

## Fugitive - KSR

Im Spiel sind Versteckkarten mit Wert 00 bis 42 und je 1 oder 2 Fußabdrücken. Der Flüchtende spielt die Karten als Verstecke oder als Sprintkarten. Energie- und Platzhalterkarten werden für Varianten benötigt.

Ablauf:

- ♦ Die Spieler sind abwechselnd am Zug. Es beginnt der **Flüchtende**.

### FLÜCHTENDER:

- ♦ Sein 1. Zug ist es, 1 - 2 neue Verstecke in die Kartenreihe zu legen.
- ♦ Weitere Züge führt der **Flüchtende** wie folgt durch:
  - 1) PFLICHT: 1 Karte von einem beliebigen Stapel auf die Hand nehmen.
  - 2) ENTWEDER genau 1 neues Versteck in Kartenreihe legen ODER passen.

### POLIZEICHEFIN:

- ♦ Ihr 1. Zug ist es, genau 2 Karten von beliebigen Stapeln aufzunehmen. Zusätzlich darf sie ENTWEDER genau 1 ODER mehrere Verstecke finden.
- ♦ Weitere Züge führt die **Polizeichefin** wie folgt durch:
  - 1) Genau 1 Karte von einem beliebigen Stapel aufzunehmen.
  - 2) Zusätzlich darf sie ENTWEDER genau 1 ODER mehrere Verstecke finden.

### SPIELZIEL:

- ♦ Der Flüchtende gewinnt, sobald er offen die Karte "42" ausspielt. Evtl. folgt aber noch eine Hetzjagd auf ihn.
- ♦ Die Polizeichefin gewinnt, sobald sie den Flüchtenden findet.

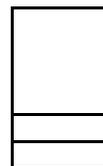
### NEUES VERSTECK AUSSPIELEN:

- ♦ Eine Handkarte wird verdeckt rechts neben die letzte Versteckkarte angelegt. Jederzeit sind alle verdeckten Karten nur vom Flüchtenden ansehbar. Die Nummer eines neuen Verstecks muss um 1 - 3 höher sein, als die des letzten Verstecks bisher in der Reihe.
- ♦ Zusätzlich kann der Flüchtende weitere Handkarten ausspielen, nun aber als SPRINT-Karten. Sie erweitern die max. Reichweite vom bisherigen Versteck zum jeweils neuen Versteck (wo sie liegen) um die Anzahl ihrer je 1 - 2 Füße.

- ♦ Die Sprint-Karten kommen verdeckt unter die aktuell gespielte Versteckkarte, aber so, daß ihre Anzahl erkennbar ist (überlappend). Die Sprint-Karten können auch als Bluff wirken, d.h., man muss nicht ihren Sprint-Effekt nutzen und kann z.B. ein Versteck mit kleinerer Nummer als max. möglich spielen.



Versteck-Karte



Versteck-Karte mit 2 Sprint-Karten darunter

**PASSEN:** Der Flüchtende tut nichts.

### POLIZEICHEFIN

#### EIN EINZELNES VERSTECK FINDEN:

- ♦ Die Polizeichefin sagt genau 1 Zahl im Bereich 1 - 41. Ist diese Zahl identisch mit der Nummer eines verdeckten Verstecks, muss der Flüchtende dieses aufdecken. Alle ggf. darunter liegenden Sprint-Karten sind auch aufzudecken.

#### MEHRERE VERSTECKE FINDEN:

- ♦ Die Polizeichefin sagt mehrere Zahlen im Bereich 1 - 41. Sind ALLE Zahlen identisch mit Nummern von verdeckten Verstecken, muss der Flüchtende ALLE aufdecken + ggf. darunter liegenden Sprint-Karten.
- ♦ Ist aber auch nur 1 Nummer FALSCH, deckt der Flüchtende gar nichts auf.

#### EINE HETZJAGD STARTEN:

- ♦ Eine Hetzjagd geht nur, wenn der Flüchtende die "42" gespielt hat und keines seiner bisher gefundenen Verstecke eine Nummer > "29" hatte.
- ♦ Bei der Hetzjagd sagt die Polizeichefin immer 1 einzelne Zahl, um 1 Versteck zu finden. Bei Treffer wird es aufgedeckt (wie üblich) und sie darf erneut raten. So geht es weiter, bis sie alle Verstecke findet und damit gewinnt. Sollte sie aber 1-mal falsch liegen, gewinnt der Flüchtende.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 09.02.21