



Vigila – Warning!



This is not a casual easy-game! Vigila will challenge you with a steep learning curve. Despite its simple components of only 54 playing cards Vigila offers a plethora of tactical approaches.

We particularly recommend this game if you have a passion for chess, memory and / or Magic the Gathering™ as well as comparable games. You can find an initial impression of Vigila's tactical diversity in the “Card's Character Sheet” and the “Tactical Overview “ at the end of the instructions.

Contents: Warning (EN/DE) – Short Summary (EN/DE) – Game Instructions in three parts (EN) – Card's Character Sheet (EN) – Tactical Overview (EN) – Game Instructions in three parts (DE) – Card's Character Sheet (DE) – Tactical Overview (DE)



Vigila – Warnung!



Dies ist kein gewöhnliches, simples Spiel! Vigila wird Sie mit einer steilen Lernkurve herausfordern. Trotz des überschaubaren Materials von lediglich 54 Spielkarten bietet Vigila eine Vielzahl an taktischen Möglichkeiten.

Wir empfehlen dieses Spiel insbesondere, wenn Sie eine Leidenschaft für Schach, Memory und / oder Magic the Gathering™ sowie vergleichbare Spiele haben. Wir empfehlen einen ersten Blick auf den „Charakterbogen der Karten“ sowie die „Taktische Übersicht“ am Ende der Spielanleitung.

Inhalt: Warnung (EN/DE) – Kurzzusammenfassung (EN/DE) – Spielanleitung in drei Teilen (EN) – Charakterbogen der Karten (EN) – Taktischer Überblick (EN) – Spielanleitung in drei Teilen (DE) – Charakterbogen der Karten (DE) – Taktischer Überblick (DE)



Vigila – Short Summary

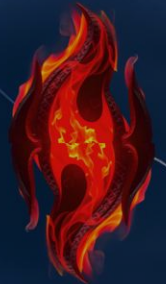


2 to 6 Players | 12+ Years | Designers: Florian Sixt & Jürgen Adams

Vigila – An ambitious Card Game

The creative power dwells within nature in the form of its spirits. The blazing fires transform the shape of the elements, melting even the hardest crystal. The raging fury of the storm grinds everything into the finest sand, which, carried away by the wind, becomes the seed for new life elsewhere. Under the golden sun, nature grows and thrives constantly. The sprawling greenery creates fertile diversity. In the biting cold, the world freezes into ice, yet its water also brings the flow of change. The crystal, ultimately, is the most monumental among the spirits; its hardness and weight form the cornerstone of creation.

In Vigila, you control the forces of the nature spirits and shape the world from their energy. Give the world its matter, but ensure you find the right balance. Give it too much, and it will break under its own weight. Vigila is a remarkably sophisticated game for a components list of just 54 playing cards. It combines the strategic placement of cards into a shared display with secret collection tasks as alternative scoring opportunities. The double-sided cards are always visible to all players from one side only. When drawing or replenishing, the owner may look at the back exactly once. Only those who know how to utilize this memory aspect in combination with the cards' numerical effects will be able to win the game.



Vigila – Kurzinfo



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

Vigila – Ein Kartenspiel mit Anspruch

Die schöpferische Kraft wohnt der Natur in Gestalt ihrer Geister inne. Die lodernden Feuer wandeln die Gestalt der Elemente, sie schmelzen selbst den härtesten Kristall. Die tosende Wut des Sturms schleift alles zu feinstem Sand der im Wind davongetragen anderenorts die Saat für neues Leben ist. Unter der goldenen Sonne wächst und gedeiht die Natur stetig. Das wuchernde Grün schafft fruchtbare Vielfalt. In klirrender Kälte erstarrt die Welt zu Eis doch bringt auch ihr Wasser den Fluss des Wandels. Der Kristall letztlich ist die monumentalste unter den Geistern, seine Härte und Schwere ist der Grundpfeiler der Schöpfung.

Bei Vigila kontrolliert ihr die Kräfte der Naturgeister und schöpft aus ihrer Energie die Welt. Gebt der Welt ihre Materie, aber seht zu, dass ihr das rechte Maß findet. Gebt ihr zu viel, so wird sie unter ihrer Last zerbrechen.

Vigila ist ein bemerkenswert anspruchsvolles Spiel für seine 54 Spielkarten. Es kombiniert strategisches Anlegen von Karten in eine gemeinsame Auslage mit geheimen Sammelaufgaben als alternative Punktbringer. Die zweiseitig bedruckten Karten sind immer nur von einer Seite für alle Spieler sichtbar. Beim Ziehen und Nachziehen darf der Besitzer einmalig die Rückseite ansehen. Nur wer diesen Memoryaspekt in Kombination mit den Zahleneffekten der Karten zu nutzen weiß, wird das Spiel gewinnen können.

The Basics – Vigila – Instruction 1/3

Card Game | 2 to 6 Players | 12+ Years | Designers: Florian Sixt & Jürgen Adams



latest Instructions & more:
www.vielspiel.com

Learning by Doing ^^

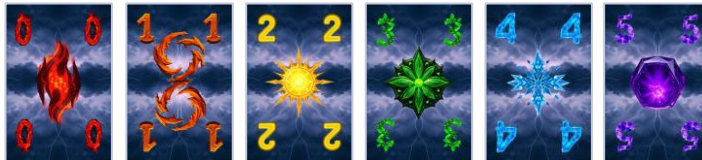
Tip: For 4 to 6 players, play the **team version** (explained in the rules part 3/3).

1. For this first Instruction Game you need 44 of the 54 cards:

- ✓ Sort out the 10 cards with a 3 on both sides (aka “Double-Threes”).
- ✓ You won't need the reference cards until later in the Instructions.



3 on both sides?
(aka Double-Threes)
-> sort them out



54 playing cards, printed on both sides (0,1,2,3,4,5)



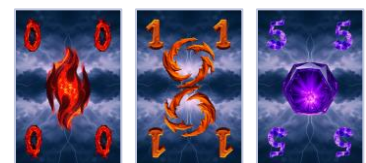
2 x 3 double-sided reference cards

2. Shuffle all the playing cards and form a draw pile.

- ✓ Which sides face up should be randomized.

3. Deal three personal cards to each player.

- ✓ Place your personal cards on the table in front of you (side-by-side).
- ✓ You may briefly look at the backs of your cards and memorize them.



Your three personal cards
lie on the table in front of you
(exemplary image).

4. Your personal cards...

- ✓ ...can only be seen from the top during the game.
- ✓ ...may be rearranged by you at any time but must not be flipped.

Playing Face Down

!!! Important Basic Rule !!! You must not look at the backs of the cards during the game.

However: Any card can **always be played face down** – without looking at the back first (!) – by flipping the card over just before placing it on the table.

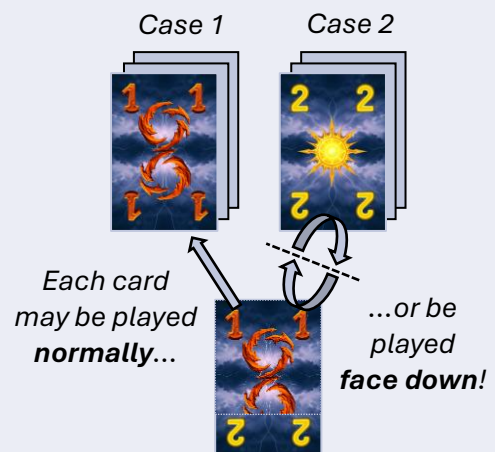
Double-sided view: the top $\frac{3}{4}$ show the face of the card facing upward, and the bottom $\frac{1}{4}$ show the underside

once  not allowed afterwards 



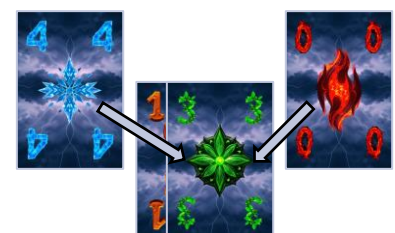
Once each time when
dealing or drawing: **Look at
the back of the new card(s)**

During the game, players are
**not allowed to look at the
backs of the cards!**



5. Players take turns playing one card each.

- ✓ The starting player is the one whose personal cards add up to the highest total. Only the face-up sides count.
- ✓ In the event of a tie, draw lots to determine the starting player.
- ✓ Cards are played in a shared display.
- ✓ Exactly one card **must** always be played.
- ✓ Playing cards face down is allowed (see „Playing Face Down“).



Regular Drawing of Cards

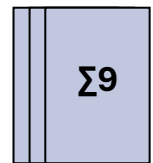
- ✓ Only when you run out of **all** your personal cards you **immediately** draw **three cards**.
- ✓ Players who still have at least one personal card don't regularly draw cards.
- ✓ Drawing cards always follows the same procedure as described in steps 3 and 4.

6. The shared display...

- ✓ Constantly add up the values of the cards' faces in the display.

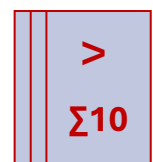
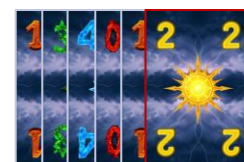
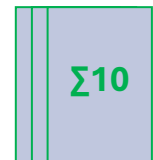
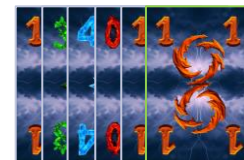
Place cards slightly offset from another into the display:

That way, the display's current total sum can be easily seen.



7. ...must reach a total sum of 10.

- ✓ Whoever brings the total card value of the display to exactly 10 keeps the last card played – this card awards victory points corresponding to its face-up card value.
- ✓ Play continues with the next player in turn order (reg. clock-wise).
- ✓ Players once again attempt to bring the newly forming display to a total of 10.



remains
in display



8. Oops, we went over 10!?

- ✓ If 10 is exceeded, no one receives victory points.
- ✓ Only the last card played remains in place.*
- ✓ This card becomes the first card of a new display.

**All other cards are placed on the so-called discard pile.*

As soon as the draw pile is empty, the discard pile is shuffled and becomes the new draw pile.

9. Who wins the game?

- ✓ The player to first reach at least **11 victory points** wins the game.



Let's get things going with part 2/3 of the Instructions :D

- ✓ The most important features are:
 - Each number offers a **special action** that can optionally be triggered by the playing player.
 - Increased **target value (20)** for the display (instead of 10 as shown here).
 - Managing your own cards thanks to card draw effects and game situations.
 - Introduction of "**fouls**", such as bringing the display over its target value (20)!
 - Additional ways to earn victory points.
 - Opportunity when opponents commit fouls
 - „Collection quests“ with your personal cards



Useful Symbols!

- ✓ To make things easier for you in the following instructions (Part 2/3 and Part 3/3):
- ✓ Take a moment to memorize the following symbols (also shown on the reference cards) ^^



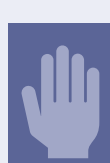
draw
pile



shared
display



discard
pile



personal
Cards



victory
points



me as
player



another
player

example:



my personal
cards

Let's Go! – Vigila – Instruction 2/3

Card Game | 2 to 6 Players | 12+ Years | Designers: Florian Sixt & Jürgen Adams



Let's Go! ^^

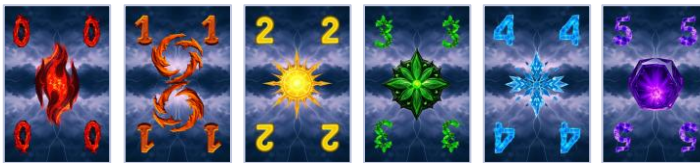
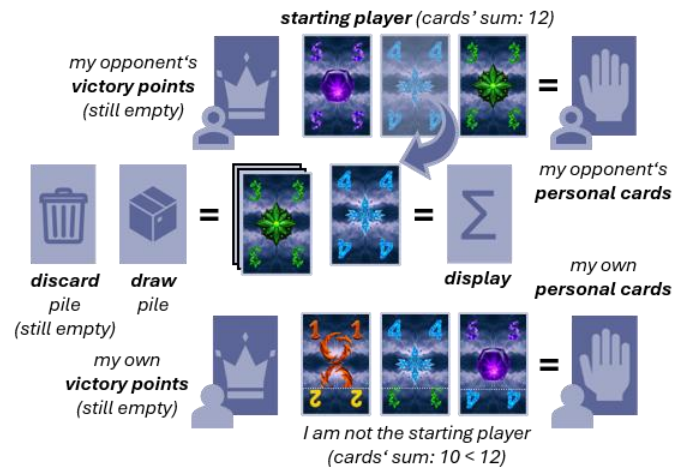
Tip: For 4 to 6 players, play the **team version** (explained in the rules part 3/3).

latest Instructions & more: www.vielspiel.com

1. Setup

- ✓ Shuffle all 54 cards and deal each player their **3 personal cards**.
- ✓ In addition, each player receives **two reference cards**, one of each kind.
- ✓ These cards provide an overview of the **new rules** both in text and pictorial form.

Shown on the right is the game setup for 2 players, which also incorporates the symbols from the reference cards. Cards with an unknown card back to me are displayed in the single-sided layout format.



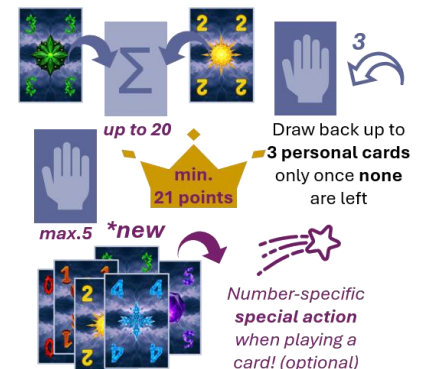
54 playing cards, printed on both sides (0, 1, 2, 3, 4, 5)



reference cards & instructions part 1/3

2. Everything is basically the same as always...

- ✓ Whoever has the highest cards' sum is the starting player.
- ✓ As before, you **must** each play one of your cards in turn order.
- ✓ The display now has a **target value of 20** (no longer 10).
- ✓ Personal cards are drawn back up to 3 only once **none** are left.



3. ...but every card enables a special action!

- ✓ Playing a card **onto the display** enables a **special action**; this **must** be announced when the card is played.
- ✓ The **number now face-up** on the display is what counts.
- ✓ Triggering a special action is **always optional**.



4. Explanation of Special Actions (Numbers 0 to 3)

- ✓ **0:** I may immediately **flip one card permanently**. Valid targets are a) one of my personal cards, b) a personal card of another player, or c) a card from my victory points. If the latter is sideways in my victory points, it remains sideways and continues to count double.
- ✓ **1:** I may immediately **draw a card** and add it to my personal cards. Valid targets are a) a personal card of another player, b) a card from my victory points, c) the top card of the draw pile, or d) the top card of the discard pile.
- ✓ **2:** I may immediately **draw up to two cards** from the draw pile and add them to my personal cards (max. hand size of 5).
- ✓ **3:** When I play a 3, I may then **discard any number of additional 3s** one by one. The first 3 goes onto the display, and all others go onto the discard pile.
3/3: Right before or right after my turn, I can **reveal exactly three double-threes** (a 3 on both sides) from my personal cards and place them onto my score pile. If this leaves me with no personal cards for the moment, one of them counts double (is placed sideways on the score pile).



5. Explanation of Special Actions (Numbers 4, 5 and Effects)

- ✓ **4:** I may force the next player in turn order to skip ⚡ their turn. As a result, they cannot perform any actions, with the exception of the compensation action (⚡).
- ✓ **5:** If the display is at a total of exactly 15, I may **play a 5 as an exception**, even if this is the second card played during my turn. ⚡ This brings the display to a total of 20, and I add this 5 (sideways = doubled, if applicable) to my victory points.
- ✓ **!:** As soon as the **third 0 in a row** is played onto the display, all three 0s are immediately flipped to their card backs. These values now apply to the display's total. Whoever played the third 0 is responsible for the display's new total. ⚡ The special actions of the now-visible card backs cannot be triggered in addition to the action of the last played 0.
- ✓ **Σ20:** If **all of my personal cards** have a **total of exactly 20** (either all card fronts or all card backs (!)), I can reveal them similarly to the 3/3 cards. ⚡ I add the highest card sideways to my victory points and put the rest onto the discard pile.

6. I demand compensation!

- ✓ Whenever a player **loses one of their personal cards** or is **forced to skip a turn** due to a special action (1 or 4), they receive **compensation** in return. ⚡
- ✓ The affected player may **immediately draw a card** (but is not required to).

A player who is forced to skip a turn due to a 4 and already has 5 personal cards may instead immediately add their lowest-value personal card to their victory points (⚡: face-up side remains up). If there is a tie for the lowest-value personal card (e.g., two 0s), the affected player chooses one of them (without looking at the card back).



7. Oops, you can't do that: what is a Foul and what does it lead to?

- ✓ The following symbol is shown in several places on the reference cards and in the rule text above: ⚡. In these cases, **an incorrectly performed action triggers a foul**.
- ✓ Whenever a player triggers a foul, all opponents (in the current turn order) may immediately add their lowest-value personal card to their victory points. ⚡

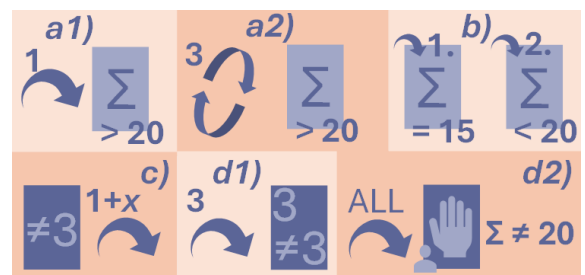
Weitere Konsequenzen eines Fouls sind:

- ✓ Cards illegally added to a player's **victory points** are **discarded** instead.
- ✓ Cards illegally played onto the display **remain** there.
- ✓ Cards illegally discarded **remain** on the discard pile.



8. List of all fouls. A player...

- a) ...brings the display to a total > 20...
 1. ...by playing a card ≠ 0.
 2. ...through the effect of the third 0 in a row (!).
- b) ...plays a second card when the total is exactly 15 (Σ15), but this second card is **not a 5**.
- c) ...discards a card ≠ 3 using the 3's special action.
- d) ...reveals the wrong card(s) (for a 3/3 or Σ20 collection).



9. Practical example: compensation & foul

1. Adam, Bertie and Caro are in the middle of a round.
2. Adam plays a **4** onto the display.
3. He tells the next player (Bertie) to skip a turn. ⚡
4. Therefore, Bertie may draw a card as compensation.
5. Caro plays a **2** and draws up to two cards.
6. She uses the **5's special action**, but plays a **4**. ⚡
7. Foul! Adam and Bertie may place their lowest-value personal card onto their own score pile (⚡).

Display

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

Whose turn is it?

Adam (regular turn)
 Adam (regular turn)
 Adam (4's special action)
 Bertie (compensation)
 Caro (regular turn)
 Caro (5's special action)
 Adam, then Bertie (as a result of Caro's foul)

Card Game | 2 to 6 Players | 12+ Years | Designers: Florian Sixt & Jürgen Adams



latest Instructions & more: www.vielspiel.com

1. What else is there?

- ✓ You already know how the game, its mechanics, and the numbers' special actions work.
- ✓ Instruction 3/3 answers **specific questions** and introduces different **game variants** of Vigila.

- For four or more players, for example, we recommend playing Vigila in the **team variant**.
- Is Vigila too tactical or too slow for you? -> Try the **luck variant** or the **speed variant**.
- Many variants can also be easily **combined**, so you can play however you want! :D

- ✓ With the special actions, questions naturally arise about what happens and in what order.
- ✓ To help with this, we'll take a closer look at the sequence of a turn below.
- ✓ In addition, there's a principle of priorities. This is meant to serve as a guide in case of gaps or ambiguities in the rules.
- ✓ If anything is unclear, feel free to check the website, send us a message, or agree on your own house rules.^^

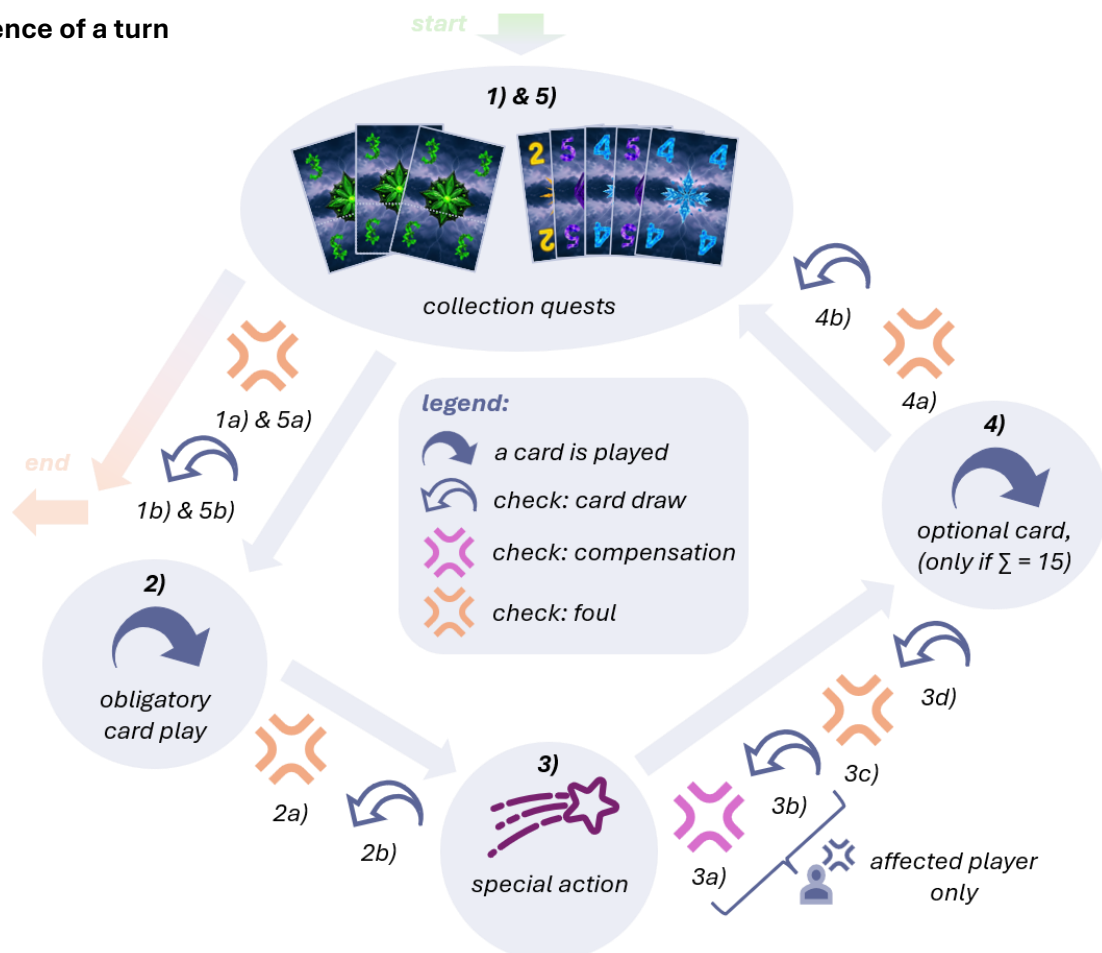
On the right is an overview of the game's priorities – that is, which action, consequence of an action, or effect is resolved in what order.

If a player is allowed or required to take an action outside of their own turn, this action takes place before the current turn continues. Any players affected do so in the current order of play.

Special actions or effects that cause a player to draw one or more cards are resolved before checking whether the player needs to draw additional personal cards (default number = 3).

Compensation triggered is resolved before fouls triggered at the same time. Only then are the effects of the discard pile and throw pile applied, if applicable, and finally the victory points.

3. Sequence of a turn



1) Scoring opportunity via **collection quests**

1a) Foul check (*incorrect collection*)

1b) Draw check (*all players*)

2) Obligatory **card play**

2a) Foul check (*played over $\Sigma = 20$*)

2b) Draw check (*all players*)

3) Optional activation of the card's **special action**

3a) Compensation check (*on 1 or 4*)

3b) Draw check (*affected player only*)

3c) Foul check (*incorrect discard*)

3d) Draw check (*all players*)

4) If display is exactly at a total of $\Sigma = 15$:

Optional **play of a 5 as a 2nd card**

4a) Foul check (*2nd card was not a 5*)

4b) Draw check (*all players*)

5) Scoring opportunity via **collection quests**

5a) Foul check (*incorrect collection*)

5b) Draw check (*all players*)

4. List of game variants

- ✓ Here are some popular game variants for Vigila; countless others are, of course, possible.
- ✓ These can, of course, be combined and modified as you see fit! :D

Symbol	Variant	Rules & Explanations
	Team	Recommended for 4+ players: Split into teams with ABAB, ABBAB/ABCAB, or ABABAB/ABCABC turn order. Teams need 12 points per member to win (any distribution allowed). Core rules remain unchanged. Team communication can be open, restricted, or forbidden (recommended) – just agree before starting.
	More-Less	Alternative for fewer personal cards: If managing too many personal cards is too difficult, reduce the standard number to 2 cards (and only draw up to 2). Additionally, cap the maximum number of personal cards at 4. You can also choose to play without Collection Quests entirely.
	Camping	Space-saving variant: If table space is limited, keep your personal cards in your hand after looking at them instead of placing them on the table. You are forbidden from looking at the backs of your own hand cards during the game! Twist: You can always see the backs of your opponents' cards.
	Variation	Modifying Special Abilities: If you want fewer or different special actions, simply omit some or all card abilities. Alternatively, you can modify them, or invent entirely new special actions of your own. Just go wild! :D
	Lucky Devil	Casual Play Variant: If the game feels too tactical or intense, add newly drawn cards directly to your personal cards without looking at their backs. No one will know what is on the back—not even you! Playing the card back is still allowed, but it becomes a matter of pure luck.
	Party	Drinking Variant (18+): Play Vigila using the Lucky Devil variant with a tougher modification. You must play all cards face-down onto the display meaning you never know what you are about to play. Anyone who commits a foul takes a drink of their choice!
	Tempo	Competitive Speed Variant: For a thrilling, tactical experience, track turn times using a stopwatch for each player. For 2 players or 2 teams, a chess clock is highly recommended. Once a player or team reaches the winning score, bonus points are awarded: 1 point for every 10 seconds of time advantage.
	Rotation	Finally, a use for the direction card! As soon as a player reaches or exceeds 10 points (optionally 7 or 14 points), the play direction reverses after the current turn. <i>Sub-variant: Additionally, all players must permanently flip all their personal cards to the other side.</i>

Card's Character Sheet – Vigila

Card Game | 2 to 6 Players | 12+ Years | Designers: Florian Sixt & Jürgen Adams



Cards' Character

latest Game Instructions & more: www.vielspiel.com

In Vigila, there are no 'strong' or 'weak' cards in the classical sense. In total, the 54 playing cards are divided into only seven different card types. Each of these has its own character and varies in strength depending on the strategy pursued and the current game situation.

Front	Back	Strengths	Weaknesses
Firestorm			
		⚙ Card manipulation ⚙ Card theft ⚙ Foul avoidance	♣ Low scoring on opponents fouls
Stormsun			
		⚙ Card theft ⚙ Card acquisition ⚙ Foul avoidance	♣ Low scoring on opponents fouls
Sun Flower			
		⚙ Card acquisition	♣ Risk of confusion with Forest Flower ♣ Risk of committing a foul
Forest Flower			
		⚙ Point earner 3/3 collection quest	♣ Lack of flexibility ♣ at risk of being stolen ♣ Risk of committing a foul
Ice Flower			
		⚙ Freeze effect (skip turn) ⚙ Suitable for $\Sigma 20$ collection quest ⚙ High scoring after foul committed by opponents	♣ Risk of confusion with Forest Flower ♣ Risk of committing a foul
Icecrystal			
		⚙ Freeze effect (skip turn) ⚙ Suitable for $\Sigma 20$ collection quest ⚙ High scoring after foul committed by opponents	♣ Risk of committing a foul ♣ Risk of „clogging“ your hand when pursuing a $\Sigma 20$ collection quest
Crystalfire			
		⚙ Suitable for $\Sigma 20$ collection quest ⚙ Card manipulation ⚙ Optimal for high scoring after foul committed by opponents	♣ Risk of an opponent's flip manipulating your own $\Sigma 20$ collection quest

Tactical Overview – Vigila

Card Game | 2 to 6 Players | 12+ Years | Designers: Florian Sixt & Jürgen Adams



latest instructions & much more: www.vielspiel.com

Gameplay Approaches

The following are some typical gameplay approaches in Vigila. Since Vigila is often played at the intersection of memory and forward planning, focusing on a small selection of tactical approaches is often advantageous. The approaches shown relate mainly to the base game without variants, with the exception of the team variant. This list is not exhaustive.

Gameplay Approach	Subtype	Descriptions
		Vigilance Display Focus: Focus heavily on the display for more frequent victory point gains.
		Crystallization The 5-Combination: Use the special action of the 5 with a second 5: $\Sigma=10 \rightarrow \Sigma=15 \rightarrow \Sigma=20$.
		Black Ice Freezing: "Freeze" opponents (4s) on the path to $\Sigma=20$. Team play: Chain 4s.
		Dune VP Prioritization: Prioritize many minor victory point gains over fewer, harder ones.
		Solidification Targeted Flipping: Targeted use of the third 0's flip effect by knowing the card backs, often: $\Sigma = 9 + (5 + 1 + 5) \rightarrow \Sigma = 20$.
		Growth Card Inflation: Prioritize playing 2s over other numbers to increase personal card count.
		Mass High Card Strategy: Collect preferably 4s and 5s to quickly reach a critical mass.
		Symbiosis Team Flipping: Flip (0) a teammate's cards to support their collection quest.
		Sprout Quick Discarding: Quickly discard unhelpful 3s and let cards run out (no compensation) so you quickly get three new ones.
		Spirit Hidden Quest: Secretly collect $\Sigma=20$ on card backs to protect the quest from opponents.
		Overgrowth Blind 3/3 Collection: Without info, collect many 3s to blindly hit three 3/3s.
		Venture Delayed Conversion: Risky: Convert a completed 3/3 quest only when it scores the full 12 VPs.
		Leaf Whirlwind Targeted Stealing: Use 1s to systematically steal known or suspected 3/3s from opponents.
		Epiphany Team Sharing: Reveal a 3/3 via a flip (0) to be stolen, or use stealing to trigger a good compensation.
		Squirrel Card Retrieval: Use a 1 to retrieve an intentionally placed 3/3 from your VPs or from the top of the discard pile.

Gameplay Approach

Subtype

Descriptions



Illusion
Focus on misleading opponents and concealing one's own goals



Concealment

Card Rearranging: Repeatedly rearrange private cards to effectively protect them.

Illusion

Feigned Quest: Fake a collection quest to entice opponents into stealing useless cards.

Thaw

Implied Move (Skip): Unexpectedly skip forcing an opponent to miss a turn to imply a better move.

Shadow

Implied Move (Reward): Pass up a reward or compensation to imply an even better move.

Summerstorm

Unprovoked Foul: Commit an unprovoked foul / compensation to bait opponents into sub-optimal choices.



Order
Focus on tactics for managing personal cards



Rainbow

Card Variety: Use targeted stealing and timed drawing to maintain maximum card variety.

Frugality

Low Card Count: Intentionally keep personal cards low to score double victory points more often.

Ashes

Team Draw Trigger: Steal the last personal card from a teammate so they can immediately draw three new ones.

Order

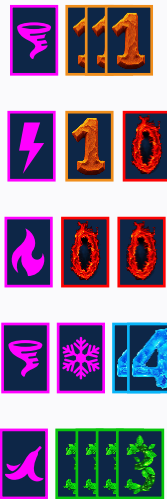
Back-Side Sorting: Arrange personal cards by the numbers on their backs to free up focus and reduce misplays.

Uniqueness

Long-Term Utility: Acquire and hold specific cards long-term, such as a 0/5 with the 0 facing up to score after fouls.



Lightning Strike
Focus on disrupting opponents' tactics



Sandstorm

Reoccurring Theft: Consistently use 1s to steal opponents' 1s, 2s, or cards that are currently valuable.

Lightning Strike

Quest Disruption: Use selective stealing (1) and flipping (0) of opponents' personal cards to hinder their collection quests.

Wildfire

Information Gathering: Consistently use 0s to gather information about opponents' cards and plans.

Ice Storm

Strategic Freezing: Consistently use the effect of the 4, especially when opponents cannot benefit from the compensation.

Composting

Quest Denial: Consistently play or discard all 3/3s to generally hinder opponents' 3/3 collection quests.



Evolution
Focus on optimizations in one's own game



Dewdrop

Score Flipping: By knowing the cards in one's own victory points, consistently flip (0) them afterwards to their higher side.

Underbrush

Back-Side Variety: When playing cards, maintain a high variety of numbers on the backs of personal cards.

Evolution

Combo Scoring: Score multiple times within a single turn, often combining a collection quest and the display.

Die Basics – Vigila – Anleitung 1/3

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



Learning by Doing ^^

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

aktuelle Anleitung uvm.:
www.vielspiel.com

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**



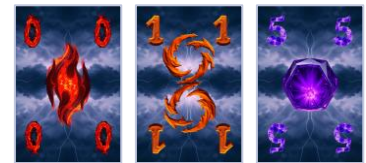
54 Spielkarten, doppelseitig bedruckt (0,1,2,3,4,5)



2 x 3 doppelseitige Hilfskarten

2. Mischt alle Spielkarten und bildet daraus einen Nachziehstapel.

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



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

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.

Rückseitiges Spielen

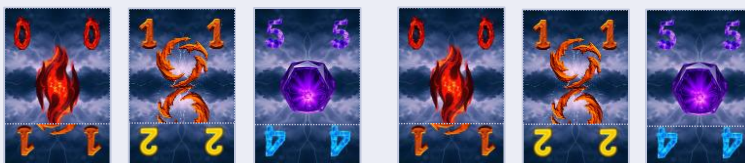
!!! Wichtige Grundregel !!! Die Rückseiten der Karten dürfen im laufenden Spiel nicht angesehen werden.

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

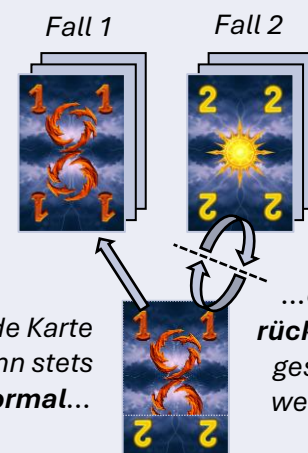
einmal

danach verboten



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

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



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“).

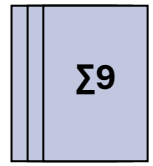
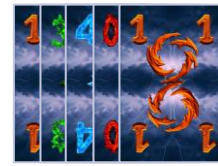


Nachziehen von Karten

- ✓ 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.

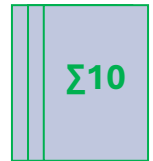
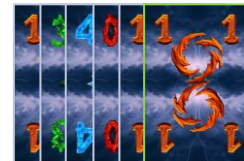
6. Der Ablagestapels...

- ✓ 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.*



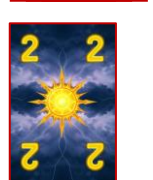
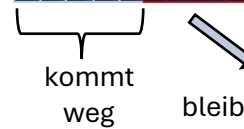
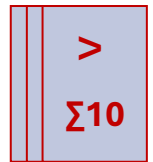
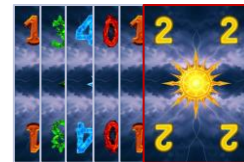
7. ...soll eine Summe von 10 erreichen.

- ✓ 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.

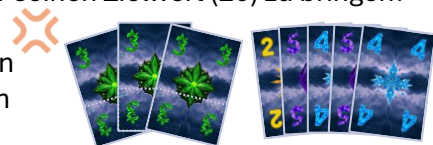
9. Wer gewinnt das Spiel?

- ✓ 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 Gegenspielern
 - „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 ^^



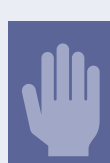
Nachziehstapel



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



Weiter geht's! ^^

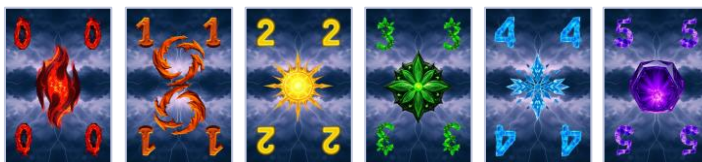
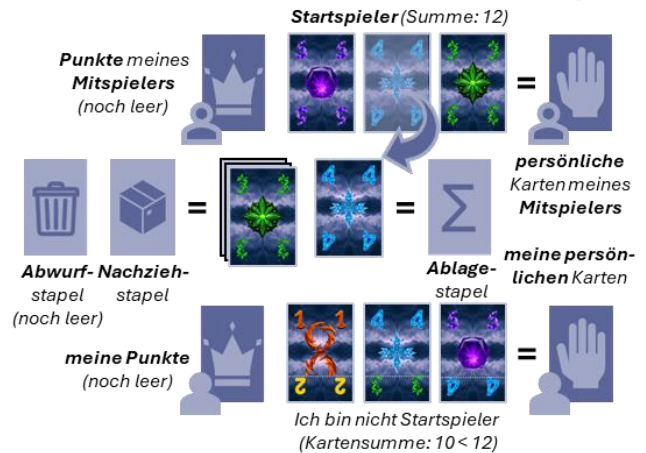
Tipp: Spielt bei 4 bis 6 Spielern in der Team-Variante (in der Anleitung 3/3 erklärt).

aktuelle Anleitung uvm.:
www.vielspiel.com

1. Vorbereitungen

- ✓ Mischt alle 54 Spielkarten und teilt jedem Spieler **seine 3 persönlichen Karten** aus.
- ✓ Zudem erhält jeder Spieler **zwei Hilfskarte**, eine jeder Art.
- ✓ Diese zeigt als Übersicht **die neuen Regeln** in Textform und dargestellt als Piktogramme.

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 Punktestapel, 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).



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. ✖

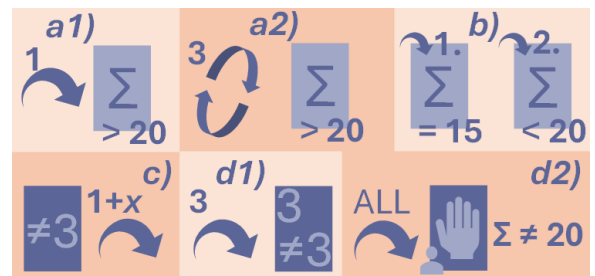
Weitere Konsequenzen eines Fouls sind:

- ✓ 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.



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 | 12+ Jahre | Autoren: Florian Sixt & Jürgen Adams



aktuelle Anleitung uvm.:
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.

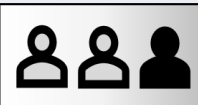
- Ab vier Spielern und mehr empfehlen wir beispielsweise, Vigila in der **Team-Variante** zu spielen.
- Ist euch Vigila zu taktisch oder zu langsam? -> **Glückspilz-Variante** oder **Tempo-Variante**.
- Viele Varianten lassen sich auch problemlos **kombinieren**, so könnt ihr spielen, wie ihr es wollt!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

Spieler-Priorität



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.

Nachzieh-Priorität



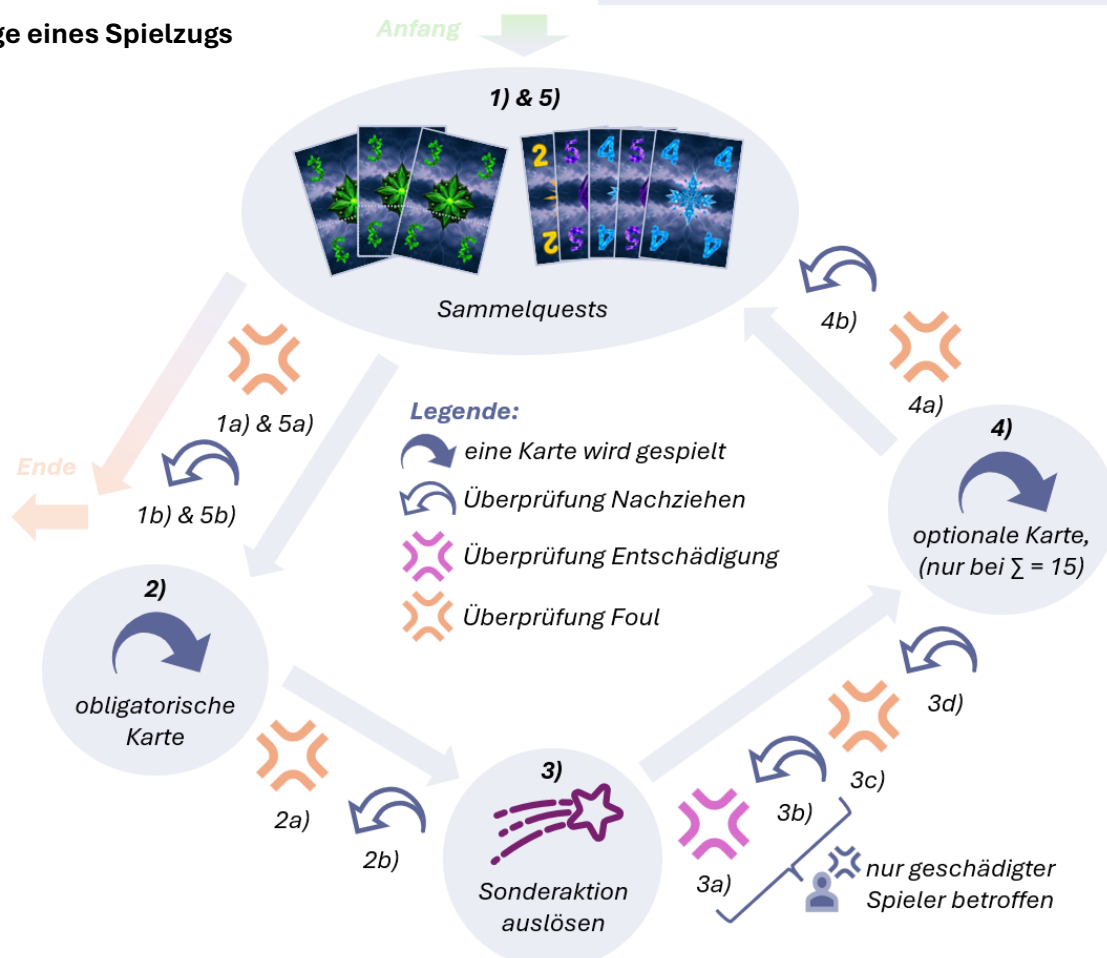
Sonderaktionen oder Effekte, die einen Spieler eine oder mehrere Karten ziehen lassen, werden abgehandelt, bevor ein Nachziehen der persönlichen Karten (Standardanzahl = 3) überprüft wird.

Auslöser-Priorität



Ausgelöste Entschädigungen werden vor gleichzeitig ausgelösten Fouls abgehandelt. Erst danach folgen ggf. die Effekte von Ablage-, Abwurf- und schließlich den Punktestapeln.

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*)

- 3c)** Überprüfung Foul (*falsches Abwerfen*)
3d) Überprüfung Nachziehen (*alle Spieler*)

- 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
	Team	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.
	Mehr-Weniger	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.
	Camping	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.
	Variaktionen	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
	Glückspilz	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.
	Partymaus	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.
	Tempo	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.
	Rundherum	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. <i>Untervariante: Alle Spieler drehen zusätzlich alle ihre persönlichen Karten (dauerhaft) auf die andere Seite.</i>

Charakterbogen der Karten – Vigila

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



Charakter der Karten

aktuelle Anleitung uvm.: www.vielspiel.com

In Vigila gibt es keine im klassischen Sinne „starke“ oder „schwache“ Karten. Insgesamt teilen sich die 54 Spielkarten auf lediglich sieben verschiedene Kartentypen auf. Jeder dieser hat seinen eigenen Charakter und ist je nach dem verfolgten Spielansatz und der momentanen Spielsituation unterschiedlich stark.

Vorderseite	Rückseite	Stärke	Schwäche
Feuersturm			
		⚙ Kartenmanipulation ⚙ Kartenklau ⚙ Foulvermeidung	♣ schwaches Punkten bei gegnerischem Foul
Sturmsonne			
		⚙ Kartenklau ⚙ Kartenbeschaffung ⚙ Foulvermeidung	♣ schwaches Punkten bei gegnerischem Foul
Sonnenblume			
		⚙ Kartenbeschaffung	♣ Verwechslung mit Waldblume ♣ Foulgefahr
Waldblume			
		⚙ Punktbringer 3/3-Sammelquest	♣ fehlende Flexibilität ♣ gefährdet, gestohlen zu werden ♣ Foulgefahr
Eisblume			
		⚙ Eiseffekt (Aussetzenlassen) ⚙ geeignet für Σ20-Sammelquest ⚙ starkes Punkten	♣ Verwechslung mit Waldblume ♣ Foulgefahr
Eiskristall			
		⚙ Eiseffekt (Aussetzenlassen) ⚙ geeignet für Σ20-Sammelquest ⚙ starkes Punkten	♣ starke Foulgefahr durch Übertritt ♣ Risiko, die persönlichen Karten zu „verstopfen“ bei Abbruch der eigenen Σ20-Sammelquest
Kristallfeuer			
		⚙ geeignet für Σ20-Sammelquest ⚙ Kartenmanipulation ⚙ optimal fürs Punkten	♣ Gefahr der Manipulation der eigenen Σ20-Sammelquest durch gegnerischen Flip

Taktische Übersicht – Vigila

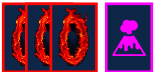
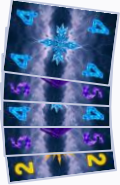
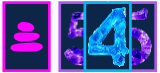
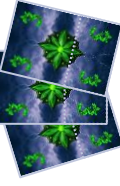
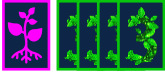
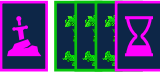
Kartenspiel | 2 bis 6 Spieler | 12+ Jahre | Autoren: Florian Sixt & Jürgen Adams



aktuelle Anleitung uvm.: www.vielspiel.com

Spielansätze

Im Folgenden sind einige typische Spielansätze in Vigila aufgelistet. Da Vigila oft im Grenzbereich von Merkfähigkeit und Vorausplanung gespielt wird, ist eine Fokussierung auf eine kleine Auswahl an taktischen Spielansätzen häufig vorteilhaft. Die gezeigten Spielansätze beziehen sich hauptsächlich auf das Grundspiel ohne Spielvarianten mit Ausnahme der Team-Variante. Die Auflistung ist nicht vollständig.

Spielansatz	Subtyp	Erläuterungen
	 Wachsamkeit	Fokus auf die Auslage: Konzentriere Dich stärkere auf die Auslage als die Gegner für häufigere Siegpunktgewinne.
	 Kristallisierung	Die 5er-Kombi: Kombiniere die Sonderaktion der 5 mit einer zweiten 5: $\Sigma = 10 \rightarrow \Sigma = 15 \rightarrow \Sigma = 20$
	 Blitzeis	Einfrieren: Friere die Gegner auf dem eigenen Weg zu $\Sigma = 20$ mit 4en ein. Im Teamplay: Verkettung von 4en möglich.
	 Düne	Siegpunkt-Priorisierung: Priorisiere viele kleine, aber häufigere Siegpunktgewinne in der Auslage über große Gewinne.
	 Erstarren	Gezieltes Flippen: Der Effekt der dritten 0 wird gezielt genutzt (Rückseiten bekannt): $\Sigma = 9 + (5 + 1 + 5) \rightarrow \Sigma = 20$.
	 Wachstum	Karteninflation: Priorisiere pauschal das Spielen von 2en gegenüber anderen Zahlen um Deine Kartenanzahl schnell zu erhöhen.
	 Masse	Hohe Karten: Sammle vorwiegend 4en und 5en zum schnellen Erreichen einer „kritische Masse“ bei Deinen persönlichen Karten.
	 Symbiose	Team-Flip: Flippe (0) gezielt Karten von Mitspielern, um sie bei deren Sammelquests zu unterstützen.
	 Sprössling	Schnelles Verwerfen: Verwerfe nicht hilfreiche 3en schnell und verzichte auf Entschädigungen (schnell neue Karten).
	 Geist	Versteckte Quest: Sammle $\Sigma 20$ gezielt auf den Rückseiten der persönlichen Karten.
	 Wucherung	Sammelwut: Sammle pauschal viele 3en um darunter drei 3/3 zu erwischen.
	 Wagnis	Verzögerte Umwandlung: Riskant: Wandle eine erfüllte 3/3-Sammlung erst um, wenn Du die vollen 12 Siegpunkte erzielen kannst.
	 Blätterwirbel	Gezieltes Klauen: Klaue mithilfe der 1er gezielt bekannte oder vermutete 3/3en von Gegenspielern.
	 Erkenntnis	Fürs Team: Offenbare eine eigene 3/3 zum Klauen durch Flippen (0) oder löse eine gute Kompensation durch Klauen (1) aus.
	 Eichhörnchen	Zurückgewinnung: Hole eine dort deponierte 3/3 mit einer 1 von den eigenen Siegpunkten / vom Abwurfstapel zurück.

Spielansatz

Subtyp

Erläuterungen



Illusion

Fokus auf Irreführung der Gegner und Verschleierung der eigenen Ziele



Verborgenheit

Umsortierung: Sortiere Deine persönlichen Karten immer wieder um. Dadurch schützst Du sie davor, gezielt geklaut zu werden.



Illusion

Vorgetauschte Quest: Täusche eine Sammelquest vor, um Deine Gegner zum Klauen nicht hilfreicher Karten zu animieren.



Tauwetter

Vorgetauschter Zug (Auslassen): Du lässt unerwartet einen Gegner nicht aussetzen und implizierst eine bessere Zugmöglichkeit.



Schatten

Vorgetauschter Zug (Vorteil): Du verzichst auf Punkten oder eine Entschädigung und implizierst eine bessere Zugmöglichkeit.



Sommergewitter

Unprovoziertes Foul: Du begehst ein unprovoziertes Foul / Kompensation und verführst zu suboptimalen Entscheidungen.



Ordnung

Fokus auf Taktiken im Mangement der eigenen Karten



Regenbogen

Kartenvielfalt: Du nutzt gezieltes Klauen und getimtes Nachziehen, um über eine möglichst große Kartenvielfalt zu verfügen.



Genügsamkeit

Kartensparsamkeit: Du hältst die Anzahl Deiner persönlichen Karten zugunsten verdoppelter Punktmöglichkeit gering.



Asche

Team-Nachzieh-Auslöser: Du klast Mitspielern gezielt die letzte persönliche Karte – sie dürfen sofort auf drei nachziehen.



Ordnung

Rückseitensortierung: Du sortierst Deine persönlichen Karten entsprechend ihrer Rückseiten: mehr Fokus frei, weniger Fehler.



Einzigartigkeit

Langzeitkonservierung: Behalte spezifische Karten wie die 0/5 lange bereit, um dadurch z.B. immer hoch Punkten zu können.



Blitzschlag

Fokus auf Störung der gegnerischen Spieltaktik



Sandsturm

Dauerdiebstahl: Nutze konsequent Deine 1er, um gegnerischer 1er, 2er sowie momentan wertvollen Karten zu klauen.



Blitzschlag

Queststörung: Klaue (1) und flippe (0) punktuell gegnerische, persönlicher Karten und erschwere so Sammelquests gezielt.



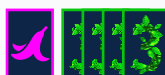
Waldbrand

Informationssammlung: Verwende 0er zum Umdrehen gegnerischer, persönlicher Karten und sammle Infos über Karten und Pläne.



Eissturm

Strategisches Einfrieren: Verwende die 4er konsistenz zum Aussetzen-Lassen und Behindern der Gegner.



Kompostierung

Questverwehrung: Du spielst alle 3/3er sofort oder wirfst sie ab (3), um die gegnerischen Sammelquest zu erschweren.



Evolution

Fokus auf Optimierungen im eigenen Spiel



Tautropfen

Punktkosmetik: Du kennst die Rückseiten der Karten in Deinen Siegpunkten und flippst (0) sie nachträglich auf die höhere Seite.



Unterholz

Rückseitenvielfalt: Wenn Du eine Karte spielst, achtest Du darauf, dass die Rückseiten möglichst vielfältig bleiben.



Evolution

Kombo-Gewinn: Du kombinierst Punktgewinne durch Auslage und Sammelquests in einem einzelnen Zug.