

Finstere Flure - KSR

Das Spiel hat 2 Abschnitte. In der 1. Spielhälfte werden gefressene Figuren zurück vor Eingang gelegt. In der 2. Spielhälfte werden gefressene Figuren endgültig aus dem Spiel genommen.

Ablauf einer Runde:

Generelles:

1. Runde:

Jeder Spieler setzt 2 beliebige Figuren vors Eingangsfeld, die anderen Figuren bleiben auf schwarz gedreht außen vor. Im Uhrzeigersinn zieht jeder je 1 Figur ins Spiel, bis jeder Spieler 2 gesetzt hat.

2.-x. Runde:

Jeder zieht alle seine Figuren, d.h., immer **eine Figur** im Uhrzeigersinn, bis alle Spieler durch sind.

Phase 1 - Bewegung der Spielfiguren:

Figuren haben eine farbige und eine schwarze Seite. Der Start erfolgt mit **farbiger Seite nach oben**. Startfeld = Eckfeld am Eingang. Ziel (Ausgang) = Eckfeld diagonal gegenüber Eingang.

Das Startfeld kostet 1 Bewegungspunkt (BW) und beim Ausgang ist noch 1 BW erforderlich, um endgültig im Ziel zu sein.

Bewegung: Beliebig wechselnd waagrecht / senkrecht / vorwärts / rückwärts.

Reichweite: 0 - max. Anzahl Felder auf Figurenstein. Vorder- und Rückseite ergeben immer Wert 7.

Überspringen: Andere Figuren dürfen übersprungen werden, zählen aber mit für die Bewegung.

Je Feld darf sich nur 1 Figur aufhalten.

Schieben: Steinblöcke werden geschoben, wenn dahinter keine Figur bzw. kein Steinblock steht.

Steinblöcke vom Spielplan schieben ist nicht möglich, ausser bei Eckfeldern Start/Ziel.

Figuren können nicht geschoben werden.

Monsterfeld: Ein Feld mit dem Monster darauf darf nicht übersprungen oder betreten werden.

Blut: Beim Betreten einer Blutlache (1 Bewegungspunkt) gleitscht die Figur bis zum Feld hinter der Lache. Steht direkt dort eine Figur, muss diese übersprungen werden können (1 Punkt), sonst bleibt die eigene Figur auf der Blutlache an dem Hindernis stehen.

Ein Steinblock, der auf Blut geschoben wird, verrutscht auf das 1. Feld hinter der Lache, wenn frei.

Mit nur 1 BW darf man nicht auf eine Blutlache ziehen, wenn am Ende dahinter eine Figur steht.

Zum Ende eines Zuges dreht man den Figurenstein um.

Phase 2 - Bewegung des Monsters:

Sind alle Figuren bewegt worden (=umgedreht), wird die oberste **Monster-Bewegungs-Karte aufgedeckt** (falls die **allererste** Karte 1 oder 2 Treffer zeigt, untermischen und neue Karte ziehen). Die Karte bestimmt die Bewegungsweite bzw. Anzahl Pflichttreffer.

a) GUCKEN:

Das Monster guckt geradeaus, rechts, links. Sieht es eine Figur, dreht es sich in deren Richtung. Bei mehreren Figuren (3 Richtungen) zur Auswahl, entscheidet **nähere** die Richtung. Sind mehrere Figuren **gleich nah**, wählt das Monster die Richtung "**geradeaus**". Es schaut nicht durch Steinblöcke und auch nicht diagonal.

b) 1 SCHRITT MACHEN:

Das Monster geht genau 1 Feld weiter.

Trifft es auf eine Figur, wird diese gefressen und ist damit aus dem Spiel - allerdings in der 1. Spielhälfte kommt die Figur umgedreht sofort wieder zum Start.

Das Monster schiebt Steinblöcke und Figuren dahinter vor sich her, nicht aber Blutlachen.

Vom Spielplan geschobene Figuren gelten als gefressen, Steinblöcke sind aus dem Spiel.

Verlässt das Monster den Plan, kommt es auf der anderen Seite wieder herein, wo der passende Buchstabe steht. Die Richtung ist unverändert.

Das Monster läuft max. 20 Felder, auch wenn es 1 oder 2 Figuren fressen darf.

Wenn noch Bewegungspunkte übrig sind bzw. Treffer fehlen, geht es weiter mit a).

Phase 3 - Startspieler wechselt:

Linker Nachbar des Startspielers wird neuer Startspieler. Alle Figuren sollten auf selber Seitenfarbe sein. Das ist die Gegenseite der zuletzt gespielten Seitenfarbe. Es beginnt wieder die Phase 1.

Beginn der 2. Spielhälfte:

Wurde die vorletzte Monster-Bewegungskarte ausgeführt, werden diese Karten wieder gemischt.

Alle bisher gefressenen Figuren sind wieder im Spiel, d.h., im Startbereich einzusetzen.

Ab nun sind gefressene Figuren aber endgültig verloren.

Spiel-Ende:

Hat ein Spieler nur noch 1 Figur im Spiel UND konnte alle anderen Figuren durch das Ausgangsfeld bringen, endet das Spiel sofort. Dieser Spieler hat gewonnen.

Ebenso endet das Spiel, wenn sich überhaupt keine Figuren mehr im Spiel befinden.

Es gewinnt nun, wer zuerst die meisten Figuren durch den Ausgang bringen konnte.

Wird der Stapel der Monster-Bewegungskarten das 2. Mal komplett durchgespielt und die Siegbedingung nicht erfüllt, gelten alle Figuren auf dem Spielplan als gefressen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 15.01.07/Nr. 239
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de

Für 2, 6 oder 7 Spieler
gibt es Zusatzregeln.