

Allgemeine Strafregeln: Wer mit einer Gruppe spielt, die gerne ein paar allgemeine Strafen ins Spiel einbaut, wie z. B. laute, peinliche Geräusche zu machen oder einen Schluck harmlosen Fruchtsaft zu trinken, und schon einige Male „Kill Doktor Lucky“ gespielt hat, für den (und seine Mitspieler) sind diese Regeln ein gefundenes Fressen.

Eine Strafe wird über den Spieler verhängt, der ...

1. Im Spielverlauf Worte wie „Umbringen“, „Mord“ usw. benutzt, bevor er seinen Rettungsversuch macht (eine Strafe).
2. Eine Hilfskarte wie eine Waffenkarte beschreibt oder z. B. sagt: „Da, nimm das“ oder „Stirb, Schurke“ (eine Strafe).
3. Einen der unter (1) oder (2) genannten Fehler während eines Rettungsversuches macht (zwei Strafen).
4. Der letzte Spieler war, der eine Fehlschlagkarte hätte spielen können, es aber nicht getan und damit das Spiel geschmissen hat. (Eine Strafe pro Punkt seiner Handkarten.)

Wir hoffen, ihr habt Spaß mit diesen Zusatzregeln, besonders wenn die Strafen so ausgelegt sind, dass sie langsam die Möglichkeiten, eben diese Strafen zu vermeiden, immer mehr einengen.

TRUANT
www.truant.de

AUTOR JAMES ERNEST. MIT ILLUSTRATIONEN VON DAMON BROWN. Deutsche Ausgabe: REINER HEEP, WINFRIED HEEP, GOTTFRIED BARTJES, FERDI KÖTHER, MARC ALEXANDER, MICHELLE CORINNA, MELINA DANIELLE, MARIO TRUANT. ©2000, 2003 CHEAPASS GAMES. ©2003 der deutschen Ausgabe MARIO TRUANT VERLAG, MAINZ.

RETTET DOKTOR LUCKY



Oh, du selbstgefällige Menschheit! Wir schreiben den 14. April 1912, und gerade ist ein Eisberg in die Flanke eines Schiffes gekracht, das als „unsinkbar“ galt. Jetzt rennen deine Freunde und du wie aufgeschreckte Hühner umher und ihr kämpft verzweifelt um eine

Gelegenheit, Doktor Lucky zu retten. 1912 ist der alte Knacker noch ziemlich jung und ein gutmütiger Menschenfreund mit einem Herzen aus Gold. Natürlich wisst ihr, was für ein Ekelpaket Doktor Lucky einmal werden wird, aber jetzt ist weder die richtige Zeit noch der richtige Ort, ihn umzunieten. Ganz im Gegenteil: Ihr versucht sein Leben zu retten. Und zwar so, dass jemand euch dabei sieht. Schließlich wollt ihr, wenn ihr schon mit dem Schiff untergeht, wenigstens in die Geschichte eingehen.

Wenn ihr schon „Kill Doktor Lucky“, das ursprüngliche Truant-Spiel, gespielt habt, seid ihr mit den meisten Abläufen dieses Spiels schon vertraut. Aber Vorsicht: Es gibt feine Veränderungen – und diese machen den Unterschied aus! Außerdem haben wir uns noch ein paar zusätzliche Strafregeln für euch ausgedacht!

Hintergrund:

Die kleinen Geschichten in diesem Spiel sind nicht wirklich wahr, aber auch nicht so weit von der Wirklichkeit entfernt. Das Logik-Puzzle auf den F-2 Karten ist schwierig, aber lösbar !

Was es gibt:

Den Rettet Doktor Lucky Spielplan, 90 Karten und diese Regeln.

Was ihr noch braucht:

Eine Spielfigur für jeden Spieler und für Doktor Lucky.

Ein Krimi-Brettspiel für 2–7 Spieler

EXTRA: Da auf dem Druckbogen noch Platz war, haben wir 9 Bonuskarten mit leckeren Käsesorten und unbeschreiblichen Charakteren für unser Spiel DER GROSSE ZUGRAUB beigefügt. Wir dachten, das wäre besser, als nur einfach Werbekarten beizufügen, und vielleicht konnten wir damit ja auch eure Neugier wecken.

Los geht's:

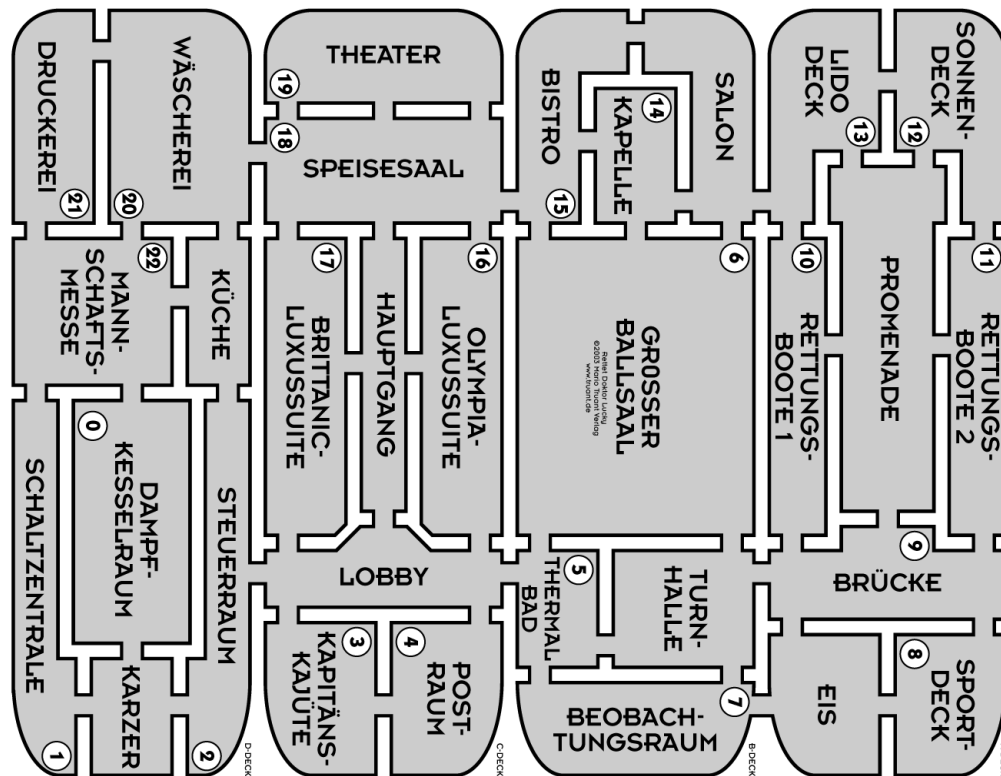
Die Spielplanteile werden so zusammengelegt, wie es auf der letzten Seite dieser Regel abgebildet ist. Die Teile bilden die vier Schiffsdecks; das Deck A ist das oberste. Jeder Spieler beginnt in einem zufällig ausgewählten Raum, und zwar folgendermaßen:

Startpositionen der Spieler: Die Karten werden gemischt und jedem Spieler ausgeteilt, bei irgendwem beginnend und dann weiter im Uhrzeigersinn. Sobald jemand eine Bewegungskarte erhält, stoppt man. Dieser Spieler ist Startspieler, und seine Spielfigur wird in den auf der Karte genannten Raum gesetzt. Nun erhält der im Uhrzeigersinn nächste Spieler so lange Karten, bis die nächste Bewegungskarte auftaucht, die den Startraum dieses Spielers bestimmt. Das geht reihum so weiter, bis alle Spieler ihre Figuren eingesetzt haben. Abschließend wird diese Prozedur noch einmal ausgeführt, um die Startposition von Doktor Lucky zu bestimmen.

Alle Karten werden wieder eingesammelt, gut gemischt und ausgeteilt. Jeder Spieler erhält verdeckt sechs Karten, bei nur 2 oder 3 Spielern erhält jeder acht Karten.

Die restlichen Karten werden auf 4 ungefähr gleich große Stapel verteilt, von denen jeweils einer neben jedes der vier Schiffsdecks gelegt wird. Wenn im Laufe des Spieles Karten nachgezogen werden, muss dies immer vom Stapel des niedrigsten noch zugänglichen Decks erfolgen. Zu Spielbeginn z. B. ziehen alle ihre Karten vom Stapel des Decks D. Sobald ein Stapel zu Ende gegangen ist, wird das

www.truant.de



entsprechende Deck „überflutet“ und die Spieler ziehen vom nächsthöheren Kartenstapel nach. Weitere Einzelheiten zu „überfluteten Decks“ gibt's etwas später.

Der Spielzug:

Wer an der Reihe ist, hat zwei Möglichkeiten: Entweder „schnüffelt“ er herum und zieht eine Karte, oder er macht einen „aktiven Zug“, d.h. spielt Karten aus und/oder versucht, Doktor Lucky zu retten, darf dann aber keine Karte nachziehen.

Herumschnüffeln: Wer schnüffeln will, zieht seine Figur entweder in einen beliebigen angrenzenden Raum oder lässt sie, wo sie ist. Anschließend zieht er eine Karte, wenn er möchte.

Aktiver Zug: In einem aktiven Spielzug zieht man keine Karte, sondern führt eine oder mehrere der folgenden Aktionen aus:

1. Einen Schritt in eine beliebige Richtung laufen.
2. Eine oder mehrere Bewegungskarten ausspielen, entweder vor und/oder nach der sowieso erlaubten Bewegung. Die meisten Bewegungskarten bieten zwei Möglichkeiten: Entweder schickt der Spieler seine Figur oder Doktor Lucky in einen bestimmten Raum oder er bewegt seine Figur bzw. Doktor Lucky einen oder mehrere Schritte weit in eine beliebige Richtung. Auf jeder Karte werden beide Möglichkeiten genannt, aber allgemein gilt, dass „D-Deck“-Karten 3 Bewegungsschritte erlauben, „C-Deck“-Karten 2 Bewegungsschritte und „B-Deck“-Karten 1 Bewegungsschritt; Karten des A-Decks erlauben keinen zusätzlichen Bewegungsschritt.

3. Einen Versuch unternehmen, **Doktor Lucky zu retten**. Das ist immer die letzte Aktion des Spielzuges. Wer versucht, Doktor Lucky zu retten, bietet ihm die eigene Schwimmweste oder sogar noch etwas Wertvolleres an, um sein Leben zu retten. Aber Doktor Lucky, der außerordentlich auf sein eigenes Glück vertraut, wird den Rettungsversuch wahrscheinlich ignorieren und lieber ziellos auf dem Schiff umherstreifen.

Um einen Rettungsversuch zu unternehmen, muss sich die Figur des Spielers, der am Zug ist, **in demselben Raum aufhalten** wie Doktor Lucky. Außerdem muss noch mindestens ein weiterer Spieler in der Lage sein, Augenzeuge des Geschehens zu werden. Entweder indem er sich auch in demselben Raum aufhält oder diesen aus einem anderen Schiffsraum direkt einsehen kann. Die **Sichtlinie** verläuft immer kerzengerade durch die Türen, so dass man-

che Räume sogar aus einem oder zwei Decks Entfernung eingesehen werden können.

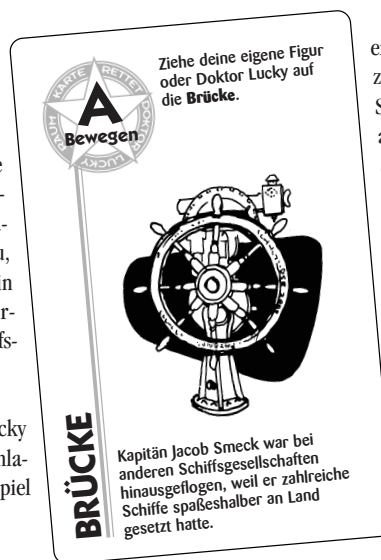
Hilfskarten: Man darf genau eine Hilfskarte spielen, um seinen Rettungsversuch erfolversprechender zu machen. Alle Hilfskarten erklären genau, wieviel sie wert sind und viele sind in bestimmten Räumen besonders wirkungsvoll. Ein Rettungsversuch ohne Hilfskarte ist einen Punkt wert.

Fehlschlag: Der Versuch, Doktor Lucky zu retten, wird wahrscheinlich fehlschlagen. Aber wer es schafft, gewinnt das Spiel – also nicht die Hoffnung aufgeben!

Nach einem Rettungsversuch hat jeder andere Spieler genau eine Gelegenheit, diesen Versuch zu vereiteln. Beginnend beim Spieler links vom aktiven Spieler darf jeder eine oder mehrere Fehlschlagkarten spielen oder passen. Erreicht (oder übertrifft) der Wert der ausgespielten Fehlschlagkarten den Wert des Rettungsversuchs, ist dieser Versuch, in die Geschichte einzugehen, gescheitert. *Beispiel:* Ein Rettungsversuch, der 4 Punkte wert ist, ist gescheitert, sobald Fehlversuchskarten im Wert von 4 (oder mehr) Punkten ausgespielt wurden. Falls nicht genügend Fehlschlagpunkte ausgespielt werden, rettet der aktive Spieler Doktor Lucky und gewinnt damit das Spiel.

Anmerkung: Wer schon früh an der Reihe ist und glaubt, dass die folgenden Spieler Fehlschlagkarten spielen werden, ist gut beraten, zu passen und ihnen die Arbeit zu überlassen. Der Grund, einen Rettungsversuch zu machen oder beim Spielen der Fehlschlagkarten zu passen, ist derselbe: Die anderen Spieler sollen ihre Fehlschlagkarten loswerden. Wer aber als letzter Spieler an der Reihe ist, **darf seine Fehlschlagkarten nicht zurück halten** – etwa um das Spiel so zu beenden. (Fiese Erdlinge haben uns zu dieser Regel regelrecht gezwungen.)

Ein Beispiel: Spieler Eins spielt die Karte **Whiskey** in der Kapitänskajüte, um



einen Rettungsversuch im Wert von 6 Punkten zu starten. Insgesamt gibt es sechs Spieler. Die Spieler Zwei und Drei passen, weil sie annehmen, dass die hinter ihnen sitzenden Spieler genügend Fehlschlagkarten haben. Spieler Vier ist sich da nicht so sicher und spielt zwei F-1 Karten, wodurch der Wert des Rettungsversuchs auf 4 Punkte reduziert wird. Spieler Fünf hat fast keine Fehlschlagkarten mehr, aber tut, was er kann: Er spielt eine F-3 Karte, womit er noch einen Punkt für Spieler Sechs übrig lässt. Spieler Sechs spielt den fehlenden Punkt noch aus; dadurch ist der Rettungsversuch von Spieler Eins gescheitert und das Spiel geht weiter.

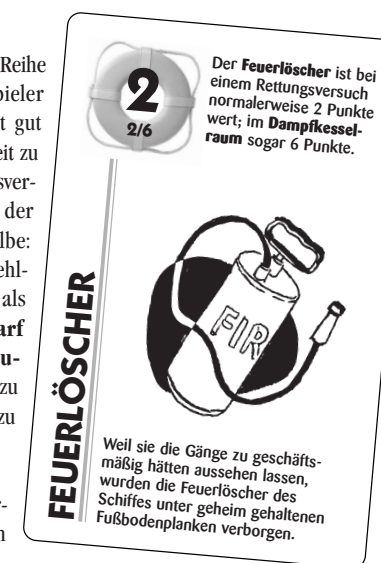
Zugende:

Nach jedem Zug eines Spielers bewegt sich Doktor Lucky. Er folgt einer vorherbestimmten Route durch das Schiff, immer den Nummern nach. Von einem nummerierten Raum zieht er in den Raum mit der nächsthöheren Nummer (bzw. von 22 auf 0). Aus einem unnummerierten Raum zieht er in den angrenzenden Raum mit der höchsten Nummer. Wenn schon Schiffsdecks gesunken sind, überspringt Doktor Lucky die überfluteten Räume und zieht auf dem untersten, noch zugänglichen Deck vom Raum mit der höchsten Nummer zum Raum mit der niedrigsten Nummer desselben Decks; alle dazwischen liegenden Nummern des/der untergegangenen Decks werden einfach ignoriert.

Zugreihenfolge: Normalerweise folgt die Zugreihenfolge dem Uhrzeigersinn. Falls Doktor Lucky aber in einen Raum zieht, in dem sich eine Spielerfigur aufhält, so ist deren Spieler als nächster an der Reihe. Das gilt auch dann, wenn dieser Spieler gerade erst seinen Zug beendet hatte.

Zieht Doktor Lucky beispielsweise nach dem Zug des Spielers 4 in einen Raum, in dem sich nur Spieler 2 aufhält, so ist Spieler 2 als nächster an der Reihe, danach Spieler 3 usw.

Doktor Lucky beeinflusst die Reihenfolge nur durch seinen automatischen Zug zwischen den Spielerräumen – **nicht**, wenn er während



eines Spielzuges anderweitig bewegt wird. Im Spielverlauf kommt es dann immer wieder vor, dass einige Spieler übersprungen werden, während andere mehrere Züge hintereinander ausführen dürfen. In der Tat ist es eine gute Strategie, den Doktor so zu führen, dass man mehrere Spielzüge nacheinander ausführen kann.

Mehrere Spieler in einem Raum: Landet Dr. Lucky in einem Raum, in dem sich mehrere Spieler aufhalten, ist als nächster der Spieler an der Reihe, der als erster links neben dem vorherigen aktiven Spieler sitzt. War zum Beispiel gerade Spieler Sechs an der Reihe, und Doktor Lucky kommt nun in einen Raum, in dem sich die Spieler Drei, Fünf und Sechs aufhalten, dann ist Spieler Drei als nächster an der Reihe.

Überflutete Decks: Wenn die letzte Karte eines Schiffsdecks gezogen wird, sinkt dieses Deck zum Ende des Spielzuges. Alle noch auf dem Decks befindlichen Spielfiguren ziehen in den Raum mit der niedrigsten Nummer des nächsthöheren Decks. Das gesunkene Schiffsdeck wird entfernt, es existiert nicht mehr. Das wird durchgeführt, bevor Doktor Lucky seine automatische Bewegung macht.

Falls Deck A sinkt, endet das Spiel sofort und niemand hat gewonnen.

Spielsieg: Um zu gewinnen, muss man Doktor Lucky retten. So einfach ist das.

Niederlage: Man kann dem Spieler einen „Verliererpreis“ verleihen, der als letzter eine Fehlschlagkarte hätte spielen können und das nicht getan hat. Oder ihr wendet die allgemeinen Strafregeln (am Ende dieser Regeln zu finden) an.

Strategie: Wähle deine Positionen auf dem Spielplan klug aus, um nicht jemandem die Gelegenheit zur Rettung zu geben, indem du so stehst, dass du zum Augenzeugen wirst. Es sei denn, du hast einen guten Grund dazu ...

Nutze ein paar Runden lang den „Doktor Lucky Express“. Sammele mehrere Runden lang möglichst viele Karten, indem du Doktor Lucky immer nur einen Schritt voraus bist, so dass er dich mehrmals nacheinander „aktiviert“. Gelingt dir das nicht, kannst du andererseits diejenigen bestrafen, denen genau das gelungen ist, indem du sie zwingst, möglichst viele Fehlschlagkarten auszuspielen.