

Safehouse Würfelspiel - KSR

Jeder Spieler erhält 1 Stift, ein Blatt vom Würfelblock (je anderer Buchstabe links unten: S,A,F,E). Der Schachteldeckel wird als Ablage für genutzte Würfel bereitgelegt. Generell spielt Ihr gemeinsam gegen das Spiel, also den Verfolger. SOLO: Es gelten selbe Regeln, aber eben ohne Absprache.

- ➔ Der Verfolger startet auf Feld 1, jeder Spieler startet auf Feld 17.
- ➔ Wenn der Verfolger läuft, werden auf passierten/erreichten Schrägstrichen Kreuze gemacht.
- ➔ Wenn Spieler laufen, machen sie Schrägstriche in die passierten/erreichten Felder.

Ablauf der 3 Phasen:

1) VOR jedem WÜRFELWURF: ♦ Der Verfolger zieht 1 Feld voran.
Holt er JETZT jemanden ein, ist das Spiel VERLOREN.

2) DAS WÜRFELN: *Im Uhrzeigersinn würfeln, der Würfler wechselt nach jedem Wurf.*

a) Ihr entscheidet **gemeinsam**, wie viele und **welche Würfel** Ihr werfen wollt (mind. 1 Farbwürfel). Es stehen anfangs je Runde 8 Farbwürfel und 2 weiße JOKER-Würfel zur Verfügung. Ansonsten sind nur die übrigen Würfel (nicht in der Deckelschachtel) verwendbar. Könnt Ihr Euch nicht einigen, entscheidet der Spieler, der aktuell mit dem Würfeln dran ist.

b) Nun wirft der Würfler **genau 1-mal** alle gewählten Würfel.

Verfolger gewürfelt? Jeder Spieler macht bei seinem Verfolger 1 Kreuz je Verfolger-Symbol. Danach werden die Verfolger-Würfel in die Deckelschachtel gelegt. Muss dadurch mind. 1 Spieler seinen letzten eingetragenen Schrägstrich in ein Kreuz umwandeln, ist die PARTIE für EUCH VERLOREN:

c) **Je Farbe ermittelt Ihr die Augensumme:**

➔ Jeder Spieler entscheidet für sich selbst (Ihr dürft trotzdem diskutieren), was er tut.

- ... Er kann max. 4 Zahlen (weil 4 Farben im Spiel) in beliebige seiner Aufträge an beliebige Positionen eintragen. Dabei müssen die Würfelfarben aber zu den Feldfarben passen.
- ... Man kann weiße Würfel beliebig bei gewürfelten Farben addieren (oder darauf verzichten).
- ... Es müssen nicht alle Ergebnisse eingetragen werden, Lücken in Zahlenfolgen sind ok.
- ... 2 Würfel selber Farbe können nicht einzeln verwendet werden.

d) **Die Aufträge:**

... ERFÜLLT man einen Auftrag (alle Felder befüllt), zieht man so viele Felder vor, wie der weiße Pfeil an dem Auftrag anzeigt. Dazu zeichnet man Schrägstriche in jedes Feld ein, über/auf das man vorzieht. Der erledigte Auftrag wird durchgestrichen. Der 1. Schrägstrich kommt auf das nächste freie Feld ohne Schrägstrich bisher. *Man beginnt anfangs auf Feld 17. Hat man z.B. 3 Felder voranzugehen, markiert man 17, 18 und 19.*

1. Auftrag: Alle 3 Zahlen müssen gleich sein.
2. Auftrag: Jede Zahl muss von links nach rechts höher sein.
3. - 8. Auftrag: Jede Zahl muss von links nach rechts gleich oder höher sein.
6. - 8. Auftrag: Links von vorgegebener "6" müssen Werte ≤ 6 , rechts davon ≥ 6 sein.

e) NACH dem Würfelwurf kann man beliebig viele Hilfe-Felder nutzen, jedes nur 1-mal in der Partie.

HILFE-Felder:

- gemeinsame!* **Verfolger ignorieren** = Ihr ignoriert alle gewürfelten Verfolger und legt die entsprechenden Würfel in die Deckelschachtel.
- Entscheid.* **Würfel neu würfeln** = 1 - x der vorab gewählten Würfel neu werfen. Dabei aufgenommene Würfel mit Verfolger-Symbol wirken jetzt nicht.
- persönliche* **Entscheid.** Ihr müsst Euch jeweils einig sein - sonst entscheidet der würfelnde Spieler.
- Entscheid.* Ihr habt jeweils für Euch 1 - 3 **Chamäleons** (je nach Spielerzahl) zur Verfügung. Das Streichen eines Chamäleons erlaubt, eine Summe in ein Feld einer anderen Farbe einzutragen, die nicht der Würfelfarbe entspricht. Joker (weiße Würfel) können auch hierbei verwendet werden.

3) WÜRFEL ZURÜCKHOLEN:

Wenn JA:

- ♦ Sind alle Würfel geworfen (und in der Deckelschachtel) oder verbliebene Würfel nützen Euch nichts, holt Ihr nun alle Würfel zurück. Darüber solltet Ihr Euch einig sein. Zählt, wer die meisten offenen Aufträge hat (offen = mind. 1 Zahl eingetragen).
- ♦ Um **genau die ermittelte Zahl** rückt bei jedem Spieler der Verfolger vor. Der Verfolger muss immer auf der gleichen Position sein bei allen Spielern, sonst hat jemand einen Fehler gemacht. Ggf. passt Ihr den Spielstand des fehlerhaften Spielers an.
- ♦ Es geht weiter, aber nun mit allen Würfeln zur Auswahl.

Spielende:

ENTWEDER habt Ihr es alle ins Safehouse geschafft = IHR HABT GEWONNEN.

Ihr seid also im Feld 40 angekommen.

ODER mind. 1 von Euch wurde von seinem Verfolger eingeholt, es wurde also ein Kreuz auf dem letzten eingezeichneten Schrägstrich dieses Spielers gezeichnet = IHR HABT VERLOREN.

Kurzspielregeln: Ein Service der Spielmagazine
SPIELEREI und H@LL9000 - Autor: roland.winner@gmx.de - 05.07.20