

### Kill Dr. Lucky - KSR

Aus einem anderen Spiel nimmt man für jeden Spieler 1 Spielerstein und für Dr. Lucky einen ganz großen. Alle Spieler stehen im Empfangsraum. Es wird ein Startspieler ermittelt, indem einer der Spieler reihum je 1 Karte austeilt, bis einer eine Raumkarte erhält. Dieser Spieler beginnt und Dr. Lucky startet in dem durch die Raumkarte festgelegten Raum. Alle Karten werden wieder zusammengemischt und davon an jeden Spieler 6 Stück verteilt. Die restliche Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel.

#### Ablauf eines Spielzuges:

Wer an der Reihe ist, hat die Wahl:

#### ENTWEDER 1a) "Herumstöbern":

Man zieht seine Figur in einen beliebigen angrenzenden Raum oder bleibt stehen, wo man gerade ist. Flure und Treppen gelten je als eigener Raum.

Befindet man sich nun in einem Raum mit Namen, zieht man vom Nachziehstapel 1 Karte.

Symbol	Art der Karte	Häufigkeit und Werte
F-	Fehlschlag	gibt es 26x mit Wert 1, 12x mit Wert 2, 4x mit Wert 3
W	Waffe	gibt es 20x (je Raum 1x)
1..3	Bewegung	gibt es 8x mit Wert 1, 4x mit Wert 2, 2x mit Wert 3
R	Raum	gibt es 20x (je Raum 1x)

#### ODER 1b) "Etwas tun":

Man hat Bewegungen und Mordversuch zur Verfügung (beide optional).

Bewegung = 1 Raum weiter ziehen und ggf. zusätzlich beliebig viele Bewegungs- und Raumkarten spielen. Die normale Bewegung (1 Raum weiter gehen) kann dabei vor, nach oder zwischen dem Ausspielen der Karten erfolgen.

**Bewegungskarte:** Man bewegt seine Figur bis max. Bewegungswert oder Dr. Lucky, der nun dabei nicht auf seiner Standardroute gehen muss.

**Raumkarte:** Die eigene Figur springt in einen durch die Karte bestimmten Raum oder Dr. Lucky wird dorthin versetzt.

**Mordversuch:** **Nach dem Bewegen\*** kann man Dr. Lucky ermorden, wenn man im selben Raum wie er steht. Allerdings dürfen andere Spieler einen nicht sehen können. Man kann durch alle Räume mit Türen in selber Höhe und in Richtung des Tatraumes sehen, auch von/in Galerie. Diagonal ist kein Sehen von Raum zu Raum möglich.

**Zum Morden** spielt man 1 Waffenkarte aus. Diese hat einen Basiswert oder einen höheren Wert, wenn der Mordversuch im angegebenen Raum passiert. Ohne Waffenkarte kann man auch morden, dann aber nur mit Basiswert 1.

**Nach dem Mordversuch** dürfen die Mitspieler 1x reihum beliebig viele Fehlschlagkarten ausspielen oder passen. Ist der Gesamtwert dieser Karten  $\geq$  Waffenwert, ist der Mord verhindert. Fehlschlagkarten  $\implies$  separaten Ablagestapel.

Übrige Karten haben einen eigenen Ablagestapel, der später gemischt wird und neu bereitsteht, wenn der reguläre Nachziehstapel aufgebraucht ist.

#### 2) Dr. Lucky bewegen:

Dr. Lucky geht in den nächsten Raum in aufsteigender Nummernfolge. Nach der "19" folgt die "0". Hält er sich in einem Raum ohne Nummer auf, zieht er in den nächsten angrenzenden Raum mit der höchsten Nummer.

Kommt Dr. Lucky in einen Raum, wo sich Spieler befinden, gilt:

**Ein einziger Spieler:** Dieser Spieler ist nun am Zug

**Mehrere Spieler:** Von den Beteiligten ist am Zug, wer am nächsten links vom bisherigen aktiven Spieler sitzt.

#### Spielende:

Mit der Ermordung von Dr. Lucky endet das Spiel und der mordende Spieler gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.08.09  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\*Man darf sich auch nicht bewegt haben.

### Kill Dr. Lucky - KSR

Aus einem anderen Spiel nimmt man für jeden Spieler 1 Spielerstein und für Dr. Lucky einen ganz großen. Alle Spieler stehen im Empfangsraum. Es wird ein Startspieler ermittelt, indem einer der Spieler reihum je 1 Karte austeilt, bis einer eine Raumkarte erhält. Dieser Spieler beginnt und Dr. Lucky startet in dem durch die Raumkarte festgelegten Raum. Alle Karten werden wieder zusammengemischt und davon an jeden Spieler 6 Stück verteilt. Die restliche Karten bilden einen verdeckten Nachziehstapel.

#### Ablauf eines Spielzuges:

Wer an der Reihe ist, hat die Wahl:

#### ENTWEDER 1a) "Herumstöbern":

Man zieht seine Figur in einen beliebigen angrenzenden Raum oder bleibt stehen, wo man gerade ist. Flure und Treppen gelten je als eigener Raum.

Befindet man sich nun in einem Raum mit Namen, zieht man vom Nachziehstapel 1 Karte.

Symbol	Art der Karte	Häufigkeit und Werte
F-	Fehlschlag	gibt es 26x mit Wert 1, 12x mit Wert 2, 4x mit Wert 3
W	Waffe	gibt es 20x (je Raum 1x)
1..3	Bewegung	gibt es 8x mit Wert 1, 4x mit Wert 2, 2x mit Wert 3
R	Raum	gibt es 20x (je Raum 1x)

#### ODER 1b) "Etwas tun":

Man hat Bewegungen und Mordversuch zur Verfügung (beide optional).

Bewegung = 1 Raum weiter ziehen und ggf. zusätzlich beliebig viele Bewegungs- und Raumkarten spielen. Die normale Bewegung (1 Raum weiter gehen) kann dabei vor, nach oder zwischen dem Ausspielen der Karten erfolgen.

**Bewegungskarte:** Man bewegt seine Figur bis max. Bewegungswert oder Dr. Lucky, der nun dabei nicht auf seiner Standardroute gehen muss.

**Raumkarte:** Die eigene Figur springt in einen durch die Karte bestimmten Raum oder Dr. Lucky wird dorthin versetzt.

**Mordversuch:** **Nach dem Bewegen\*** kann man Dr. Lucky ermorden, wenn man im selben Raum wie er steht. Allerdings dürfen andere Spieler einen nicht sehen können. Man kann durch alle Räume mit Türen in selber Höhe und in Richtung des Tatraumes sehen, auch von/in Galerie. Diagonal ist kein Sehen von Raum zu Raum möglich.

**Zum Morden** spielt man 1 Waffenkarte aus. Diese hat einen Basiswert oder einen höheren Wert, wenn der Mordversuch im angegebenen Raum passiert. Ohne Waffenkarte kann man auch morden, dann aber nur mit Basiswert 1.

**Nach dem Mordversuch** dürfen die Mitspieler 1x reihum beliebig viele Fehlschlagkarten ausspielen oder passen. Ist der Gesamtwert dieser Karten  $\geq$  Waffenwert, ist der Mord verhindert. Fehlschlagkarten  $\implies$  separaten Ablagestapel.

Übrige Karten haben einen eigenen Ablagestapel, der später gemischt wird und neu bereitsteht, wenn der reguläre Nachziehstapel aufgebraucht ist.

#### 2) Dr. Lucky bewegen:

Dr. Lucky geht in den nächsten Raum in aufsteigender Nummernfolge. Nach der "19" folgt die "0". Hält er sich in einem Raum ohne Nummer auf, zieht er in den nächsten angrenzenden Raum mit der höchsten Nummer.

Kommt Dr. Lucky in einen Raum, wo sich Spieler befinden, gilt:

**Ein einziger Spieler:** Dieser Spieler ist nun am Zug

**Mehrere Spieler:** Von den Beteiligten ist am Zug, wer am nächsten links vom bisherigen aktiven Spieler sitzt.

#### Spielende:

Mit der Ermordung von Dr. Lucky endet das Spiel und der mordende Spieler gewinnt.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine  
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 19.08.09  
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter [www.hall9000.de](http://www.hall9000.de)  
Hinweise zu dieser KSR bitte an [roland.winner@gmx.de](mailto:roland.winner@gmx.de)

\*Man darf sich auch nicht bewegt haben.