

FURCHTBAR



NO.4
FEB. 2008

Friedemann Frieze



10€

FINSTERE FLURE

Ein monströses Spiel für 2-7 Spieler ab 10 Jahren von Friedemann Frieze

FEATURING...



FÜRST FIESO



FURUNKULUS



FREMDE



Fabel (Fortsetzung von Fische, Fluppen, Frikadellen)

Fabelhaft: Furchtlos forschtest du nach den 3 Fetischen aus dem finnischen Fjord, mittels flinker und facettenreicher Finten sie fortzuschaffen und damit zu Fürst Fieso nach Frankreich zu eilen um die faszinierende Fee und Freifrau Fabula zu freien. Doch Fieso scheint fremdenfeindlich, welch ein Fiasko! Du landest unter Freiheitsberaubung freudlos und frierend in einer fürchterlichen Festung mit finsternen Fluren. Nun musst du Fiosos Falle entkommen. Furunkulus, das Hofmonster (ein furchteinflößender Freak) wartet schon. Nun heißt es frisch, fromm, fröhlich, frei Furunkulus zu foppen und in die Freiheit zu fliehen.

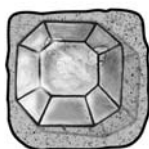
Spielmaterial

1 Faltpan mit Fürst Fiosos Festung

17 Flurplättchen: (Funktionsweise: siehe Rückseite der Anleitung!)



3 Steinblöcke
Steinblock



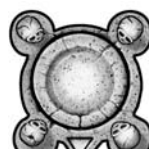
2 Kristalle
Steinblock



4 Umlenksteine rechts
Steinblock



2 Umlenksteine 180°
Steinblock



2 Teleporter
Beidseitig



2 Teleporter
Beidseitig



2 Blutlachen
Beidseitig

8 Monsterbewegungskarten:



5, 7, 7, 8, 8, 10



1 Treffer



2 Treffer

1 Startspielerstein:



25 Spielfiguren in 7 Farben (Vor Spielbeginn bitte gemäß Vorgabe auf dem Klebebogen bekleben, die Summe der Zahlen beider Seiten einer Spielfigur muss immer 7 ergeben)



1 Monsterbausatz (Aus den Teilen lassen sich verschiedene fürchterliche Monster gestalten)

Spielziel

Die Spieler versuchen ihre Spielfiguren durch Fürst Fiosos Festung zu ziehen, ohne dabei vom Hofmonster Furunkulus gefressen zu werden. Wer zuerst eine bestimmte Anzahl an Spielfiguren zum Ausgang gebracht hat, gewinnt das Spiel. Im Spielverlauf setzen die Spieler reihum jeweils eine ihrer Figuren. Nachdem alle Figuren bewegt wurden, bewegt sich das Monster automatisch (gesteuert von den Monsterbewegungskarten), um alle Figuren zu fressen, die es sieht. Also heißt es schon beim Bewegen, seine Figuren so zu stellen, daß man z.B. hinter einem Steinblock gut versteckt steht oder das Monster sogar so anlockt, daß es Figuren frisst, die näher stehen.

Das Grundspiel

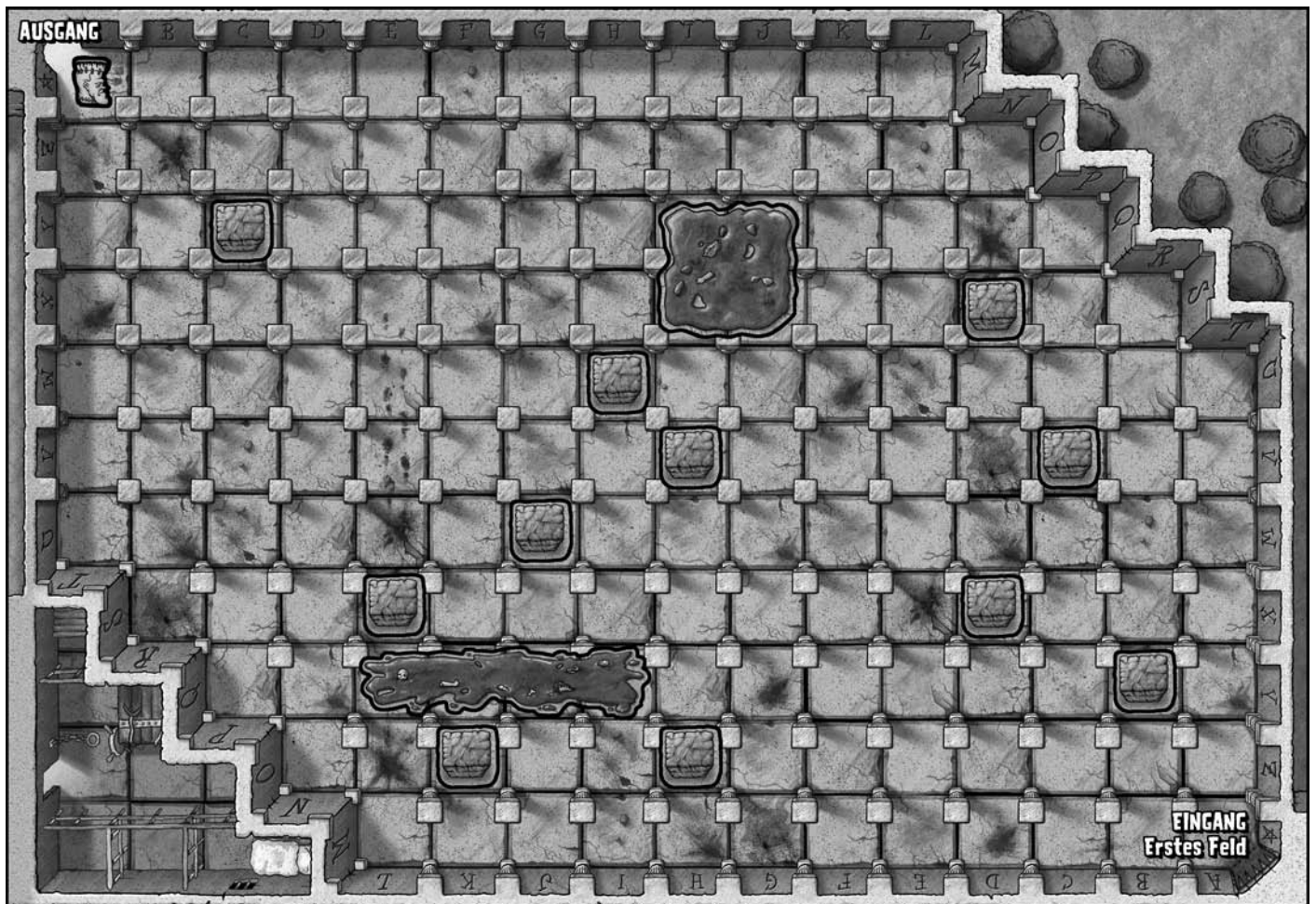
Spielvorbereitungen:

Der Faltpan wird in die Mitte des Spieltisches gelegt. Die Monsterbewegungskarten werden gemischt und verdeckt als Zugstapel neben den Faltpan plaziert.

Jeder Spieler erhält die Spielsteine einer Farbe (6/1, 4/3, 3/4, 2/5). Bei fünf und mehr Spielern sind dies jeweils nur 3 Spielsteine (6/1, 3/4, 2/5) damit jeder über einen identischen Satz verfügt. Alle verwendeten Spielsteine werden neben den Eingang gelegt, und zwar mit der farbigen Seite nach oben. Jeder Spieler verfügt nun über eine 1, 4 und 5 (bei zwei bis vier Spielern zusätzlich die 3).

Das Monster wird erschaffen, d.h. zusammengesteckt und auf das Eckfeld beim Ausgang gestellt. Übrig bleibende Monsterteile werden nicht benötigt. Das Monster blickt in gerader Linie zum Buchstaben M am Rand des Spielplans.

Im Grundspiel werden nur zwei Blutflächen und von den anderen Flurplättchen ausschließlich die Rückseiten mit den Steinblöcken benötigt. Die Teleporter kommen aus dem Spiel.



Die Steinblöcke und Blutlachen werden entsprechend der Abbildung auf dem Faltplan verteilt.

Das Spiel

Es beginnt der Spieler, der dem Monster am ähnlichsten sieht. Dieser bekommt den Startspielerstein.

Das Spiel besteht aus zwei Abschnitten. In der ersten Spielhälfte werden gefressene Spielfiguren zurück zum Start gelegt und können wieder eingesetzt werden, in der zweiten Spielhälfte werden gefressene Spielfiguren endgültig aus dem Spiel genommen.

Eine Spielrunde gliedert sich in zwei Phasen:

- 1: **Bewegung aller Spielfiguren**
- 2: **Bewegung des Monsters**

1. Bewegung der Spielfiguren

Die Spielfiguren haben jeweils eine farbige und schwarze Seite. Zu Beginn des ersten Spielzuges liegen alle farbigen Seiten oben. Am Ende dieses Zuges sind es die dunklen Seiten, da jeder Stein nach jeder Bewegung umgedreht wird. Wer an der Reihe ist, bewegt eine seiner Spielfiguren maximal um so viele Felder wie die sichtbare Zahl angibt.

Als erstes Feld beim Betreten des Plans zählt das Eckfeld beim Eingang. Beim Ausgang benötigt man vom Eckfeld noch einen Bewegungspunkt, um den Plan zu verlassen.

Die Spielfiguren können beliebig waagrecht und senkrecht bewegt, auf das Ausnutzen der Bewegungspunkte kann aber auch bis hin zum Stillstand verzichtet werden (Vor- und Zurückziehen und beliebiges Abbiegen ist erlaubt). Über von anderen Spielfiguren besetzten Felder darf – sie mitzählend – gezogen, ein Zug dort jedoch nicht beendet werden.

Nach der Bewegung einer Spielfigur dreht man sie sofort um und sieht so, dass diese Spielfigur bereits gesetzt wurde (die jetzt sichtbare Zahl entspricht der maximalen Zugweite der folgenden Runde). Danach ist der in Uhrzeigerrichtung folgende Spieler an der Reihe. So setzt jeder Spieler reihum immer eine seiner Figuren.

Sobald alle Spielfiguren gesetzt wurden (durch das Umdrehen erkennbar) endet die Bewegungsphase der Spieler.

Wichtig: In der ersten Runde setzen die Spieler jeweils nur zwei (beliebige) Spielfiguren ein und bewegen sie auf dem Spielplan. Die verbleibenden Spielfiguren werden einfach vor dem Eingang, d.h. am Spielfeldrand umgedreht. Ab der zweiten Runde setzen die Spieler alle Figuren.

Schieben: Die Spielfiguren dürfen Steinblöcke schieben. Ein Steinblock darf nur geschoben werden, wenn das dahinter liegende Feld frei ist. Man darf die Steinblöcke nicht aus dem Spielfeld schieben.

Wichtig: Wird ein Steinblock auf das Eckfeld am Start bzw. Ziel geschoben, entfernt man es sofort aus dem Spiel.

Blut: Mit einem Zugpunkt betritt die Spielfigur die Blutlache und glitscht sofort in gerader Linie auf das Feld hinter der Lache. Liegt dort ein beweglicher Steinblock, wird er gemäß den Regeln um ein Feld verschoben. Ist dies regelgemäß unmöglich oder liegt die Blutlache direkt am Spielfeldrand, bleibt die Spielfigur auf der Blutlache stehen und kann dann gegebenenfalls mit einem weiteren Bewegungspunkt seitlich vom Blut glitschen. Da man ja auf einem Feld mit einer Figur seinen Zug nicht beenden darf, kann man mit seinem letzten Bewegungspunkt das Blut nicht betreten, wenn am anderen Ende eine Figur steht.

Schiebt man einen Steinblock auf das Blut, glitscht dieser ebenfalls in gerader Richtung zum Ende des Blutfeldes. Wenn das Feld hinter dem Blut frei ist, landet der Steinblock dort, sonst bleibt es auf der Blutlache liegen.

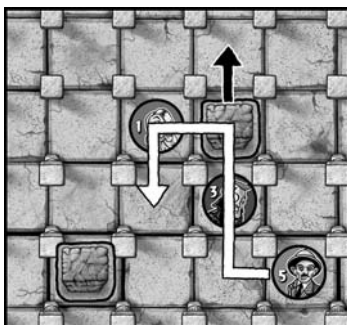
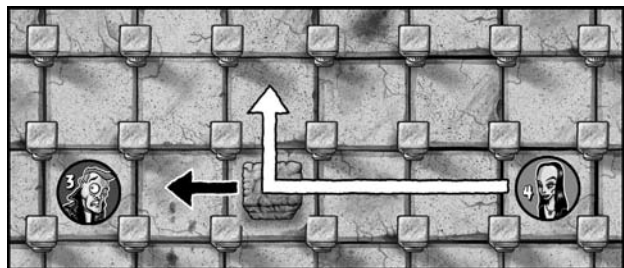
Wichtig: Spielfiguren dürfen von Spielern nicht geschoben werden.

Wichtig: Über das Feld mit dem Monster darf nicht gezogen werden. Die Bewegungs- und Schieberegeln finden sich alle in der Tabelle auf der Rückseite der Spielregel.

Wenn ein Spieler an die Reihe kommt und keine Spielfigur mehr zum Bewegen auf dem Spielfeld übrig hat, weil bereits eine (oder mehrere) im Ziel ist (sind), setzt er einfach für den Rest der Runde aus.

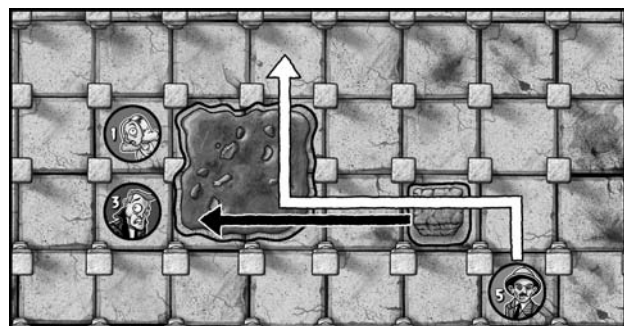
Bewegungsbeispiele

- 1** Die Spielfigur bewegt sich 4 Felder und schiebt den Stein 1 Feld. Der Stein kann nicht 2 Felder geschoben werden, weil beim zweiten Schieben das Zielfeld hinter dem Stein nicht frei ist. Die 4 hätte auch überall die Bewegung beenden können und sogar 0 Felder gehen können. Nach der Bewegung wird die Figur gedreht und hat die 3 oben.



- 2** Die Figur bewegt sich über 5 Felder und zwei Figuren (diese Felder zählen mit). Der Stein wird 1 Feld weit geschoben. Die Figur darf bei diesem Weg nicht genau 4 Felder gehen, da auf dem 4. Feld eine Figur steht.

- 3** Die Figur geht 5 Felder und schiebt den Stein auf das Blut. Der Stein bleibt vor der anderen Figur liegen und blockiert das Rutschen. Die Figur hätte nicht 2 Felder hoch und dann ganz nach links gehen können, da sie dann auf der oberen der beiden anderen Figuren enden würde; sie darf dann das Blut nicht betreten. Man darf ja mit seinem letzten Zugpunkt kein Feld betreten, auf dem eine Figur steht.



2. Bewegung des Monsters

Nachdem alle Figuren gesetzt worden sind, bewegt sich das Monster. Die Bewegung des Monsters erfolgt automatisch und ist wie folgt festgelegt. Die oberste Monsterbewegungskarte wird aufgedeckt und bestimmt wie weit das Monster geht. Jeder einzelne Schritt des Monsters gliedert sich in:

a) gucken b) ein Feld gehen.

Dies wird solange wiederholt, bis die auf der Karte vorgegebene Zugweite (oder Bedingung) erreicht ist. Am Ende des Monsterzugs guckt das Monster noch einmal.

Das Monster guckt immer in drei Richtungen: geradeaus, nach rechts und nach links. Hinter sich blickt das Monster nicht! (Auch diagonal kann das Monster nicht sehen, da der Spielplan eine Säulenhalle darstellt). Erblickt das Monster in keiner der drei Richtungen eine Spielfigur, behält es seine ursprüngliche Richtung bei und geht einen Schritt vorwärts um dann erneut zu gucken.

Erblickt das Monster in einer der Richtungen eine Spielfigur, dreht es sich in deren Richtung und macht einen Schritt vorwärts um dann erneut zu gucken, einen Schritt zu machen, zu gucken usw.

Befinden sich mehrere Spielfiguren in seinem Blickfeld, bewegt es sich wie oben erläutert auf die am nächsten stehende Spielfigur zu. Sind die nächsten Spielfiguren gleich weit entfernt, dreht sich das Monster nicht (es ist verwirrt und auch nicht besonders intelligent) und geht stattdessen einen Schritt in vorwärts, um dann erneut zu gucken usw.

Durch Steinblöcke kann das Monster nicht hindurchschauen.

Betrifft das Monster das Feld einer Spielfigur, wird diese gefressen. In der ersten Spielhälfte wird diese Spielfigur wieder an den Start gestellt, und zwar mit der gerade die Zugweite bestimmenden Seite. Danach geht das Monster ggf. noch weiter und kann weitere Figuren fressen.

Das Monster schiebt alles vor sich her. (Beispielsweise auch Spielfiguren, die hinter Steinen stehen, mehrere Steinblöcke etc.). Nur Blutlachen sind unverrückbar. Alles, was auf Blutlachen geschoben wird, rutscht – entsprechend den Bewegungsregeln der Spielfiguren – über das Blut auf die andere Seite.

Aus dem Spielfeld geschobene Flurplättchen werden aus dem Spiel genommen, Spielfiguren so behandelt, als wären sie gefressen worden.

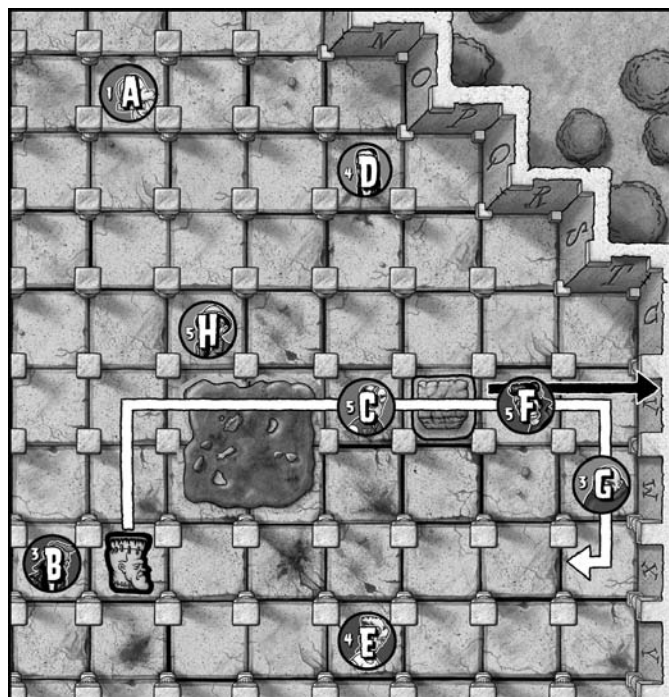
Bewegt sich das Monster über den Spielfeldrand hinaus, kommt es mit diesem Bewegungspunkt – die Richtung beibehaltend – auf dem anderen Feld des gleichen Buchstabens gegenüber wieder ins Spiel.

Bei den Monsterbewegungskarten 1 Treffer und 2 Treffer geht das Monster so lange, bis es 1 beziehungsweise 2 Spielfiguren gefressen oder über den Rand bzw. Teleporter geschoben hat. Allerdings bewegt es sich nur maximal 20 Felder.

Ausnahme: Als allererste Karte kann nie eine 1 bzw. 2 Treffer Karte genutzt werden, d.h. es wird bis zu einer Zahlenkarte weitergezogen und die Trefferkarten dann mit dem Reststapel erneut gemischt.

Monsterbewegungsbeispiel

Es wurde die Monsterbewegungskarte mit der **8** aufgedeckt; das Monster geht also **8 Schritte** (oder Felder) weit. Vor dem ersten Schritt guckt das Monster. Es sieht **Figur A** (**B** sieht es nicht, da es nicht hinter sich blickt), dreht sich nach links und macht einen Schritt auf **A** zu. Nun sieht es **A** und **G**. Da **A** näher steht, behält es die Richtung bei und geht weiter auf **A** zu. Nun sieht es **A** und **C**. Jetzt ist **C** näher, d.h. das Monster wechselt die Richtung, glitscht über das Blut und frisst **C**. **H** konnte es vom Blut aus nicht sehen, da es ganz und gar mit Glitschen beschäftigt war. Das war der dritte Schritt. Nun sieht es **D** und **E**. Beide sind gleich weit entfernt, also geht es weiter geradeaus und schiebt den **Steinblock** und **F** ein Feld weiter. Jetzt ist keine Figur zu sehen (der **Stein** blockiert die Sicht auf **F**), d.h. es geht weiter, schiebt den **Stein** an den Rand und **F** aus dem Spielfeld. **F** gilt damit als gefressen. Da weiterhin nichts zu sehen ist, schiebt es nun den **Stein** über den Rand, welcher damit aus dem Spiel kommt. Jetzt ist **G** zu sehen. Das Monster dreht sich, macht einen Schritt und frisst **G**. Danach macht es seinen letzten Schritt, schaut noch ein letztes Mal und dreht sich in Richtung von **B**. Wenn **G** dort nicht gestanden hätte, wäre das Monster durch die Wand zum zweiten **V** gegangen und hätte dort dann noch einen letzten Schritt gemacht.



Nachdem das Monster bewegt wurde, wird der Startspielerstein nach links weitergereicht und es folgt wieder Phase 1: Bewegung der Spielfiguren. Es beginnt die Person mit dem Startspielerstein.

Die 1. Spielhälfte:

In der ersten Spielhälfte kommen alle gefressenen Spielfiguren wieder ins Spiel und werden zum Start gestellt.

Die 2. Spielhälfte:

Die zweite Spielhälfte beginnt, nachdem die vorletzte Karte aufgedeckt und ausgeführt wurde. Nun werden alle Karten gemischt und verdeckt als neuer Stapel bereit gelegt. Ab jetzt wird eine gefressene Spielfigur unwiederbringbar aus dem Spiel entfernt. Möglicherweise wurde die Siegbedingung schon in der ersten Spielhälfte erfüllt. Dann gibt es natürlich keine 2. Spielhälfte.

Wenn der Stapel erneut bis auf die letzte Karte durchgespielt und die Siegbedingung nicht erfüllt wird, endet das Spiel und alle noch nicht entkommenen Spielfiguren gelten als gefressen.

Spielende

Sobald ein Spieler alle bis auf eine seiner Spielfiguren durch den Ausgang gezogen hat, gewinnt dieser Spieler (bei zwei bis vier Spielern also 3 Spielfiguren, bei fünf bis sieben 2 Spielfiguren). Das Spiel endet ebenfalls, wenn sich in der zweiten Spielhälfte keine Spielfigur mehr auf dem Spielplan befindet. Dann gewinnt der Spieler, der als erstes die meisten Spielfiguren zum Ausgang gebracht hat.

Anmerkung zum 2-Personen Spiel

Wenn man ganz schnell 2 seiner Spielfiguren zum Ausgang bringt bevor der Gegner dies schafft, kann dies unangenehme Folgen haben. Der andere Spieler verfügt dann über 2 Figuren mehr auf dem Spielplan, die er noch ziehen kann nachdem man selbst bereits alle verbleibenden eigenen Figuren gesetzt hat.

Dies verhilft geübten Spielern dazu, den Gegner richtig ärgern zu können und somit den vermeintlichen Rückstand noch in einen Sieg umzumünzen.

Anmerkung zum 6- und 7-Personen Spiel

Das Spiel mit 6 oder 7 Spielern ist weniger planbar als das mit 2 bis 5 Spielern. Mit Glück kann ein Spieler schon in der ersten Spielhälfte zwei seiner Figuren ins Ziel bringen und damit das Spiel beenden. Dies verkürzt die Spieldauer.

Um ein Spiel länger zu spielen, kann die Monsterbewegungskarte mit dem Wert 5 in eine 3-Treffer-Karte umgewandelt werden.

Das Fortgeschrittenenspiel

Für das Fortgeschrittenenspiel werden die Vorderseiten der Flurplättchen und die Teleporter benötigt. Diese werden vor dem Spiel zusammen mit dem Startspielerstein neben den Spielplan gelegt. Nun nimmt sich jeder Spieler reihum ein beliebiges Flurplättchen und plaziert es auf den Feld. Dabei gelten folgende Einschränkungen:

- Die jeweils 3 Felder beim Ein- und Ausgang (Eckfelder und die jeweils beiden benachbarten Felder) dürfen nicht belegt werden
- Die Plättchen müssen genau auf Spielplanfelder gelegt werden und dürfen sich nicht überlappen
- Man darf keine 2 Teleporter direkt nebeneinander legen. Die Spielfunktionen der Flurplättchen wird auf der Rückseite der Regel erklärt.

Wenn das letzte Flurplättchen von jemandem gelegt wurde, bekommt der Spieler links den Startspielerstein und wird somit Startspieler.

Gespielt wird wie im Grundspiel.

Die Funktionen der neuen Flurplättchen

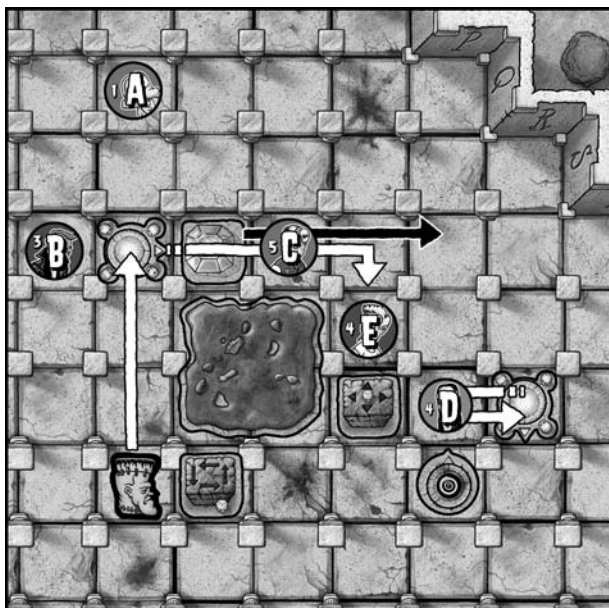
Kristall: Die Eigenschaften entsprechen denen eines Steinblocks mit der Ausnahme, daß das Monster hindurchgucken kann und dementsprechend Spielfiguren dahinter sieht.

Umlenkstein: Für die Spielfiguren dem Steinblock identisch. Für das Monster: Wenn das Monster direkt auf einen solchen Stein trifft, schiebt es diesen nicht, sondern dreht sich je nach Umlenkstein – entweder nach rechts oder um 180° – und macht dann seinen Schritt. Wenn es noch vor dem Stein steht, guckt es natürlich erstmal nach rechts und links, nur wenn dort niemand zu sehen ist, wird der Stein aktiv.

Teleporter: Für Spielfiguren verhalten sich Felder mit Teleportern so als ob sich dort der Spielfeldrand befindet. Das Monster kann über sie hinwegsehen. Betritt das Monster einen Teleporter, landet es mit dem aktuellen Bewegungspunkt sofort auf dem anderen (passenden) Teleporter in Blickrichtung des darauf sichtbaren Pfeils. Aber auch hier gilt, daß es vor dem nächsten Schritt erst guckt, die Bewegungsrichtung sich also unmittelbar ändern kann.

Monsterbewegungbeispiel

Es wurde eine **8** aufgedeckt. Zuallererst guckt das Monster, sieht **A** über den **Teleporter** hinweg und dreht sich. Der **Umlenkstein rechts** kommt nicht zur Anwendung, da das Monster diesen nicht betreten würde. Also geht es einen Schritt nach oben. Hier sieht es weiterhin nur **A** und geht einen Schritt weiter. Nun sieht es **A** und **E**, geht aber in der ursprünglich eingeschlagenen Richtung weiter, da die beiden gleich weit entfernt stehen. Es betritt nun den **Teleporter** und landet sofort rechts von **D** (**B** und **C** werden nicht gesehen, da es sofort teleportiert wurde). Auf dem **Teleporter** neben **D** dreht es sich, da es **D** sieht und frisst **D** mit dem folgenden Schritt. Jetzt ist niemand zu sehen, und es bewegt sich in Richtung **Umlenkstein 180°**. Anstatt diesen zu schieben, dreht es sich um **180°**, landet mit **Schritt 5** wieder auf dem **Teleporter** und somit sofort auf dem Feld neben **B** in Blickrichtung **C**. Es sieht **A** und **C** (durch den **Kristall**). Da beide Figuren gleich weit entfernt sind, geht es in Richtung **C** und schiebt den **Kristall** und **C** ein Feld weiter. Dort sind keine weiteren Figuren zu sehen (nach hinten schaut es ja nicht), also werden der **Kristall** und **C** noch ein Feld weiter geschoben. Nun mit dem letzten und achten Bewegungspunkt schiebt es den **Kristall** und **C** noch ein Feld weiter, guckt dann ein letztes Mal, dreht sich zu **E**, da **E** näher ist als **C** und bleibt so unmittelbar vor **E** stehen.



Mal wieder ein Spiel, an dem irrsinnig viel Personen beteiligt sind, daß ich sicherlich jemanden vergesse. Dank an:

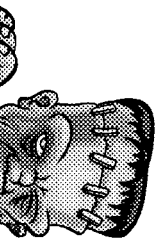
Hanno Balz, Sören Bendig, Marc Buggeln, Christoph Breuer, Christwart Conrad, Steffie Giese, Thomas Glander, Ingrid Hahn, Lutz E. Hahn, Maura Kalusky, Tale Jo König, Henning Kröpke, Bob Mathies, Jago Matticz, Andrea Meyer, Joker, Jürgen Münzer, Jürgen Neidhardt, Wolfgang Panning, Maren Rache, Harro Rache, Ulrich Walter, Antek van Straelen, Lüder Basedow, Tagungshaus Drüberholz, Die Spieler vom Spielertreffen Helmarshausen, vom Bürgerhaus Weserterrassen und vom Burgtreffen der Brettspielwelt.de...

Illustrationen und Design



Maura Kalusky
www.supermaura.de





	Monster	Spielfigur	Sichtlinie	Auf das Feld wird etwas geschoben
Steinblöcke	Schiebt!	Schiebt, wenn das Feld dahinter frei ist.	Das Monster kann nicht hindurch gucken.	Wird mitgeschoben.
Umlenkstein Rechts	Anstatt das Feld zu betreten, dreht es sich nach rechts.	Schiebt, wenn das Feld dahinter frei ist.	Das Monster kann nicht hindurch gucken.	Wird mitgeschoben.
Umlenkstein 180°	Anstatt das Feld zu betreten, dreht es sich um 180 Grad.	Schiebt, wenn das Feld dahinter frei ist.	Das Monster kann nicht hindurch gucken.	Wird mitgeschoben.
Teleporter	Im Moment des Betretens wird es zum anderen Teleporter mit dem gleichen Symbol teleportiert und in Pfeilrichtung gedreht.	Darf nicht betreten!	Das Monster schaut drüber weg.	Das Geschobene verschwindet und ist aus dem Spiel. Figuren werden so behandelt wie gefressen.
Blutlachen	Mit einem Schritt landet es sofort am anderen Ende jenseits der Blutlache.	Mit einem Schritt landet sie sofort in gerader Linie am anderen Ende der Blutlache.	Das Monster schaut drüber weg.	Das Geschobene landet sofort in gerade Linie am anderen Ende jenseits der Blutlache.
Kristall	Schiebt!	Schiebt, wenn das Feld dahinter frei ist.	Das Monster schaut hindurch.	Wird mitgeschoben.
Rand	Im Moment des Betretens wird es zum gleichen Buchstaben am gegenüberliegenden Rand teleportiert.	Darf nicht betreten!	Sichtlinie endet am Rand.	Das Geschobene verschwindet und ist aus dem Spiel. Figuren werden so behandelt wie gefressen.
Spielfigur	Im Moment des Betretens wird diese gefressen.	Darf das Feld betreten, aber den Zug dort nicht beenden.	Das Monster rennt zur Spielfigur, die am nächsten steht.	Wird mitgeschoben.
Monster	★	Darf nicht betreten!	Das Monster schaut in gerader Linie nach links, rechts und geradeaus; nicht nach hinten.	★