

SEBASTIAN

FITZEK

KILLERCUISE

MÖRDERISCHE JAGD FÜR UNTERWEGS

Ein kooperatives Würfelspiel
für 1 bis 4 Personen ab 12 Jahren




mo^ses.

DAS IST DRIN:

- 1 Block mit 200 Blättern (Deckpläne und Aufgaben)
- 4 Bewegungswürfel (2 x schwarz und 2 x weiß)
- 3 Killerwürfel (gelb, orange und rot)

Zusätzlich benötigt ihr jeweils einen Stift.



WORUM GEHT'S?

Eure Kreuzfahrt entpuppt sich als Albtraum – schon wieder! An Bord des Schiffes verfolgt ein Psychopath einen mörderischen Plan. Gemeinsam müsst ihr ihn finden und dingfest machen! Ihr spielt, bis euch entweder die Zeit ausgeht (und ihr somit verliert) oder ihr sein finales Versteck erreicht (und hierdurch gewinnt).

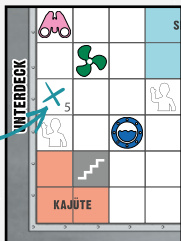
SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

Legt die vier **Bewegungswürfel** (schwarz/weiß) in die Mitte, sie sind von Beginn an im Spiel. Die drei farbigen **Killerwürfel** kommen erst später hinzu. Lasst sie erst mal in der Schachtel.

DIE DECKPLÄNE – EINER FÜR JEDE/N

Es gibt vier Deckpläne, die unterschiedlich schwierig sind. Ihr könnt sie anhand der Buchstaben rechts erkennen (A bis D). Nehmt für eure ersten Partien alle je ein Blatt mit **Plan A** aus dem Block. (Später könnt ihr die Pläne beliebig mischen, mehr dazu auf Seite 7.) Oben rechts habt ihr Platz, um euren Namen einzutragen.

Würfelt dann eure **Startpositionen** aus (jede/r für sich). Werft dafür je einen weißen Würfel und markiert euer Startfeld auf dem eigenen Deckplan mit einem X. (Zeigt der Würfel einen Passagier? Dann würfelt einfach neu.)



DAS AUFGABENBLATT – EINES FÜR ALLE

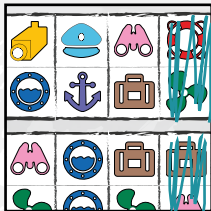
Nehmt dann ein weiteres Blatt aus dem Block. Legt es mit der **Aufgabenseite nach oben** in die Mitte. Dort haltet ihr im Spielverlauf euren gemeinsamen Fortschritt fest.

Würfelt nun eure **erste Hauptaufgabe** aus. Werft einen weißen Würfel und markiert das Kästchen auf dem Aufgabenblatt, das die gewürfelte Zahl zeigt. (Auch hier gilt: Bei einem Passagier würfelt ihr einfach neu.)



Seid ihr **weniger als vier Personen**? Dann streicht bei jeder der 10 Aufgaben so viele Spalten von rechts nach links durch, dass pro Person jeweils eine Spalte stehen bleibt.

Ihr spielt zu dritt. Streicht daher die rechte Spalte von jeder der 10 Aufgaben durch. Es bleiben also die drei linken Spalten jeder Aufgabe stehen (drei Personen = drei Spalten).



SO LÄUFT DAS SPIEL AB:

In jeder Spielrunde bewegt ihr euch alle mithilfe der Würfel über eure **Deckpläne** und **sammelt Symbole** ein, die ihr dann auf dem gemeinsamen **Aufgabenblatt abkreuzt**. So erfüllt ihr Aufgaben, die euch nicht nur mehr **Zeit** verschaffen, sondern auch **Hinweise** liefern können, in welchem Raum sich der Psychopath wohl verbirgt.

Doch aufgepasst! Sprecht euch gut ab und seid auf der Hut! Denn ab dem ersten Hinweis lässt der Psychopath seinen **Killer** los. Doch auch ihr habt noch ein Ass im Ärmel, denn wenn ihr **Passagiere rettet**, können sie euch anschließend helfen!

Spielst du allein? Dann gelten für dich dieselben Regeln wie nachfolgend beschrieben. Der einzige Unterschied ist, dass du dich mit niemandem absprechen kannst.

DAS SPIEL BEGINNT!

Wer zuletzt *Safehouse* gespielt hat, beginnt. Was? Noch niemand? Dann beginnt, wer am jüngsten ist. Später geht es reihum im Uhrzeigersinn weiter.

RUNDE ABKREUZEN & WÜRFELN

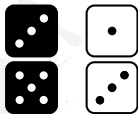
Bist du an der Reihe? Dann kreuze zuallererst das **nächste eingekreiste Rundenfeld** auf dem Aufgabenblatt ab. Zu Spielbeginn sind die ersten vier Rundenfelder bereits eingekreist.



Nimm dann die **vier Bewegungswürfel** und wirf sie genau einmal. Nun wählst du, welches Würfelpaar für euch alle in dieser Runde gilt: **Schwarz oder Weiß**.

Natürlich könnt ihr euch absprechen, aber im Zweifel hast du die Kapitänsmütze auf. Legt die zwei nicht gewählten Würfel beiseite.

Das hier ist dein Würfelergebnis. Du kannst also wählen, ob ihr in diese Runde eine 3 und 5 (schwarz) oder eine 1 und 3 (weiß) zur Verfügung habt.



PASSAGIER GEWÜRFELT?



Zeigt das gewählte Würfelpaar einen oder zwei **Passagiere**? Dann erhält **jede/r von euch** entsprechend viele Passagiere. Für jeden Passagier, den du erhältst, musst du dich entscheiden, wo du ihn eintragen möchtest:

- Auf dem eigenen Deckplan einkreisen:** **Kreise** den nächsten freien Passagier im Bereich „Gerettete Passagiere“ deines Deckplans ein. Diesen Passagier kannst du im weiteren Spielverlauf abkreuzen, damit er dir hilft (siehe „Wie helfen euch die Passagiere?“ auf Seite 5).
- Auf dem gemeinsamen Aufgabenblatt abkreuzen:** **Kreuze** einen Passagier bei einer beliebigen Hilfsaufgabe ab. So kommt ihr dem Abschluss dieser Hilfsaufgabe näher.

Gewählt ist gewählt: Du darfst später keine deiner geretteten Passagiere auf das Aufgabenblatt übertragen (oder umgekehrt).

SO BEWEGT IHR EUCH AUF DEM SCHIFF!

Die Deckpläne sind in 6 Bereiche unterteilt und enthalten **Symbole** und **Passagiere**. Die gestrichelten Linien sind keine Grenzen, ihr könnt sie problemlos passieren. Es gibt 12 **Räume**: 6 rote und 6 blaue. Die Felder dieser Räume könnt ihr anfangs ganz normal und somit **ohne Einschränkung betreten**.

Nun bewegt ihr euch alle mit dem ausgewählten Würfelpaar auf dem eigenen Deckplan. Ihr könnt euch absprechen, aber letztlich entscheidet ihr für euch selbst, wie ihr euch bewegt.

Jeder Würfel steht für genau **eine Bewegung in gerader Linie** (senkrecht oder waagrecht). Zeichne von der Mitte deines aktuellen Feldes eine gerade Linie um so viele Felder, wie der Würfel angibt. Dann mach einen Punkt in die Mitte des letzten Feldes. Mit dem nächsten Würfel setzt du deine Bewegung dort fort. Du bewegst dich also in geraden Linien – stets von der Mitte eines Feldes zur Mitte eines anderen. Beachte dabei:

- ⚓ Du entscheidest, welche der Würfel du verwendest: beide, nur einen oder keinen. Doch aufgepasst: Nutzt du einen Würfel, musst du dich um seine **volle Augenzahl** bewegen.
- ⚓ Du darfst **nur freie Felder** betreten. Das sind Felder, die du noch nicht betreten hast. Gerettete Passagiere können dir helfen, Felder erneut zu betreten (siehe rechte Seite).



Du beginnst beim X. Erst gehst du mit der nach rechts ins Restaurant (rote Linie). Von dort gehst du mit der zwei Schritte nach unten (blaue Linie) und machst einen Punkt.



TREPPENFELDER

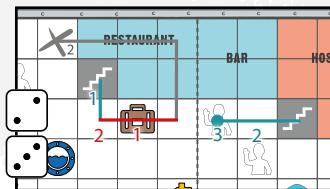
Hast du ein Feld mit einer **Treppe** betreten? Dann darfst du sie benutzen. Setze dafür den Stift ab und führe deine Bewegung von einer anderen Treppe aus fort. Dabei darfst du sogar die Richtung ändern (siehe Beispiel unten). Der „Sprung“ zu einer Treppe zählt nicht als Schritt!

SYMBOLE UND PASSAGIERE EINSAMMELN

Immer wenn du ein Feld mit einem **Symbol oder Passagier** betrittst, sammelst du diese ein. Du kannst jedes Symbol und jeden Passagier nur ein Mal einsammeln.

- ⚓ **Symbol eingesammelt?** Kreuze dieses Symbol bei der **aktiven Hauptaufgabe** oder einen Stern bei einer **beliebigen Hilfsaufgabe** ab. (Der Stern steht für ein beliebiges Symbol.)
- ⚓ **Passagier eingesammelt?** Kreise den nächsten freien Passagier **im Bereich „Gerettete Passagiere“** deines Deckplans ein oder kreuze einen Passagier **bei einer Hilfsaufgabe** auf dem Aufgabenblatt ab. Das funktioniert also genauso wie beim Würfeln eines Passagiers.

In der vorherigen Runde bist du vor dem Koffer stehen geblieben (graue Linie). Nun bewegst du dich mit der um zwei Felder nach links (rote Linie). Dabei sammelst du den Koffer ein. Mit der erreichst du mit nur einem Schritt die Treppe. Nun darfst du deine Bewegung von einer anderen Treppe aus fortsetzen. Du wählst die Treppe rechts. Mit deinen zwei übrigen Schritten gehst du von dort aus nach links und rettetest den Passagier (blaue Linie). Gut gemacht!




Habt ihr **alle** eure Bewegung beendet?

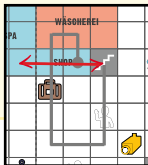
Dann schaut jetzt, ob ihr eine oder mehrere Aufgaben abgeschlossen habt.

WIE HELFEN EUCH DIE PASSAGIERE?

Beim Bewegen darfst du beliebig viele deiner geretteten Passagiere von deinem Plan abkreuzen (sogar die, die du eben erst eingesammelt hast). Für jeden abgekreuzten Passagier kannst du wählen:

- ⚓ **Würfel verändern:** Verringere oder erhöhe den Wert **eines** Würfels um 1, auf mindestens 1 und höchstens 5. Diese Veränderung gilt nur für dich, nicht für die anderen.
- ⚓ **Feld erneut betreten:** Du darfst genau **ein** Feld erneut betreten, auf dem du bereits gewesen bist. Mit mehreren Passagieren darfst du auch mehrere Felder „am Stück“ erneut betreten. So kannst du dich z. B. zwischen zwei bereits benutzten Treppen bewegen.

Du stehst im Shop und hast eine  zur Verfügung. Wenn du einen deiner Passagiere abkreuzt, könntest du a) deinen Weg kreuzen, um nach links zu laufen, oder b) nach rechts laufen und die Treppe erneut nutzen.



HABT IHR AUFGABEN ABGESCHLOSSEN?

Es gibt **6 Hauptaufgaben**, von denen **immer nur eine aktiv** ist. Sie geben euch Zeit sowie einen Hinweis als Belohnung. **Hilfsaufgaben** bringen euch nur Zeit ein. Für sie braucht ihr Passagiere oder beliebige Symbole. An Hilfsaufgaben könnt ihr **jederzeit** arbeiten – zusätzlich zur aktiven Hauptaufgabe.

Schaut euch eure aktive Hauptaufgabe und alle Hilfsaufgaben an. Habt ihr bei einer Aufgabe alle Symbole abgekreuzt? Prima, dann habt ihr diese Aufgabe erledigt! Hakt das kleine Kästchen links ab. Rechts von der Aufgabe ist eure Belohnung angegeben.

Diese Aufgabe habt ihr abgeschlossen. Ihr gewinnt zwei Runden hinzu und findet einen Hinweis.



+X ZEIT GEWONNEN – Ihr habt dem Psychopathen Steine in den Weg gelegt!
Kreist so viele weitere Rundenfelder ein, wie in dem Kreis-Symbol angegeben ist.

Magnifying Glass HINWEIS GEFUNDEN – Ihr kommt dem Psychopathen auf die Spur!
Führt diese drei Schritte nacheinander aus:

- Hinweis auswürfeln:** Werft einen weißen Würfel und schaut auf der Rückseite dieser Anleitung in der Tabelle nach. Abhängig vom Würfelergebnis und je nachdem, der wievielte Hinweis das ist, erhaltet ihr eine Information. In den angegebenen Räumen ist der Psychopath **NICHT**.
 - ⚓ Diese **Räume** werden nun von der Security an Bord **verschlossen** und bewacht.
 - ⚓ Daher dürft ihr sie ab sofort **nicht mehr betreten!** Schraffiert diese Räume.
 - ⚓ Stehst du gerade in einem solchen Raum? Dann bewege dich einfach mit dem nächsten Würfelwurf aus dem Raum hinaus.
- Killerwürfel ins Spiel bringen:** In der Tabelle ist ebenfalls angegeben, welchen Killerwürfel ihr ab der nächsten Runde mitwürfelt. (Mehr zu den Killerwürfeln auf der nächsten Seite.)
- Neue Hauptaufgabe wählen:** Wählt schließlich eine neue Hauptaufgabe aus und markiert sie. Nur die erste Hauptaufgabe wurde ausgewürfelt. Ab jetzt habt ihr die **freie Wahl**.

Dann geht es im Uhrzeigersinn mit der nächsten Runde weiter.

WAS IST MIT DEN KILLERWÜRFELN?

Sobald ihr den ersten Hinweis gefunden habt, lässt der Psychopath seinen Killer von der Leine.



- 1. Hinweis gefunden:** Nehmt den gelben Killerwürfel aus der Schachtel und legt ihn bereit.
- 2. Hinweis gefunden:** Ersetzt den gelben Killerwürfel durch den orangen.
- 3. Hinweis gefunden:** Ersetzt den orangen Killerwürfel durch den roten.
Der roten Killerwürfel bleibt bis zum Ende im Spiel.

Ab der nächsten Runde werft ihr den **aktuellen Killerwürfel** zusammen mit den vier Bewegungswürfeln – also insgesamt fünf Würfel. Nach dem Wurf schaut ihr zuallererst, ob ihr den Killer gewürfelt habt (*siehe unten „Killer gewürfelt?“*). Erst danach wählt ihr wie üblich das Würfelpaar für eure Bewegung aus.

KILLER GEWÜRFELT?



Zeigt der geworfene Killerwürfel den **Killer**? Dann schlägt er zu! Ihr **alle** müsst den nächstgelegenen freien Passagier auf eurem eigenen Deckplan durchstreichen: Zähle von deinem aktuellen Feld die Felder bis zum nächsten Passagier. (*Dabei gilt stets „Luftlinie“*)

Sind mehrere Passagiere gleich weit entfernt? Dann wählst du das Opfer aus.

Diesen Passagier kannst du nicht mehr retten. Zudem gilt das **Feld nicht mehr als frei**. (*Du müsstest also einen Passagiere abkreuzen, um es zu betreten.*)

Du stehst in der Nähe des Technik-Raumes. Der nächstgelegene Passagier ist direkt neben dir. Dort schlägt der Killer zu! Daher musst du diesen Passagier durchstreichen.



VIER HINWEISE GEFUNDEN? DAS FINALE BEGINNT!

Sobald ihr den vierten Hinweis gefunden habt, bleibt noch genau ein Raum übrig. Dort müsst ihr den Psychopathen stellen! Ihr wählt nun **keine neue Hauptaufgabe** mehr aus. Stattdessen ist euer finales Ziel, dass ihr **alle diesen letzten Raum erreicht**. Schafft ihr das, gewinnt ihr!

Ihr müsst nicht alle in derselben Runde den Raum erreichen. Es ist kein Problem, wenn manche von euch schon da sind, während andere noch weiterspielen.

Während dieses Finales könnt ihr weitere Symbole und Passagiere einsammeln sowie Hilfsaufgaben erfüllen, um mehr Zeit zu gewinnen.

DAS SPIEL IST AUS!

Das Spiel kann auf zwei verschiedene Arten enden:

- 1) Geschafft:** Ihr habt alle den Raum des Psychopathen erreicht!
Glückwunsch! Dank euch sind die Passagiere nun wieder in Sicherheit – und ihr auch! Entspannt fahrt ihr dem Horizont entgegen.
- 2) Verloren:** Könnt ihr zu Beginn einer neuen Runde kein Rundenfeld mehr abkreuzen? Dann habt ihr es leider nicht geschafft, den Psychopathen rechtzeitig zu stellen. Probiert es einfach aufs Neue.



DIE VERSCHIEDENEN DECKPLÄNE

Habt ihr Deckplan A gemeistert und möchtet eine **größere Herausforderung**? Dann probiert auch die anderen Deckpläne aus. Es gibt vier verschiedene Deckpläne: A, B, C und D. Plan A ist sehr gut für den Einstieg, während Plan D wirklich knifflig ist. Die Pläne B und C liegen von der Schwierigkeit her dazwischen.

Ihr könnt die Deckpläne innerhalb einer Partie **beliebig mischen**. Die Regeln des Spiels bleiben dabei gänzlich unverändert. Jede/r von euch kann mit dem Deckplan spielen, der zur eigenen Spiel-Erfahrung passt. Ihr habt jemand Neues an Bord? Dann bietet Plan A einen guten Einstieg. Dir jagt der Killer keine Angst mehr ein? Dann wage dich an die anderen Pläne.

IST EUCH DAS SPIEL ZU SCHWIERIG?

Dann helfen euch vielleicht diese **Tipps**:

- 🚩 Denkt daran, dass ihr **nicht jeden Würfel** zum Bewegen verwenden müsst. Manchmal ist es sinnvoll, sich weniger zu bewegen, vor allem, wenn die Würfel nicht ideal passen.
- 🚩 Die **Wahl eurer nächsten Hauptaufgabe** ist eine wichtige Entscheidung. Wie viele Runden habt ihr noch zur Verfügung? Welche Symbole befinden sich in der Nähe? Diese Fragen können euch helfen, eine gute Wahl zu treffen.
- 🚩 Wenn ihr stets ein, zwei gerettete **Passagiere als Reserve** behaltet, habt ihr im entscheidenden Moment die nötige Flexibilität. Hierdurch könnt ihr zum Beispiel einen Würfel so verändern, dass ihr genau das eine noch fehlende Symbol einsammeln könnt.

Falls diese Tipps nicht ausreichen, könnt ihr folgende **Änderungen** ausprobieren:

- 🚩 Beginnt mit einer **zusätzlichen Startrunde**. Kreist dafür zu Spielbeginn einfach das nächste gestrichelte Rundenfeld ein. Das nimmt euch etwas den Druck.
- 🚩 Alternativ oder zusätzlich könnt ihr die **Killerwürfel komplett weglassen**. So könnt ihr euch erst mal auf den Spielablauf konzentrieren, bis ihr den Dreh raushabt.

IST EUCH DAS SPIEL ZU EINFACH?

Ihr wollt einen zusätzlichen Kick? Dann spielt mit einer **Startrunde weniger**. Kreuzt dafür zu Spielbeginn direkt das erste eingekreiste Rundenfeld ab. Aber sagt nicht, wir hätten euch nicht gewarnt! :-)

Spiele-Autor: Marco Teubner
nach einer Idee von Sebastian Fitzek und Jörn Stollmann
Illustration: Jörn Stollmann
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Sebastian Wenzlaff
Lektorat: Elke Vogel
Herstellung: Claire Deutsch

Sebastian Fitzek Killercruise – Das Würfelspiel
www.sebastianfitzek.de
© 2023 moses. Verlag GmbH
Dieses Werk wurde vermittelt durch die
AVA international GmbH Autoren- und Verlagsagentur
www.ava-international.de

moses. Verlag GmbH
Arnoldstraße 13d
D-47906 Kempen
CH: Dessauer, 8045 Zürich
www.moses-verlag.de

Art.-Nr.: 90144 | Version 1.0

Der Autor und der moses. Verlag danken allen Testspieler*innen aus Antdorf, Kempen und Essen. Ein herzlicher Dank geht an David, Magdalena, Tobias und Vero. Marco Teubners ganz besonderer Dank geht an Susan. Ohne sie hätte dieses Schiff nicht in den Hafen gefunden.

Legt diese Rückseite der Anleitung während eurer Partie für alle gut sichtbar aus. So könnt ihr bei Fragen schnell nachschauen und habt die Tabelle mit den Hinweisen zur Hand.



FRAGEN WÄHREND DES SPIELS? DANN SCHAUT HIER NACH!

Muss ich eine Treppe zwingend benutzen?

Nein, du kannst einfach über ein Treppenfeld hinweglaufen oder dort stehenbleiben.

Darf ich eine Treppe erneut nutzen?

Grundsätzlich darfst du jedes Feld nur einmal betreten. Das gilt auch für Treppen. Du kannst aber deine geretteten Passagiere abkreuzen, um jeweils ein Feld erneut zu betreten. Mit zwei Passagieren könntest du also in eine bereits betretene Treppe erneut „reingehen“, um aus einer anderen bereits betretenen Treppe „rauszukommen“.

Hilfe, ich kann mich nicht mehr bewegen!

Oh je! Hast du dich eingekesselt? Dann versuche, deine Passagiere geschickt einzusetzen, um z. B. deinen bisherigen Weg zu kreuzen. Hast du gerade keinen Passagier in Reserve? Dann denke daran, dass ihr in jeder Runde die Chance habt, Passagiere zu erwürfeln!

Ich bin schon im finalen Raum, die anderen aber noch nicht.

Gut gemacht! Dann musst du dich nicht weiter bewegen, sondern kannst dich zurücklehnen. Die anderen spielen normal weiter, bis sie ebenfalls den finalen Raum erreichen oder euch die Zeit ausgeht.

Muss ich „passend“ im finalen Raum landen?

Ja, denn du musst dich immer um die gesamte Augenzahl eines Würfels bewegen. Aber vielleicht hast du noch einen geretteten Passagier übrig, um den Würfel zu verändern?

TABELLE: HINWEIS AUSWÜRFELN

Ihr habt einen Hinweis gefunden? Dann werft einen weißen Würfel und schaut in dieser Tabelle nach, in welchen Räumen der Psychopath **NICHT** ist.

1. Hinweis

Er ist **NICHT** in einem roten Raum!
 Er ist **NICHT** in einem blauen Raum!

Aktueller Killerwürfel:

2. Hinweis

Er ist **NICHT** im Heck!
 Er ist **NICHT** im Mittelschiff!
 Er ist **NICHT** im Bug!

Aktueller Killerwürfel: (ersetzt)

3. Hinweis

Er ist **NICHT** im Oberdeck!
 Er ist **NICHT** im Unterdeck!

Aktueller Killerwürfel: (ersetzt)

4. Hinweis

Er ist **NICHT** im größeren Raum!
 Er ist **NICHT** im kleineren Raum!

Aktueller Killerwürfel:

Wichtig: Die Angaben bedeuten immer, dass er in keinem RAUM des angegebenen Bereichs ist. „Er ist NICHT im Heck!“ bedeutet also, dass er in keinem Raum des Hecks ist (Pool, Technik, Spa, Kajüte).