

Alternative Regeln

Magst du es, die Dinge auszuprobieren? Diese Seite enthält ein paar alternative Regeln für **Kill Doktor Lucky**. Diese sind nur Beispiele! Schau nach anderen **Doktor Lucky** Spielen, wie das Kartenspiel **Get Lucky**. Dies ist ein schnelles Kartenspiel mit den gleichen Charakteren

und der gleichen Story. In diesem Spiel spielen die Spieler gleichzeitig zwei Charaktere und stattdessen diese mit Motiven, Waffen und Gelegenheiten aus, um Doktor Lucky zu töten.

Der alternative Spielplan

Die Rückseite des Spielplans zeigt einen neuen Spielplan, **Doktor Luckys Bed and Breakfast**. Dies ist ein größeres Haus, welches 4 Zimmer mehr und ein komplexeres Layout hat. (Hinweis: Es gibt keine weiteren Karten für diese zusätzlichen Zimmer.)

Der Spielplan kann bei einer kleineren Gruppe von Spielern halbiert werden. Hier ist eine Auflistung, bei welcher Anzahl von Spielern der Spielplan wie verkleinert werden soll:

Spieler	Spielplan	Bemerkungen
2-4	Obergeschoss	4 können die Katze wollen
4-5	Untergeschoss	4 können den Hund wollen
6-8	Ganzer Plan	7-8 können die Katze wollen

Über die Treppen: Wenn mit dem gesamten Spielplan gespielt wird, ist jede Treppe des Erdgeschosses mit seinem Gegenstück im Obergeschoss verbunden. Wenn man allerdings nur mit der Hälfte spielt, dann sind die beiden Treppen **miteinander** verbunden.

Flucht aus Luckys Herrenhaus

Doktor Lucky ist von den Toten auferstanden und sucht nun Rache an seinen Mächtigen-Mördern.

Das Ziel ist es, der letzte lebende Spieler zu sein. Doktor Lucky kann die Spieler zwar töten, die Spieler ihn allerdings nicht. Sie können sich allerdings gegenseitig angreifen!

Dieses Spiel beginnt direkt im Anschluss an das Hauptspiel und jeder Spieler behält seine aktuelle Position. Alle Karten werden neu gemischt, und es werden je 6 Handkarten ausgeteilt. Der Spieler beginnt, der das Hauptspiel gewonnen hat.

Doktor Lucky verwendet nun die Geisterseite seiner Charakterkarte.

Sichtlinien spielen keine Rolle mehr, dafür zieht man immer zu Beginn seines Zuges eine Karte. Doktor Lucky verändert nicht die Spielreihenfolge, sodass sie immer zur Linken weitergeht. Bewegungskarten können auf sich selbst angewendet oder für Doktor Lucky gespielt werden. Allerdings ist zu beachten, dass Doktor Lucky sich immer entlang seiner Nummern bewegt, daher kann man nur den Weg seiner fixen Route damit beschleunigen bzw. man kann Doktor Lucky in den speziellen Raum springen lassen, der auf der Bewegungskarte angegeben ist. Wenn Doktor Lucky einen besetzten Raum betritt, wird er einen der Spieler angreifen und zwar denjenigen, der als nächster am Zug wäre. Doktor Luckys Basisstärke beginnt mit 1, aber er erhält jedes Mal ein Motiv, wenn er bei dem Versuch scheitert, einen Spieler zu töten. Spieler schützen sich selbst durch Ausspielen von Glück. Wer nicht genug Glück ausspielen kann, ist raus aus dem Spiel.

Man kann auch die anderen Spieler angreifen! Man benötigt eine Waffe pro Angriff (oder die bloßen Hände) und erhält ein Motiv, wenn man scheitert. So wie auch bei Doktor Luckys Angriffen, kann man sich selbst mit Glück verteidigen.

Wenn man einen gegnerischen Spieler tötet, bekommt man alle seine Karten, die kein Glück haben. (Vermutlich hat er die sowieso zu seiner Verteidigung gespielt.)

Der letzte Spieler, der übrig ist, gewinnt und flüchtet vermutlich durch ein Fenster, während der Doktor noch an den Knochen der gefallenen Gefährten nagt.



Der Haustier-Spielstein

Dieses Spiel beinhaltet eine kleine Scheibe, welche als Haustier verwendet werden kann.

Haustiere bewegen sich nicht eigenständig, aber die Spieler können eine Bewegung (die freie oder eine Bewegungskarte) verwenden, um das Tier direkt in einen beliebigen Raum zu bewegen.

Der Hund: Doktor Luckys Hund **Shamrock** liebt seinen Meister sehr und wird ausrasten, wenn Doktor Lucky oder sein Eigentum Schaden erleiden. Man kann nicht versuchen, Doktor Lucky zu töten oder eine Karte zu ziehen, wenn Shamrock einen dabei sieht. Shamrock ist eine gute Alternative bei wenigen Spielern auf dem großen Spielplan. Also wenn der Spielplan zu leer ist, dann her mit dem Hund!

Die Katze: Doktor Luckys Katze **Patience** ist zurückhaltend, aber liebenswert. Wenn Patience sich in einem Zimmer befindet, kann niemand, auch nicht Doktor Lucky aus diesem Raum raussehen, da alle zu sehr damit beschäftigt sind, die Katze zu beobachten. (Spieler in demselben Raum können sich weiterhin sehen.)

Patience ist eine gute Alternative bei vielen Spielern auf einem kleinen Spielplan. Wenn es einem zu voll erscheint, dann holt die Katze.

Impressum

Kill Doktor Lucky war das erste Cheapass Spiel, das ursprünglich im Herbst 1996 erschien. Die amerikanische 19.5te Jubiläumsausgabe wurde möglich durch die Unterstützung von 2711 Sponsoren auf Kickstarter.

Kill Doktor Lucky wurde illustriert durch Israel Evans, BJ Becker und James Ernest. Die Spieleautoren sind James Ernest und Rick Fish. Redaktion von Carol Monahan, Mike Selinker und Cathy Saxton.

Mörder: Nathan Barnett, Stephen Beeman, Jada Brazil-Williams, Marie Cooley, Payne Fifield, Kaja Foglio, Phil Foglio, Gordon Frye, Nancy Frye, Anthony Gallela, Nora Miller, Carol Monahan, Jennifer Seite, Patrick Rothfuss, Angela Webber, Aubrey Webber, und Walter Williams. Mit BJ Becker als Doktor Lucky und The Old Consulate Inn in Port Townsend, WA, als Doktor Luckys Bed and Breakfast.

Kill Doktor Lucky wäre nicht möglich ohne die Bemühungen von unzähligen Spielern, die das Spiel gespielt und dabei geholfen haben, es in den letzten 20 Jahren zu verbessern. Dieses Spiel ist der Grund dafür, dass wir in der Spielebranche sind, und wir hoffen, dass Doktor Lucky weiterhin viel Spaß und Chaos in das Leben der nächsten Generationen bringt.

Kill Doktor Lucky © and ™ 2016 James Ernest & Cheapass Games. **Deutsche Ausgabe** ©2016 Truant UG (haftungsbeschränkt), Frauenlobstr. 95, 55118 Mainz, unter Lizenz von James Ernest/Cheapass Games. Alle Rechte vorbehalten. Gedruckt in Deutschland. **Deutsche Ausgabe 2000:** Gottfried Bartjes, Oliver Gross, Reiner und Winfried Heep, Ferdi Köther, Gerd Müller, Mario Truant **Jubiläumsausgabe 2016:** Melina Truant (Übersetzung), Mario, Michelle und Marc A. Truant, Reiner Heep, Ferdi Köther

www.truant.de · Art.-Nr. 5830 · ISBN 978-3-934282-77-3



Regeln und Informationen



EIN SPIEL VON JAMES ERNEST

DELUXE JUBILÄUMSAUSGABE

SPIELREGEL

Mord auf Doktor Luckys Landsitz!

Willkommen auf dem Landsitz von J. Robert Lucky, einem weitläufigen Anwesen sieben Meilen nördlich von Nirgendwo. Es ist ein stürmischer Sommerabend kurz nach Mitternacht und böse Taten sind im Gange.

Solange du zurückdenken kannst, hast du Doktor Lucky gehasst und heimlich auf eine Gelegenheit gewartet, den alten Mann fertig zu machen. Vielleicht hat er deine chemische Reinigung ruiniert oder du hältst ihn für den König der Vampire. Möglicherweise ist er die einzige Person, die zwischen dir und dem Familienvermögen steht. Vielleicht pinkelt aber auch nur seine Katze in deine Blumenbeete. Aus welchem Motiv auch immer, es reicht, um dich um den Verstand zu bringen. Es gibt da etwas, das du nicht weißt: Alle anderen im Haus möchten ihn ebenfalls umbringen.

Atme noch einmal tief durch und erinnere dich daran, wieso du hier bist. Dann fang an und schau dich diskret im Haus um. Wenn du auf eine Waffe stößt, nimm sie mit. Wenn du Doktor Lucky triffst, dann schick ihn zur Hölle.

Den alten Mann umzubringen, ist ziemlich einfach, solange dir keiner dabei zusieht. Aber er heißt nicht umsonst „Doktor Lucky“. Er hat mehr Leben als Rasputin und ein unheimliches Talent dafür, Gefahren aus dem Weg zu gehen.

Aber nicht verzweifeln, wenn du es nur oft genug versuchst, wirst du den alten Mann erwischen. Du benötigst nur einen cleveren Plan, deinen scharfen Verstand und ein wenig Glück auf deiner Seite.

Versammelt euch alle im Empfangsraum und dann geht es los. Jemand wird Doktor Lucky heute Nacht erledigen und das könntest du sein!

Die Grundlagen

Das Ziel ist es, Doktor Lucky zu töten. Man kann nur versuchen, ihn zu töten, wenn man alleine mit ihm in einem Raum ist und niemand einen sehen kann. Wenn man versucht, ihn zu töten, wird ihm sein Glück (welches durch andere Spieler gespielt wird) möglicherweise retten. Wie auch immer, je öfter man es versucht, desto stärker wird man. Und wer weiß, vielleicht endet seine Glückssträhne irgendwann.

Die Grundregeln sind für **3 bis 8 Spieler**. Bei zwei Spielern wird eine Sonderregel verwendet, welche separat beschrieben wird.

Die Rückseite der Regeln beinhaltet mehrere verschiedene Variationen des Spiels, inklusive Regeln für eine alternative Karte, Doktor Luckys Haustiere und ein kleines witziges Spiel namens **Flucht aus Luckys Herrenhaus**. Testet alle Variationen, um die beste für euch zu finden.

Hinweis: Falls ihr eine Vorgängerversion von Kill Doktor Lucky bereits gespielt habt, lest die Regeln aufmerksam durch. Viele der Details, an die ihr euch vielleicht erinnert, wurden geändert oder entfernt.

Vorbereitung

Jeder Spieler wählt eine Spielfigur und die in der Farbe passende Charakterkarte (eine Seite) dazu. Die Karte wird vor einem ausgelegt, sodass jeder Spieler sehen kann, wer man ist.

Alle Spieler starten im **Empfangsraum** und Doktor Lucky (die schwarze Spielfigur) startet in der **Galerie**. Falls mit einem **Haustier** oder auf dem alternativen Spielplan gespielt wird, finden sich die richtigen Startpositionen auf der *Tablette der Startpositionen*.

Der Kartenstapel wird gemischt und anschließend erhält **jeder Spieler 6 Handkarten**. Ausnahme: Bei **7 oder 8 Spielern** werden lediglich **5 Karten** ausgeteilt. Der Kartenstapel kommt neben das Spielbrett, sodass ausreichend Platz für einen Ablagestapel ist.

Ein zufälliger Spieler beginnt. Gespielt wird im Uhrzeigersinn, allerdings kann es passieren, dass Doktor Lucky die Reihenfolge mal ändert.

Nun kann es losgehen!

Räume absperren

Bei weniger als sechs Spielern sollten bestimmte Teile von Luckys Landsitz abgesperrt werden. Diese Bereiche sind:

Der Westflügel: Raum 8 bis 12 und/oder

Der Ostflügel: Raum 17 bis 21.

Um den Flügel zu schließen, werden 5 Spielkarten verdeckt auf die entsprechenden Zimmer gelegt. Geschlossene Zimmer sind weder für die Spieler noch für Doktor Lucky zugänglich.

Doktor Luckys Pfad überspringt die geschlossenen Räume, die Spieler können das allerdings nicht. Das Spielen auf einem kleineren Spielplan macht das Spiel schneller und umkämpfter. Folgende Zimmer sollten geschlossen werden:

3 Spieler: beide Flügel werden geschlossen

4 oder 5 Spieler: ein Flügel wird geschlossen

6 bis 8 Spieler: der ganze Spielplan wird verwendet

Hinweis: Wenn mit dem alternativen Spielplan gespielt wird, kann man das Haus einfach halbieren, indem man das Spielbrett in der Mitte faltet.



STARTPOSITIONEN

Spielplan	Räume	Spieler	S	L	K	H
Nur die Mitte	14	3	1	15	2	6
+ Westflügel	19	2, 4-5	1	15	10	6
+ Ostflügel	19	2, 4-5	1	15	2	19
Ganzer Plan	24	6-8	1	15	10	19
Alt. Plan oben	13	2-4	17	23	26	20
Alt. Plan unten	15	2, 4-5	6	9	7	14
Alt. Plan alles	28	6-8	6	23	7	20

Die letzten vier Spalten zeigen die Starträume.

S = Spieler, L = Lucky, K = Katze, H = Hund

Sichtlinien

Von Zimmer zu Zimmer zu sehen ist extrem wichtig

Luckys Landsitz ist ein Herrenhaus, wo es viele ideale Plätze gibt, um mit seinen Freunden abzuhängen. Aber wenn man Doktor Lucky töten möchte oder Karten ziehen will, muss man **außer Sicht** bleiben.

Sichtlinien in Luckys Landsitz verlaufen waagrecht und senkrecht durch alle Türen, durch Räume sowie die Treppen hoch und runter. Sie verlaufen nie diagonal.

Zum Beispiel kann man vom Trophäenzimmer aus ins Wohnzimmer, in den Empfangsraum, den Salon, ins Gewächshaus und in die Küche sehen, aber nicht in den Speisesaal.

Zwei Zusatzregeln für die Galerie: Das Balkongeländer ist für die Sicht offen, aber nicht für Bewegungen. Diese Sichtlinie läuft entlang der Mitte des Spielplans.

Das Balkongeländer ragt in den Speisesaal hervor, welches die Sichtlinie versperert, die das Lancaster-Zimmer mit dem Flieder-Zimmer verbinden würde.



In jedem Zug

Normalerweise wird jeder Zug dafür verwendet, sich im Haus zu bewegen, manchmal auch um Karten zu ziehen. Ab und zu hat man auch die Gelegenheit, Doktor Lucky zu töten. Ein Spielzug besteht aus zwei Phasen: **Bewegung** und **Aktion**.

Bewegung

In der Bewegungsphase kann man eine freie Bewegung machen und Karten spielen, um sich weiter zu bewegen. Eine Bewegung ist ein *Schritt* von einem Raum in einen angrenzenden Raum. Man kann auch stehen bleiben.

Flure (und Treppen): Sie zählen nicht als Raum. Man kann sie einfach durchqueren. In der Tat darf man nicht im Flur (oder auf einer Treppe) stehen bleiben. Dies bedeutet beispielsweise, dass der Speisesaal nur einen Schritt von 15 Räumen entfernt ist, inklusive dem Schlafgemach, dem Lancaster-Zimmer, der Küche, dem Wintergarten und vielen mehr.

Bewegungskarten: Sie kann man spielen, um zusätzlich zu seiner freien Bewegung weitere Schritte zu gehen. Jede Bewegungskarte kann dich auch direkt in einen anderen Raum befördern. Es können beliebig viele Karten vor und/oder nach der freien Bewegung gespielt werden.

Aktion

In der Aktionsphase kann man eine Aktion durchführen. Diese Aktion kann entweder das Ziehen einer Karte sein oder der Versuch, Doktor Lucky zu töten. Wenn beides nicht möglich ist, dann ist der Zug zu Ende.

Ziehen: Falls man sich in einem Zimmer befindet, wo niemand einen sehen kann (inklusive Doktor Lucky), darf man eine Karte vom Stapel ziehen. Wenn der Kartenstapel leer ist, geht das Licht augenblicklich aus. Die Regeln zu „Licht aus!“ stehen auf der nächsten Seite.

Mordversuch: Wenn man alleine mit Doktor Lucky in einem Raum ist und keiner der anderen Spieler einen sehen kann, kann man versuchen, ihn zu töten. Diese Aktion wird unter „Mordversuche“ beschrieben.

Den Zug beenden

Normalerweise ist es offensichtlich, wenn ein Zug vorbei ist, aber es ist nett, es die anderen Spieler wissen zu lassen.

Nach jedem Zug bewegt sich Doktor Lucky.

Wieso hat Doktor Lucky eine Charakterkarte?

Er braucht nicht wirklich eine, allerdings benötigt sein Geist eine Karte für **Flucht aus Luckys Herrenhaus**.

Wir konnten einfach nicht widerstehen einen rüstigen, noch atmenden Doktor Lucky auf die andere Seite der Karte zu setzen. Möglicherweise findet ihr eine Verwendung für ihn oder möchtet ihn als Doktor Lucky spielen!



Den Doktor bewegen

Nach jedem Zug bewegt sich Doktor Lucky

Doktor Lucky bewegt sich in seinem Haus entlang eines einfachen Weges, was den Spielern die Chance gibt, sich auf die Lauer zu legen und manchmal extra Züge wahrzunehmen.

Doktor Lucky bewegt sich mit den Nummern der Zimmer, sodass er sich von seinem aktuellen Standort zu dem Zimmer mit der nächsthöheren Zahl bewegt. Zum Beispiel geht er von der Galerie (15) zur Bibliothek (16). Von dem Raum mit der höchsten Nummer springt er zu dem mit der niedrigsten.

Wenn manche der Zimmer geschlossen sind, überspringt er diese.

Dies kann die Reihenfolge ändern

Wenn Doktor Lucky sich in einen Raum bewegt, wo sich ein anderer Spieler befindet, ist dieser Spieler an der Reihe. (Es geht danach weiter mit dem Spieler links von ihm.)

Dies bedeutet, dass jemand manchmal in einer Runde mehrfach am Zug ist, wenn man vor Doktor Lucky hergeht. Das sind *Glückszüge*, die ein guter Weg sind, um sich zu bewegen, ohne Bewegungskarten zu verwenden.

Bewegt sich Doktor Lucky in ein Zimmer mit zwei oder mehr Spielern, dann ist der Spieler dran, der als nächstes an der Reihe wäre. Dies bedeutet, dass man mit einem *Glückszug* nicht durch ein volles Zimmer fahren kann.

Eine Ausnahme für die erste Runde

Am Anfang des Spiels kann Doktor Lucky keine Spieler aktivieren, sondern erst nachdem jeder Spieler einmal an der Reihe war. Dies stellt sicher, dass jeder Spieler zumindest einen Schritt machen kann, bevor das Chaos beginnt.



Jeder Charakter beginnt mit einer Basisstärke von 1.



Ein Charakter mit 3 Motiven hat eine Basisstärke von 4.

Mordversuche

Bei dem Versuch Doktor Lucky zu töten, können andere Spieler Karten spielen, um dies zu verhindern.

Doktor Luckys Glück muss von irgendwo herkommen und in diesem Spiel kommt es von den gegnerischen Spielern. Glück auszuspielen kann sehr teuer sein, daher sollten die Spieler andere dazu bringen, ihres auszuspielen!

Stärke des Mordversuches

Wenn man versucht, Doktor Lucky zu töten, sollte man erst prüfen, wie stark der Versuch ist. Der Wert leitet sich aus der Basisstärke und dem Wert der Waffenkarte ab, falls eine gespielt wird.

Basisstärke: Alle Charaktere starten mit einer Basisstärke von 1. Dies zeigt deren Stärke, um Doktor Lucky mit bloßen Händen, böser Zunge, Papierschnitten oder was auch gerade zur Hand ist zu töten.

Mit jedem Fehlversuch erhält man ein weiteres *Motiv*, ihn zu ermorden (eine beliebige umgedrehte Karte, welche 1 zur eigenen Stärke addiert).

Waffe: Bei jedem Mordversuch kann man *eine* Waffenkarte spielen, um seine Stärke zu erhöhen. Waffen haben normalerweise einen Wert von 2 oder 3, aber in bestimmten Räumen können sie sogar einen Wert von bis zu 6 haben. Zum Beispiel hat das *Stück Seil* normalerweise den Wert 2, aber in der Galerie den Wert 6.

Doktor Luckys Glück

Nun können alle Mitspieler versuchen, den Mord zu vereiteln. Beginnend zur Linken des Angreifers und einmal um den Tisch herum kann jeder Spieler ein oder mehrere Karten von der Hand spielen, um zu Doktor Luckys Glück beizutragen (oder zu passen).

Das gesamte gespielte Glück muss gleich oder höher als die Stärke des Mordversuches sein oder der Angreifer gewinnt!

Glück wird durch das vierblättrige Kleeblatt dargestellt, welches auf den meisten, aber nicht auf allen Karten ist. Es können sich 0, 1 oder auch 2 Kleeblätter auf einer Waffen- oder Bewegungskarte befinden, Fehlschlagkarten haben zwischen 1 und 4 Glück (und keine andere Verwendung).



Glück

Jeder Spieler legt so viele Karten, wie er will, oder er passt. Jeder ist nur einmal in der Runde dran.

Man kann annehmen, dass sich auf jeder Starthand etwas Glück befindet. Beim Ausspielen von Glückskarten bei anfänglichen Mordversuchen macht es Sinn zu passen, wenn man früh in der Runde dran ist. Aber im weiteren Verlauf des Spiels sind die guten Karten vielleicht schon weg, und es ist nicht mehr sicher zu passen. Daher sollte man es sich gut überlegen, ob man Glück spielt oder es drauf ankommen lässt.

Stärker werden

Die meisten Karten, die während eines Mordversuches gespielt werden, gehen auf den Ablagestapel. Allerdings behält der mörderische Spieler eine Karte davon als ein weiteres „Motiv“. Sie wird umgedreht vor ihn gelegt und zählt +1 zu seiner Basisstärke.

Diese Karten werden unter den Charakter gelegt, sodass jeder sehen kann, wie stark er ist. Wegen diesen „Motiven“ ist es sinnvoll, so viele Mordversuche wie möglich zu unternehmen, auch wenn die Chance auf Erfolg gering ist. Denn was Doktor Lucky nicht tötet, macht den Angreifer stärker.

Hinweis: Es spielt keine Rolle, welche Karte man behält, da abgelegte Karten nicht erneut gespielt werden können. Daher sollte man die Karte wählen, die die Mordgelüste fördert.



DAS SPIEL GEWINNEN

Tötet Doktor Lucky. Ziemlich einfach.

Am Ende des Spiels, wenn Doktor Luckys Glückssträhne vorbei ist, muss man einen starken Mordversuch zu genau dem richtigen Zeitpunkt starten. Wenn die Gegner nicht genügend Glück haben, um diesen zu vereiteln, gewinnt der Angreifer das Spiel!

Weil Spieler auch Spieler sind, gibt es eine spezielle *Verliererregel*. Der Gewinner ist der Spieler, der Doktor Lucky getötet hat, und der Verlierer ist derjenige, der zuletzt hätte Glück spielen können, es aber nicht getan hat.

Nicht jedes Spiel hat einen Verlierer. Sei du es nicht.

Licht aus!

Wenn der Kartenstapel leer ist, gehen die Lichter aus!

Dies passiert selten, außer in sehr großen Spielrunden. Die Lichter gehen aus, sobald einer die letzte Karte gezogen hat.

Diese Regel lässt das Spiel schnell enden. Wenn die Lichter aus sind, sind Sichtlinien nicht weiter relevant. Man kann nur noch von Spielern gesehen werden, wenn sie sich *im selben Raum* befinden.

Wie man sich vorstellen kann, macht es das Töten von Doktor Lucky wesentlich einfacher. Es würde auch das Ziehen von Karten einfacher machen, wenn noch welche übrig wären!

Regeln für 2 Spieler

Wenn es nur 2 Spieler gibt, wird ein Paar von Fremdfiguren hinzugefügt, die nach automatisierten Regeln spielen.

Doktor Luckys Haus ist zu groß für nur zwei Spieler. Man kann zwar versuchen, die Grundregeln mit nur zwei Spielern zu spielen, aber es macht mehr Spaß, wenn man noch zwei Fremdfiguren hinzufügt.

Das Spiel wird für **4 Spieler** vorbereitet. Setze die Fremden zwischen die realen Spieler. Sie werden mit Spielfiguren und Karten ausgestattet. Fremde haben keine Handkarten und sie spielen nach einfachen Regeln. Sie spielen ihre Züge, sammeln Motive und können sogar gewinnen. Doktor Lucky kann sie aktivieren. Beim Stoppen eines Mordversuches, spielen die Fremden die oberste Karte vom Deck. (Und ja, manchmal werden die Karten keinen Wert haben.)

Wenn ein Spieler am Zug ist, kann er Bewegungskarten verwenden, um einen Fremden zu bewegen. Dies beinhaltet sowohl den freien Schritt als auch weitere extra Züge. (In anderen Worten, man kann die Fremden so bewegen, wie man sich selbst bewegen kann.)

Wenn ein Fremder am Zug ist, geht er normalerweise in das nächstkleinere nummerierte Zimmer (entgegengesetzte Richtung wie Doktor Lucky). *Fremden ist es gestattet, geschlossene Zimmer zu überspringen.*

Ein Fremder wird ebenfalls einen Mordversuch unternehmen, sofern er es kann. Wenn er Doktor Lucky, ohne sich zu bewegen, töten kann, dann wird er sich auch nicht bewegen.

Strategisch gesehen ist der Fremde zu deiner *Rechten* ein wenig wie dein *Verbündeter* und der zu deiner *Linken* dein *Feind*. Daher versucht man, seinen Verbündeten so zu platzieren, dass er öfters am Zug ist, da der eigene Zug danach erfolgt.