzugs noch einmal genauer angeschaut.
- ✓ Zusätzlich gilt ein Prinzip der Prioritäten. Dieses soll eine Orientierungshilfe im Fall von Lücken oder Schwachstellen im Regelwerk geben.
- ✓ Bei Unklarheiten schaut gerne auf der Website nach, schreibt uns eine Nachricht oder einigt euch auf eure eigenen Hausregeln.^^

Rechts ist die Übersicht über die Prioritäten im Spiel abgebildet, d.h. welche Aktion, Folge aus einer Aktion oder Effekt in welcher Reihenfolge abgehandelt wird.

<b>Spieler-Priorität</b> 	Wenn ein Spieler außerhalb seines Zugs handeln darf oder muss, geschieht dies vor der Fortsetzung des laufenden Zugs. Mehrere betroffene Spieler handeln in aktueller Spielreihenfolge.
<b>Nachzieh-Priorität</b> 	Sonderaktionen oder Effekte, die einen Spieler eine oder mehrere Karten ziehen lassen, werden abgehandelt, bevor ein Nachziehen der persönlichen Karten (Standardanzahl = 3) überprüft wird.
<b>Auslöser-Priorität</b> 	Ausgelöste Entschädigungen werden vor gleichzeitig ausgelösten Fouls abgehandelt. Erst danach folgen ggf. die Effekte von Ablage-, Abwurf- und schließlich den Punktstapeln.









### 3. Abfolge eines Spielzugs



- 1) Punktmöglichkeit durch **Sammelquests**
  - 1a) Überprüfung Foul (*Sammlung falsch*)
  - 1b) Überprüfung Nachziehen (*alle Spieler*)
- 2) Obligatorisches **Spielen einer Karte**
  - 2a) Überprüfung Foul (*über  $\Sigma = 20$  gespielt*)
  - 2b) Überprüfung Nachziehen (*alle Spieler*)
- 3) Optionales Auslösen der **Sonderaktion** der Karte
  - 3a) Überprüfung Entschädigung (*bei 1 oder 4*)
  - 3b) Überprüfung Nachziehen (*nur Geschädigter*)
- 4) Wenn Ablagestapel exakt bei Summe = 15:
  - Optionales **Spielen einer 5 als 2. Karte**
    - 4a) Überprüfung Foul (*2. Karte war keine 5*)
    - 4b) Überprüfung Nachziehen (*alle Spieler*)
- 5) Punktmöglichkeit durch **Sammelquests**
  - 5a) Überprüfung Foul (*Sammlung falsch*)
  - 5b) Überprüfung Nachziehen (*alle Spieler*)

#### 4. Liste der Spielvarianten

- ✓ Es folgen einige beliebte Spielvarianten von Vigila, unzählige weitere sind natürlich möglich.
- ✓ Diese können natürlich nach Lust und Laune kombiniert und modifiziert gespielt werden :D

Symbol	„...“-Variante	Regeltext und Erläuterungen
	<b>Team</b>	Ab 4 Spielern empfohlen: Teamaufteilung und Reihenfolge ABAB, ABBAB / ABCAB oder ABABAB / ABCABC. Je Teammitglied müssen 12 Punkte erreicht werden, die Punkteverteilung auf die Teammitglieder ist beliebig. Regeln bleiben ansonsten unverändert, Absprachen im Team sind oder sind beschränkt / nicht erlaubt, macht es vorher einfach aus.
	<b>Mehr-Weniger</b>	Falls ihr mit den vielen persönlichen Karten nicht zurechtkommt. Die Anzahl an persönlichen Karten wird auf standardmäßig 2 reduziert. Beim Nachziehen wird also nur auf 2 Karten nachgezogen. Zusätzlich könnt ihr die Maximalanzahl der persönlichen Karten auf 4 reduzieren. Die Sammelquests könnt ihr natürlich ebenfalls weglassen.
	<b>Camping</b>	Falls ihr einen kleinen Tisch habt und keinen Platz für viele Karten: Die persönlichen Karten werden nach dem Anschauen nicht vor euch auf den Tisch gelegt sondern als Handkarten gehalten. Die Rückseiten eurer eigenen Handkarten dürft ihr im laufenden Spiel nicht ansehen! Spannend: Ihr seht immer die Rückseiten der Karten eurer Mitspieler.
	<b>Variationen</b>	Wenn ihr weniger oder andere Sonderaktionen haben wollt: Lasst manche oder alle Sonderaktionen der Karten einfach weg. Wahlweise könnt ihr die Sonderaktionen der Karten natürlich auch modifizieren oder euch zusätzliche oder ganz andere Sonderaktionen überlegen. Tobt euch einfach aus :D
	<b>Glückspilz</b>	Wenn euch das ganze doch etwas zu taktisch oder verbissen ist: Immer wenn ihr Karten zieht, legt sie zu euren persönlichen Karten ohne die Rückseiten vorher anzusehen. Was ihr da jetzt auf der Rückseite habt, weiß keiner und ihr selbst auch nicht. Rückseitiges Spielen ist natürlich weiterhin erlaubt, aber immer etwas Glückssache.
	<b>Partymaus</b>	Wenn ihr gut einem im Tee habt oder es vorhabt (Variante ab 18 Jahren): Spielt Vigila in der Glückspilz-Variante mit einer weiteren, verschärften Modifikation. Ihr dürft eure Karten nur noch rückseitig auf den Ablagestapel spielen und wisst deshalb nie, was ihr jetzt eigentlich gleich spielt. Wer ein Foul begeht, trinkt etwas Getränk seiner Wahl.
	<b>Tempo</b>	Wenn ihr es spannend, taktisch und kompetitiv mögt: Stoppt beim Spielen die Dauer eurer Spielzüge mit je einer Stoppuhr je Spieler. Spielt ihr zu zweit oder in zwei Teams, ist eine Schachuhr sehr zu empfehlen. Sobald ein Spieler / Team die Siegpunktzahl erreicht hat, werden Zusatzpunkte vergeben: 1 Punkt je 10 Sekunden Zeitvorteil.
	<b>Rundherum</b>	Jetzt endlich hat die Spielrichtungskarte mal einen Nutzen! Sobald ein Spieler 10 Punkte (wahlweise 7 und 14 Punkte) erreicht oder überschreitet, wird nach dem laufenden Spielzug die Spielrichtung gewechselt. Alle Spieler drehen zusätzlich alle ihre persönlichen Karten (dauerhaft) auf die andere Seite.