

Spielziel: Ein Spieler ist das Phantom, repräsentiert durch 8 Charaktere. Der andere Spieler ist der Ermittler, nicht vertreten auf dem Plan. Er hat die Aufgabe, das Phantom zu identifizieren, bevor die Opernsängerin La Carlotta die Oper endgültig verlässt.

Vorbereitungen:

- ◆ Die Spieler wählen aus, wer das Phantom spielt und wer der Ermittler ist. Der Ermittler hat das Spielbrett in seiner Leseansicht vor sich liegen. Das Phantom sitzt dem Ermittler gegenüber.
- ◆ Man agiert in 10 Räumen, verbunden durch Gänge und Geheimgänge.
- ◆ Eine Leiste steht für La Carlotta's Fortschritt. Erreicht La Carlotta das Feld ganz rechts, ist das ihr Abschied von der Oper (= Phantom gewinnt).

1. Mischt die 8 Charakter-Marker und platziert sie zufällig auf den 8 Räumen im Umfeld der Oper. Der Verdächtige ist jeweils oben (kräftigere Farbe) zu sehen. Die beiden zentralen Räume bleiben zum Start ohne Personen.
2. Platziert den "Blackout"-Marker im selben Raum wie den grauen Charakter.
3. Platziert den Vorhängeschloss-Marker in der Weise, dass er den Gang mit dem blauen Charakter-Marker und dem im Uhrzeigersinn benachbarten Raum blockiert.
4. Platziert den La Carlotta-Marker auf einem der 7 möglichen Startfelder, also im linken Teil auf der Carlotta-Leiste. Regelwerk dazu:
Sind beide Spieler gleichstark = Platzierung auf dem Mittelfeld.
Ist der Ermittler erfahrener = Platzierung auf einem der 3 rechten Startfelder.
Ist das Phantom erfahrener = Platzierung auf einem der 3 linken Startfelder.
5. Platziert die Spielrunden-Karte neben dem Plan, mit der Ermittler-Seite oben.
6. Mischt die 8 Charakter-Karten und bildet einen verdeckten Nachziehstapel.
7. Mischt die 11 "Alibi"-Karten und bildet einen verdeckten Nachziehstapel.
8. Der Phantom-Spieler nimmt die 1. Alibi-Karte und schaut sie geheim an. Dann legt er sie verdeckt unter den Spielplan vor sich. Damit ist der Charakter bestimmt, der sich als Phantom bezeichnet. Ist es eine Phantom-Karte, dann mischt er sie wieder ein und zieht eine neue Karte.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: R. Winner - 20.12.16
Weitere Kurzspielregeln im Internet unter www.hall9000.de
Hinweise zu dieser KSR bitte an roland.winner@gmx.de

Ablauf einer Runde:

1) Auswahl und Aktivierung von Charaktern:

➡ Liegt der **Ermittler** bei der Rundenkarte oben:

- ◆ Er mischt die 8 Charakter-Karten und hat einen verdeckten Stapel.
- ◆ Er zieht 4 Karten davon und deckt diese auf.
- ◆ Davon wählt er 1 Charakter und spielt dessen Charakter-Marker aus.
- ◆ Danach kommt die Karte auf den Ablagestapel.
- ◆ Anschließend wählt das **Phantom** 2 der übrigen 3 offenen Charaktere und spielt sie nacheinander aus. Die Karten kommen auf Ablagestapel.
- ◆ Zuletzt spielt der **Ermittler** die letzte der 4 Karten aus.

➡ Liegt das **Phantom** bei der Rundenkarte oben:

- ◆ Es zieht die 4 restlichen Charakter-Karten und deckt diese auf.
- ◆ Es spielt 1 Charakter davon aus.
- ◆ Anschließend ist der **Ermittler** mit 2 Karten dran.
- ◆ Zum Schluß spielt das **Phantom** die letzte Karte.
- ◆ Nach dem Ausspielen kommen die Karten auf den Ablagestapel.

Ausspielen = Bewegen und/oder Sonderfähigkeit nutzen.

2) Bekanntmachung des Phantoms:

- ◆ Das Phantom sagt an, ob es erscheint oder nicht (in seiner Identität).
- ◆ Es erscheint, wenn sein Charakter **allein** in einem erleuchteten Raum steht ODER dieser Charakter ist mit Blackout-Marker im selben Raum.
- ◆ Der Raum mit dem Blackout-Marker gilt als unbeleuchtet.
- ◆ Der Ermittler darf alle Charaktere in erleuchteten Räumen wenden, wenn sie mind. in Gesellschaft eines anderen Charakters sind (= unverdächtig).
- ◆ Sind 2 oder mehr Verdächtige übrig, wandert La Carlotta genau so viele Felder Richtung Ausgang. Erschien das Phantom, geht sie 1 Feld extra.
- ◆ Ist nur 1 Verdächtiger übrig, gewinnt der Ermittler das Spiel sofort.

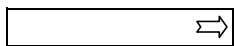
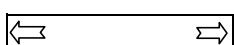
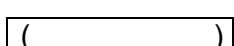
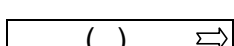
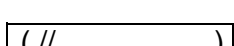
3) Ende der Runde / des Spiels:

- ◆ Hat La Carlotta den Ausgang erreicht/überschritten, verläßt sie die Oper. Das Phantom hat dann das Spiel gewonnen.
- ◆ In allen anderen Fällen wird die Rundenkarte auf ihre Rückseite gedreht und eine neue Runde beginnt.

Bewegungsregeln:

- ◆ Wenn ein Charakter sich bewegt, muss er mind. 1 Raum weiterziehen, aber max. nur so viele Räume, wie die Anzahl der Charakter im Startraum vor Beginn der Bewegung.
- ◆ Gänge mit Vorhängeschloß sind tabu, Geheimgänge darf nur Meg Giry (pink) benutzen.

Symbole auf den Karten:

-  Die Fähigkeit muss nach der Bewegung aktiviert werden.
-  Die Fähigkeit muss vor/nach Bewegung aktiviert werden.
-  Die Fähigkeit darf während der Bewegung aktiviert werden.
-  Die Fähigkeit darf nach der Bewegung aktiviert werden.
-  Die Fähigkeit darf statt der Bewegung aktiviert werden.

Die Charakter und ihre Fähigkeiten:

M. Richard (lila): Seine Fähigkeit darf statt der Bewegung aktiviert werden. Er darf seine Position mit irgend einem anderen Charakter tauschen.

The Persian (braun): Seine Fähigkeit darf während der Bewegung aktiv. werden. Er darf einen anderen Charakter aus seinem Startraum mit auf seine Bewegung nehmen. Der mitgenommene Charakter darf auch zwischendurch hinterlassen werden.

Die Charakter und ihre Fähigkeiten:

Raoul De Chagny (rot): Nach seiner Bewegung muss er die oberste Karte vom "Alibi"-Stapel ziehen.
 Wurde Raoul durch das **Phantom** aktiviert, gilt:
 ◆ Ist die Karte ein Charakter, behält es die Karte verdeckt vor sich.
 ◆ Ist die Karte ein Phantom, deckt es die Karte sofort auf und bewegt La Carlotta 1 Feld Richtung Ausgang.
 Wurde Raoul durch den **Ermittler** aktiviert, gilt:
 ◆ Ist die Karte ein Charakter, deckt er die Karte sofort auf + dreht den entsprechenden Marker um (= unverdächtig). Ist dann nur noch 1 Charakter übrig, gewinnt Ermittler.
 ◆ Ist die Karte ein Phantom, deckt er die Karte sofort auf und bewegt La Carlotta 1 Feld nach links. Steht diese aber schon ganz rechts, wird sie nicht bewegt.

Meg Giry (pink): Sie darf bei ihrer Bewegung ihre Fähigkeit nutzen. Nur sie darf Geheimgänge nutzen, allerdings nur, wenn sie nicht durch die Fähigkeit anderer Charakter bewegt wird.

Madame Giry (blau): Sie muss ihre Fähigkeit vor oder nach ihrer Bewegung nutzen, d.h., sie muss das Vorhängeschloß zu einem anderen Gang versetzen (nicht Geheimgang)

Joseph Buquet (grau): Er muss seine Fähigkeit vor oder nach seiner Bewegung nutzen, d.h., er muss den Blackout-Marker in einen anderen Raum legen.

Christine Daaé (schwarz): Ihre Fähigkeit darf nach ihrer Bewegung aktiviert werden. Damit darf sie jeden Charakter in Nachbarschaft zu ihrem Raum in ihren Raum holen. Diese Charaktere dürfen dabei keine Geheimgänge nutzen und auch keine blockierten Gänge.

M. Moncharmin (weiß): Seine Fähigkeit darf nach seiner Bewegung aktiviert werden. Er darf jeden Charakter im selben Raum mit ihm in benachbarte Räume versetzen. Diese Charaktere dürfen dabei weder Geheimgänge noch blockierte Gänge nutzen.