

Versuche dir die Anzahl der gespielten Fehlschlagkarten zu merken. Wenn deine Mitspieler kaum noch Karten auf der Hand haben, schlage schnell zu, bevor sie die Gelegenheit erhalten, wieder neue Karten zu ziehen.

Falls euch ein Spiel zu lange dauert oder der Vorratsstapel immer schon vor Spielende aufgebraucht ist, bedeutet das wahrscheinlich, daß ihr nicht genug Mordversuche unternimmt. Das geht schon in Ordnung. Um das Spiel zu beschleunigen, könnt ihr den Wert aller Waffenkarten um 1 erhöhen.

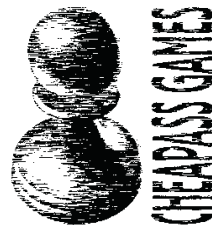
TRUANT SPIELE

VON JAMES ERNEST. Deutsche Ausgabe: REINER HEEP, WINFRIED HEEP, GOTTFRIED BARTJES, OLIVER GROSS, GERD MÜLLER, FERDI KÖTHER, MARIO TRUANT. ©1996, 2014 CHEAPASS GAMES. ©2000, 2014 der deutschen Ausgabe MARIO TRUANT VERLAG, MAINZ. FRIEDEY'S und das »F« Logo sind™ CHEAPASS GAMES.

www.truant.de

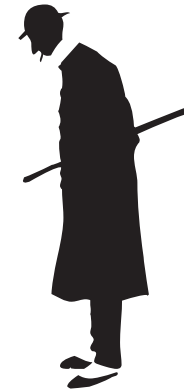
CHEAPASS GAMES & MARIO TRUANT VERLAG

Wir sind uns zwei Dinge über Spiele bewußt: sie sind zu teuer und zu einem gewissen Grad alle gleich. Wenn man die tollen Verpackungen ignoriert, dann sind die meisten Bestandteile austauschbar: Spielsteine, Würfel, Spielmarker, Spielgeld etc. Leider erhöhen diese die Produktionskosten beträchtlich. Wir gehen davon aus, daß die meisten Spieler genügend Spielekomponenten haben und packen in unsere Spiele nur die wesentlichen Bestandteile, und die so preisgünstig wie möglich: Spielplan, Karten und Regeln. Wird mehr benötigt, dann sagen wir schon rechtzeitig Bescheid. Und meist handelt es sich dabei um Dinge, die man von einem anderen Spiel verwenden kann, das man schon hat.



KILL DOKTOR LUCKY

Ein Prä-Krimi-Brettspiel für 2-8 Spieler



Willkommen auf dem Landsitz von J. Robert Lucky, einem weitläufigen Anwesen sieben Meilen nördlich von Nirgendwo. Es ist ein stürmischer Abend, zehn Sekunden nach Mitternacht, und irgendwer hat gerade alle Lichter gelöscht.

Solange du zurückdenken kannst, hast du Doktor Lucky gefaßt und auf eine Gelegenheit wie diese gewartet, um den alten Mann fertig zu machen. Vielleicht hat er deine Expressreinigung ruiniert, oder du hältst ihn für den Anführer eines Vampir-Clans. Möglicherweise ist er das einzige Hindernis zwischen dir und der Familienerbschaft. Oder seine Katze pinkelt immer in deine Blumenbeete. Aus welchem Grund auch immer, es reicht, dich um den Verstand zu bringen. Jetzt kannst du es nicht mehr erwarten, den alten Bastard umzulegen.

Aber was du nicht weißt: alle anderen im Haus möchten ihn ebenfalls umbringen. Atme noch einmal tief durch. Konzentriere dich darauf, warum du hier bist, und dann fang an, im Dunkeln herum zu stöbern. Wenn du eine Waffe findest, nimm sie mit. Wenn du Doktor Lucky triffst, schick ihn zur Hölle.

Doktor Lucky umzubringen ist recht einfach, solange dir niemand dabei zusieht. Außerdem beißt er nicht umsonst »Doktor Lucky«. Er hat ein übernatürliches Gespür dafür, Gefahren aus dem Weg zu geben. Aber nicht verzweifeln: wenn du es nur oft genug versuchst, wirst du den alten Knacker irgendwann erwischen. Du brauchst nur einen klugen Plan, einen guten Bluff und etwas mehr Glück als die anderen.

Also: Versammelt euch alle im Empfangsraum und dann geht es los. Jemand wird heute Nacht Doktor Lucky erledigen. Wäre es dir nicht lieber, du wärst derjenige?

Inhalt:

Der achteilige Spielplan, 98 Spielkarten und diese Spielregel. Wer beim Aufbauen Hilfe benötigt, kann auf der Rückseite nachschauen, wie der Plan zusammengesetzt wird. Die Gesamtgröße beträgt ca. 41 x 55 cm. Vielleicht möchtet ihr das Spielfeld auf einen festen Karton aufziehen oder mit Stickern zeitweilig zusammenkleben.

Was man sonst noch braucht:

Einen Spielstein für jeden Spieler und einen weiteren großen Spielstein für Doktor Lucky. Die Art der Spielsteine ist beliebig, solange jeder Spieler weiß, welcher Stein ihm gehört und die Spielsteine nicht breiter als 2 cm sind. Der Doktor-Lucky-Spielstein sollte leicht von den anderen zu unterscheiden sein.

Der Spielplan:

Doktor Luckys Landsitz hat 32 Örtlichkeiten: 24 benannt, 6 Flure und 2 Treppen. Wer versucht, Doktor Lucky umzubringen, muß mit ihm allein im selben Raum sein. Wenn eine andere Spielfigur dies beobachten könnte, dann kann der Mordversuch nicht durchgeführt werden.

Ein Mordversuch ist dann für andere Spielfiguren sichtbar, wenn sich diese in einem Nachbarraum aufhalten und durch Türen in den Raum einsehen können, in dem man sich gerade befindet. Steht beispielsweise jemand in der Küche, kann er alle Personen sehen (und selbst von allen gesehen werden), die sich im Herrenzimmer, der westlichen Treppe, den beiden angrenzenden Fluren, dem Trophäenraum, dem Weinkeller oder dem Wintergarten aufhalten. Man kann nicht diagonal durch Türen sehen, beispielsweise kann jemand aus dem Foyer nicht in die Remise sehen.

Von der Galerie aus überblickt man den Speisesaal. Es ist eine Galerie für Musiker, ähnlich einem Balkon. Man kann durch die Balustrade (die gepunktete Linie) hindurchsehen, kann allerdings nicht hindurch laufen. Das bedeutet, das man von der Galerie in alle Räume bis zur Veranda





sowie Kinderzimmer, das Herrenzimmer und die Bibliothek sehen kann (bzw. auf der Galerie gesehen wird).

Spielbeginn:

Alle Spieler starten im Empfangsraum. Um zufällig einen Startspieler zu bestimmen, teilt der Sieger des letzten Spiels Karten offen aus, beginnend mit dem Spieler zu seiner Linken, bis jemand eine Raumkarte erhält. Dieser Spieler beginnt und Doktor Lucky startet in diesem Raum. Die Karten werden wieder zusammen gemischt, und jeder Spieler erhält 6 Karten. Die restlichen Karten werden als Vorratsstapel auf den Tisch gelegt.

Spieleziel:

Kill Doktor Lucky. Ganz einfach.

Ein Spielzug:

Wenn ein Spieler an der Reihe ist, hat er zwei Möglichkeiten: Entweder herumstöbern und nach etwas suchen oder tatsächlich etwas tun. Es gibt zwei Arten eines Spielzuges:

Spielzug Typ 1: »Herumstöbern«

Wer herumstößt, geht entweder in einen beliebigen angrenzenden Raum – Flure und Treppen zählen als Raum – oder er bleibt, wo er ist.

Befindet man sich dann in einem mit einem Namen versehenen Raum, zieht man eine Karte. Diese Karte zeigt die Dinge, die man beim Stöbern gefunden hat. Raum mit Namen sind einfach Örtlichkeiten mit einem Namen. Es gibt keine Karte, wenn man auf einer Treppe oder in einem Flur steht.

Spielzug Typ 2: »Etwas tun«

In diesem Spielzug gibt es zwei Schritte: Bewegung und Mordversuch. Beide Schritte sind optional. Wenn man sich für diesen Spielzug entscheidet, stößt man nicht rum, bekommt also auch keine Karte.

Während der Bewegung zieht man einen Raum weiter und kann zusätzlich noch Bewegungs- und Raumkarten spielen. Die normale Bewegung (einen Raum weit gehen) kann dabei vor, nach oder zwischen dem Ausspielen der Karten erfolgen. Und man darf so viele Karten ausspielen, wie man möchte.

Bewegungskarten: Mit Hilfe dieser Karten bewegt man entweder sich selbst oder Doktor Lucky. Es gibt 14 Bewegungskarten: 8 x Bewegung 1, 4 x Bewegung 2 und 2 x Bewegung 3.

Wenn man mit diesen Karten Doktor Lucky bewegt, kann man ihn in jede gewünschte Richtung schicken. Er muß nicht die sonst vorgeschriebene Nummernreihenfolge einhalten.

Raumkarten: Mit Hilfe dieser Karten springt man entweder selbst in einen bestimmten Raum oder versetzt Doktor Lucky dorthin. Es gibt 20 verschiedene Raumkarten.

Mordversuch:

Anschließend kann man versuchen, Doktor Lucky umzubringen. Um einen Mordversuch durchzuführen, muß man mit Doktor Lucky alleine im selben Raum sein und darf nicht von anderen Mitspielern gesehen werden. Pro Zug darf immer nur ein Mordversuch unternommen werden.



Man kann eine Waffenkarte spielen, um die Erfolgchancen zu verbessern, ansonsten hat der Versuch einen Basiswert von 1. Man versucht dann, Doktor Lucky mit den bloßen Händen umzubringen.

Setzt man eine Waffenkarte ein, hat der Mordversuch den Wert der

Waffe. Ein Anschlag mit einer 4-Punkte-Waffe hat also einen Wert von 4 (nicht 5). Je höher der Wert des Mordversuchs, desto schwieriger wird es für die Mitspieler, den Mord zu verhindern.

Nachdem der Versuch unternommen wurde, haben alle Mitspieler einmal die Gelegenheit, den Mord zu verhindern, indem sie Fehlschlagkarten ausspielen. Beim Spieler zur Linken beginnend, kann jetzt jeder Mitspieler eine oder mehrere Fehlschlagkarten spielen oder passen.

Um den Mord zu vereiteln, muß der Gesamtwert aller Fehlschlagkarten mindestens so hoch sein wie der Wert des Mordversuchs. Fehlschlagkarten gibt es mit einem Wert von 1, 2 oder 3 Punkten.

Anmerkung:

Obwohl frühe Mordversuche kaum Aussicht auf Erfolg haben, sind sie trotzdem wichtig, denn sie zwingen die Mitspieler dazu, ihre Fehlschlagkarten zu spielen. Je weniger Fehlschlagkarten noch im Spiel sind, desto größer stehen die Erfolgchancen des Mörders.

Es gibt 20 Waffenkarten, inklusive diverser Waffen, die in bestimmten Räumen effektiver sind.

Es gibt 42 Fehlschlagkarten: 26 x 1 Punkt, 12 x 2 Punkte, 4 x 3 Punkte.

Zwei Ablagestapel:

Fehlschlagkarten werden auf einen separaten Ablagestapel gelegt. Würde der Vorratsstapel aufgebraucht, werden nur die Nicht-Fehlschlagkarten gemischt, um den neuen Kartenstapel zu bilden. Einmal gespielte Fehlschlagkarten sind ganz aus dem Spiel.

Doktor Lucky bewegen:

Doktor Lucky bewegt sich jede Runde. Wenn ein Spieler mit seinem Zug fertig ist, bewegt er Doktor Lucky. Doktor Lucky bewegt sich in der Regel nach einer festgelegten Route durch das Haus. Falls er nicht durch den Zug eines Spielers von seinem Weg abgebracht wird, folgt er den Zahlen auf dem Spielplan.

Hält sich Doktor Lucky in einem nummerierten Raum auf, wird er einfach in den Raum mit der nächsthöheren Nummer bewegt (19 führt zur 0). Hält er sich aber in einem Raum ohne Nummer auf, wird er in den angrenzenden Raum mit der höchsten Nummer bewegt, z.B. wenn Doktor Lucky im Weinkeller ist, wird er in die Küche bewegt. Ist er im Foyer, geht er auf den Vorplatz.

Reihenfolge:

Normalerweise verläuft eine Runde im Uhrzeigersinn um den Tisch. Doktor Lucky kann einen Spieler außer der Reihe ins Spiel bringen, wenn er zu ihm in denselben Raum zieht.

Falls Doktor Lucky seine Bewegung in einem Raum beendet, in dem sich ein anderer Spieler befindet, so ist dieser Spieler als nächster an der Reihe. Dies gilt auch dann, wenn der Spieler gerade erst an der Reihe war!

Ein cleverer Spieler kann mehrere Spielzüge hintereinander machen, während man den alten Trottel geschickt durch das Anwesen führt. Diese Züge kann man nutzen, um Karten zu ziehen oder um schnell einen bestimmten Raum zu erreichen. Obwohl man mehrere Züge



hintereinander machen kann, sind mehrere Mordversuche direkt hintereinander nicht möglich. Da man sich nach einem Mordversuch nicht mehr bewegen oder Bewegungskarten spielen kann, entkommt Doktor Lucky bei einem Fehlschlag automatisch.

Mehrere Spieler im Raum:

Landet Doktor Lucky in einem Raum mit mehreren Spielern kommt der Spieler zum Zug, der links vom bisherigen Spieler sitzt. Allerdings nur, wenn er sich im selben



Raum aufhält, ansonsten kommt sein linker Nachbar zum Zug usw. Man kann also Doktor Lucky nicht durch einen belebten Raum führen, ohne daß ein anderer Spieler an die Reihe kommt.

Beispiel:

Es spielen fünf Personen, und Spieler A ist an der Reihe. Spieler E hat gerade seinen Zug beendet und Doktor Lucky bewegte sich vom Herrenzimmer (10) ins Kinderzimmer (11).

Spieler A bewegt sich von der Bibliothek (13) in die Galerie. Er hat sich dafür entschieden, etwas zu tun. Er stößt also nicht herum und zieht auch keine Karte. Nach der ihm sowieso zustehenden Bewegung spielt er eine Bewegung-1-Karte und geht weiter ins Kinderzimmer (11).

Jetzt versucht Spieler A, Doktor Lucky umzubringen. Es sind keine Mitspieler im Kinderzimmer (11) und kein Mitspieler kann ihn sehen, der Versuch ist also möglich. Er spielt die Waffenkarte »Billardqueue«. Damit sind 2 Fehlschlagpunkte nötig, um den Mordversuch zu vereiteln.

Spieler B hat nun als erster die Chance, den Mord zu verhindern, aber das Spiel hat gerade erst begonnen, also vertraut er darauf, daß die anderen Mitspieler das erledigen. Er spielt keine Fehlschlagkarte, obwohl er mehrere hat.

Spieler C paßt ebenfalls.

Spieler D hat bemerkt, daß Spieler E nur noch 2 Karten auf der Hand hat. Er will sich nur ungern darauf verlassen, daß Spieler E noch ausreichend Fehlschlagkarten hat. Spieler D hat allerdings nur eine 1-Punkt Fehlschlagkarte, aber die spielt er aus.

Spieler E hat noch eine Fehlschlagkarte mit einem Wert von 3 übrig. Obwohl es mehr als nötig ist, muß Spieler E seine Karte spielen, um den Mord zu verhindern. Er tut dies, und der Mordversuch von Spieler A schlägt fehl.

Zum Abschluß seines Zuges bewegt Spieler A Doktor Lucky in die Waffenkammer (12).

Strategische Hinweise:

Bluffen. Egal wie viele Fehlschlagkarten du auf der Hand hast, überzeuge deine Mitspieler, daß du keine mehr hast. Je mehr Fehlschlagkarten du deinen Mitspielern entlocken kannst, um so besser.

Unternimm so viele Mordversuche wie möglich. Auch wenn die ersten höchstwahrscheinlich scheitern werden, ziehst du dadurch den anderen Spielern die Fehlschlagkarten aus der Hand.

