

### 5 Minuten Jagd - KSR (Regeln für Partie zu zweit)

Aufbau: 1) Gefängnis-Plättchen auslegen. 2) Der Verfolger nimmt alle 30 Verfolgungs-Marker an sich. 3) Der Ausbrecher sortiert die 6 Anfangs-Plättchen (rote Rückseite) aus, mischt sie und legt sie verdeckt als Stapel bereit. Die 25 verbliebenen Straßen-Plättchen werden mit den 3 Unterschlupf-Plättchen vermischt und als 2 Stapel zu je 14 Plättchen verdeckt bereitgelegt.  
4) Der Ausbrecher nimmt die 2 obersten Plättchen vom Stapel der Anfangs-Plättchen, die übrigen 4 werden aktuell nicht gebraucht.

#### Regeln und Ziel für den Ausbrecher:

- ◆ Zunächst legt der Ausbrecher die 2 zuvor genommenen Anfangs-Plättchen gleichzeitig an (der Verfolger sollte sie zuvor nicht sehen).
  - ➔ Eines der Plättchen muss an das Gefängnis angrenzen.
  - ➔ Das zweite Plättchen muss an das zuerst angelegte Plättchen angrenzen.
- ◆ Nun beginnt gleichzeitig die Flucht UND die Verfolgung.  
Dazu nimmt der Ausbrecher einen der Plättchen-Stapel und legt nacheinander Plättchen an Plättchen, d.h., immer so, dass seine Flucht-richtung erkennbar ist. Das sollte er möglichst ohne Fehler machen. Jedes neue Plättchen muss am zuvor angelegten Plättchen angrenzen.  
ACHTUNG: Der Ausbrecher darf beliebig in dem Plättchen-Stapel herumsuchen und daraus nach seiner Wahl Plättchen anlegen.
- ◆ Möchte der Ausbrecher den ANDEREN Plättchen-STAPEL nutzen, legt er den aktuell genutzten Stapel erstmal verdeckt vor sich ab.
- ◆ Straßen angrenzender Plättchen müssen stets verbunden sein. Ist eine Polizeisperre auf einer Straße, darf diese Straße nur fortgeführt werden, wenn direkt nach der Polizeisperre dann Bäume an der Straße des angrenzenden Plättchens erscheinen (oder umgekehrt).
- ◆ Was einmal angelegt wurde, bleibt unveränderbar so liegen.
- ◆ Der Ausbrecher muss solange Plättchen anlegen, bis er einen Unterschlupf anlegen DARF. Dazu muss er genau 3 Dinge auf bereits anliegenden Plättchen finden (stets bunt und groß in der Plättchenmitte sichtbar): 1 Landkarte + 1 Sack voller Geld + 1 Schlüssel.  
Nach dem Anlegen des Unterschlupfs endet die Runde sofort.

#### Regeln und Ziel für den Verfolger:

- ◆ Der Verfolger startet, sobald der Ausbrecher seine beiden Anfangs-Plättchen angelegt hat.  
Er legt Verfolgungs-Marker auf bereits ausgelegte Plättchen, beginnend beim Gefängnis und dann in Fluchtrichtung immer so weiter. Marker müssen in Reihenfolge der Plättchen abgelegt werden. Sobald ein Marker auf letztem Flucht-Plättchen liegt, endet Runde sofort.
- ◆ Jedes Straßen-Plättchen hat 4 Bereiche (durch Straßen getrennt) mit jeweils eigenem Symbol und je einigen Zeugenköpfen. Dabei ist entscheidend, dass die MEISTEN Zeugen in die Flucht-Richtung zum nächsten Plättchen (bisher ohne Marker) schauen. Schauen u.U. aus mehreren Bereichen die meisten Zeugen in die Flucht-Richtung, darf der Verfolger einen der Marker platzieren. Allerdings sollte er möglichst keine Fehler machen.
- ◆ Das LETZTE PLÄTTCHEN ohne Verfolgungs-Marker kann zum STOP des Ausbrechers führen, wenn der Verfolgungs-Marker zu dem Bereich gehört, von dem die MEISTEN Zeugen in die Richtung schauen, AUS WELCHER DER AUSBRECHER KAM.  
Sollte währenddessen aber der Ausbrecher schon weiter anlegen, muss der letzte Verfolgungs-Marker neu bestimmt werden. Andernfalls (Verfolger holt Ausbrecher ein) legt der Verfolger eine Hand auf das letzte Plättchen und die Runde endet sofort.

#### Abschluss der Runde (Rundenende):

- ◆ Prüft, ob alle Plättchen des Ausbrechers korrekt anliegen, beim Gefängnis beginnend. Das 1. fehlerhafte Plättchen wird etwas gedreht. Falls KEIN Fehler vorkam, geht es weiter mit der Punkte-Vergabe.
- ◆ Ansonsten (also, wenn 1 - x Fehler vorkamen) prüft wie folgt, ob denn alle Verfolgungs-Marker korrekt sind:
  - ➔ Dreht die Straßen-Plättchen um. Es muss danach immer die gleiche Seite wie zuvor in Flucht-Richtung anliegen.
  - ➔ Auf der Plättchen-Rückseite in Flucht-Richtung sind die 1 - 2 richtigen Verfolgungs-Symbole abgebildet. Eins davon muss stimmen. War ein Verfolgungs-Marker FALSCH, legt man diesen an den Rand des Plättchens.

#### PUNKTE-Vergabe:

- ◆ Hat der Ausbrecher den Unterschlupf erreicht, gewinnt er die Runde. Hat der Verfolger den Ausbrecher gefangen, gewinnt er die Runde. Hat jedoch nur einer von beiden Spielern mind. 1 Fehler gemacht, gewinnt der jeweils andere Spieler.
- ◆ Haben beide Spieler Fehler gemacht, verliert derjenige, der eher einen Fehler machte. Patt: Die Runde ist unentschieden.
- ◆ Müsste der Verfolger Marker auslegen und hat keine mehr, gewinnt der Ausbrecher (sofern er fehlerfrei ist), sonst gewinnt der Verfolger. Gewinnt der Ausbrecher die Runde, erhält er 1 "perfekter Sieg"-Marker. Gewinnt der Verfolger, erhält er 1 "kleiner Sieg"-Marker.

**Spielende:** Nach jeder Runde prüft man, ob EINE der Marker-Bedingungen von einem der Spieler erfüllt ist, womit dieser das Spiel gewinnt. ENTWEDER 2x "perfekter Sieg" ODER 1x "perfekter Sieg" + mind. 1 "kleiner Sieg" ODER 3x "kleiner Sieg".  
Ansonsten beginnt eine neue Runde mit Rollentausch. Die Aufbau-Schritte 2) bis 4) sind erneut durchzuführen.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielemagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: Roland Winner - 21.10.18

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)