

Finstere Flure

Een monsterlijk spel voor 2-7 spelers vanaf 10 jaar door Friedemann Friese

Fabel

Fabelachtig: Door flink te zijn en geen vrees te tonen vond je met verschillende foefjes de drie 3 fetisjen op de Finse Fjord. Daarna ben je vertrokken naar vorst Fieso in Frankrijk om de fascinerende fee en freule Fabula te bevrijden. Maar Fieso heeft vrees voor vreemdelingen, wat verschrikkelijk! Jij verliest je vrijheid en belandt zonder vreugde en bevroren in een vreselijke vesting met venijnige vloeren. Nu moet je aan Fieso's vallen ontsnappen. Furunkulus, het hofmonster (een angstaanjagende freak) staat al klaar. Zorg er nu voor om vers, vroom, vrolijk en vrij Furunkulus te misleiden en de vesting te ontvluchten naar de vrijheid.

Spelmateriaal

1 speelveld met vorst Fieso's vesting

17 vloertegels: (zie einde van deze handleiding voor de functies ervan)

| | | | | | | | |
|-------------|----------|--------------|-------------------------|------------------------|---------------|---------------|----------------|
| Voorzijde | 3 stenen | 2 kristallen | 4 draaistenen rechts | 2 draaistenen 180 ° | 2 telepoorten | 2 telepoorten | 2 bloedplassen |
| Achterzijde | steen | steen | steen | steen | 2-zijdig | ↔-zijdig | ↔-zijdig |

Deleted: idem

Deleted: idem

8 monsterbewegingskaarten:

5,7,7,8,8,10 1 treffer 2 treffer

1 startspelersteen

25 speelfiguren in 7 kleuren (plak voor het eerste spel de stickers van overeenkomstige figuren aan beide zijden van het speelstuk, waarbij het totaal van beide zijden altijd 7 moet zijn)

1 monsterbouwpakket (van de onderdelen kunnen verschillende enge monsters worden gemaakt.)

Deleted: vreselijke of

Deleted: worden

Doel van het spel:

De spelers laten hun speelfiguren door vorst Fieso's vesting trekken en proberen daarbij niet te worden opgegeten door het hofmonster Furunkulus. Wie als eerste een bepaald aantal speelfiguren naar de uitgang heeft gebracht, wint het spel. Gedurende het spel verplaatsen de spelers na elkaar hun speelfiguren. Zodra alle figuren zijn verplaatst, verplaatst het monster automatisch (aangestuurd door monsterbewegingskaarten) om alle figuren die het ziet op te eten. Je probeert er dus voor te zorgen dat na het verplaatsen je figuren zo zijn opgesteld, dat ze bijv. achter een steen verstopt zijn, of het monster zodanig lokken, dat hij de figuren opeet, die dichterbij staan.

Het basisspel

Spelvoorbereiding

Het speelveld wordt in het midden van de tafel gelegd. De monsterbewegingskaarten worden geschud en gedekt op een stapel naast het bord neergelegd.

Elke speler ontvangt de speelfiguren van zijn kleur (6/1, 4/3, 3/4, 2/5). Bij vijf of meer spelers krijgt ieder slechts 3 speelfiguren (6/1, 3/4, 2/5), zodat iedereen over dezelfde serie beschikt. Alle in dit spel gebruikte figuren worden voor de ingang neergelegd met de gekleurde zijde naar boven. Iedere speler beschikt nu over een 1, 4 en 5 (bij twee tot vier spelers ook over een 3).

Het monster wordt geschapen: het wordt in elkaar gezet en op het hoekveld bij de uitgang geplaatst. Het monster kijkt in een rechte lijn naar boekenplank M aan de rand van het speelveld. Overgebleven monsterdelen zijn niet nodig en gaan terug in de doos.

Voor het basisspel zijn slechts twee bloedplassen nodig en alle vloertegels met (op de achterzijde) een steen. De telepoorten gaan uit het spel.

De stenen en bloedplassen worden overeenkomstig met de afbeelding op het speelbord neergelegd.

Het spel

De speler, die het meest op het monster lijkt, mag beginnen. Hij krijgt de startspelersteen.

Het spel bestaat uit twee delen. In de eerste helft van het spel worden alle opgegeten figuren terug bij de ingang neergelegd en kunnen weer opnieuw worden ingezet. In de tweede helft worden de opgegeten figuren definitief uit het spel genomen.

Een spelronde bestaat uit twee fasen:

1: Verplaatsen van alle speelfiguren

2: Verplaatsen van het monster

1. Verplaatsen van de speelfiguren

Elk speelstuk heeft een gekleurde en een zwarte zijde. Aan het begin van de eerste ronde liggen de gekleurde zijden naar boven. Aan het einde van deze ronde zijn dat de donkere zijden, omdat iedere steen na elke verplaatsing wordt omgedraaid. Degene, die aan de beurt is, verplaatst zijn speelfiguur maximaal zoveel velden als het zichtbare getal aangeeft.

Er wordt begonnen met tellen op het hoekveld bij de ingang. Bij de uitgang heeft men vanaf het hoekveld nog een bewegingspunt nodig om het bord te verlaten.

De speelfiguren kunnen zowel horizontaal en verticaal bewegen als stil blijven staan (heen en weer bewegen en van richting veranderen is toegestaan). Over velden waar zich speelfiguren van anderen bevinden mag, mits meegeteld, worden bewogen, maar niet op geëindigd.

Nadat een speelstuk is verplaatst, draait men dit direct om, zodat zichtbaar is, dat deze speelfiguur reeds verplaatst is (het nu zichtbare getal geeft het maximaal aantal stappen aan voor de volgende ronde). Daarna is de volgende speler aan de beurt. Op deze manier verplaatsen alle spelers om beurten hun speelfiguren.

Zodra alle speelfiguren verplaatst zijn (te herkennen aan het feit, dat ze allemaal zijn omgedraaid) eindigt de verplaatsingsfase van de spelers.

Belangrijk: In de eerste ronde zetten de spelers slechts twee speelfiguren naar keuze in en plaatsen deze op het bord. De overgebleven speelfiguren worden voor de ingang (aan de rand van het speelbord) omgedraaid. Vanaf de tweede ronde gebruiken de spelers alle speelfiguren.

Schuiven: Speelfiguren kunnen stenen verschuiven. Een steen kan enkel verschoven worden, wanneer het daarachter liggende veld vrij is. Speelfiguren kunnen stenen niet van het speelveld schuiven.

Belangrijk: Wordt een steen van het hoekveld bij de in- of uitgang geschoven, neemt men deze direct uit het spel.

Bloed: Met een bewegingspunt stapt een speelfiguur op een bloedplas en glijdt direct in een rechte lijn naar het veld achter de plas. Ligt daar een steen, dan wordt deze conform de regels verschoven. Is dit onmogelijk of ligt de bloedplas aan de rand van het speelveld, dan blijft het speelstuk op de bloedplas staan om er daarna met een volgend bewegingspunt van de plas af te glijden. Omdat het niet is toegestaan de beurt te eindigen op een veld waar reeds een andere figuur staat, mag men met zijn laatste bewegingspunt niet op een bloedplas stappen, als er aan de andere kant een ander speelfiguur staat.

Schuift men een steen op het bloed, dan glijdt dit eveneens in dezelfde richting naar de andere kant van de bloedplas. Wanneer het veld achter het bloed vrij is, landt het daar, anders blijft het op het bloedspoor liggen.

Belangrijk: ~~Speelfiguren kunnen tijdens hun beweging geen andere speelfiguren verplaatsen.~~

Deleted: Speelfiguren kunnen geen andere speelfiguren verplaatsen.

Belangrijk: Verplaatsen over het veld met het monster is niet toegestaan. De verplaatsings- en schuifregels zijn te vinden in de tabel op de achterzijde van de spelregels.

Deleted: ??? Niet helemaal duidelijk??

Komt een speler aan de beurt, die geen speelfiguren meer kan bewegen, omdat ze de uitgang hebben bereikt of zijn opgegeten, past hij voor de rest van deze ronde.

Verplaatsingsvoorbeelden

1. Het speelfiguur verplaatst zich 4 velden en verschuift de steen 1 veld. De steen kan geen twee velden verschoven worden, omdat bij de tweede verschuiving het veld erachter niet vrij is. De 4 had overal zijn beurt kunnen eindigen of kon zelfs 0 velden verplaatsen. Na het verplaatsen wordt het speelstuk omgedraaid en ligt de naar 3 boven.

2. Het speelfiguur verplaatst zich over 5 velden en twee speelfiguren (deze velden tellen mee). De steen wordt 1 veld verder geschoven. Deze figuur kan langs deze weg niet na 4 stappen stoppen, omdat op het 4^e veld een speelstuk staat.

3. Het figuur loopt 5 velden en schuift de steen op het bloed. De steen blijft voor het andere figuur liggen en deze stopt zo het schuiven. Het was niet mogelijk geweest 2 velden omhoog en dan 3 velden naar links te gaan, omdat er dan op een ander speelstuk was geëindigd; hij kan dus niet op het bloed stappen. Men mag immers met zijn laatste verplaatsingspunt niet op een veld eindigen, waar een ander figuur staat.

2. Verplaatsen van het monster

Nadat alle figuren verplaatst zijn, verplaatst het monster zich. Het verplaatsen van het monster gaat automatisch. De bovenste monsterbewegingskaart wordt omgedraaid en bepaalt wat het monster gaat doen. Daarna verloopt elke stap van het monster als volgt:

- a) **kijken**
- b) **een veld verplaatsen**

Dit gaat net zolang door tot het aantal stappen (of treffers) op de kaart is bereikt. Aan het einde van zijn beurt kijkt het monster nog eenmaal.

Het monster kijkt altijd in drie richtingen: recht vooruit, naar links en naar rechts. Het monster kijkt nooit achterom! (diagonaal kan het monster ook niets zien, omdat het speelveld een zaal vol zuilen voorstelt). Ziet het monster in geen van de drie richtingen een speelfiguur, dan behoudt hij zijn oorspronkelijke richting en gaat hij een stap vooruit om daarna opnieuw te kijken.

Ziet het monster in een van de richtingen een speelfiguur, dan draait hij die kant op en gaat een stap vooruit in die richting om daarna weer te kijken, een stap te zetten, te kijken, enz.

Bevinden zich meerdere speelfiguren in zijn gezichtsveld, dan beweegt het monster, zoals hierboven beschreven, naar het dichtstbijzijnde speelfiguur toe. Zijn de zichtbare speelfiguren even ver van het monster verwijderd, dan draait het monster niet (hij is verward en niet bijster intelligent) en vervolgt zijn weg een stap vooruit en kijkt daarna weer.

Het monster kan niet door stenen heen kijken.

Komt het monster op een veld met een speelfiguur, dan wordt deze opgegeten. In de eerste helft van het spel wordt deze opnieuw bij de ingang gezet (zonder het speelstuk om te draaien). Daarna gaat het monster eventueel verder en kan hij andere figuren opeten.

Het monster schuift alles naar voren (dit kunnen ook speelfiguren zijn die achter stenen staan, meerdere stenen, e.d.). Alleen bloedplassen kunnen niet worden verplaatst. Alles wat op een bloedplas geschoven wordt, glijdt - conform de spelregels voor speelfiguren - over het bloed naar de andere kant.

Wordt een vloertegel van het speelveld geschoven, dan gaat deze uit het spel. Wordt een speelfiguur van het speelveld geduwd, dan wordt deze behandeld alsof deze is opgegeten.

Verplaatst het monster zich tegen de rand het speelveld, dan komt hij met hetzelfde bewegingspunt en met behoud van richting aan de andere kant van het bord terug in het spel bij een zelfde boekenplank.

Bij een monsterbewegingskaart met 1 of 2 treffers gaat het monster net zolang door, totdat het respectievelijk 1 of 2 speelfiguren heeft opgegeten, of over de rand of in een teleporter heeft geduwd. Het monster verplaatst zich overigens maximaal 20 velden.

Uitzondering: De eerste kaart mag geen kaart met 1 of 2 treffers zijn. Wordt een of deze kaarten toch als eerste getrokken, neemt men de volgende kaart van de stapel en schudt daarna de trefferkaart(en) terug door de gedekte stapel.

Verplaatsingvoorbeeld voor het monster

Een monsterbewegingskaart met **8** wordt omgedraaid: het monster gaat zich **8 stappen** (of velden) verplaatsen. Voor de eerste stap kijkt het monster. Hij ziet **figuur A** (**B** ziet hij niet, omdat hij niet achterom kijkt), draait een kwartslag naar links en loopt een stap in de richting van **A**. Nu ziet hij **A** en **G**. Omdat **A** dichterbij is, behoudt hij zijn richting en loopt op **A** af. Hij ziet nu **A** en **C**. Nu is **C** dichterbij. Dus het monster gaat die kant op, glijdt over het bloed en eet **C** op. **H** kon hij op het bloed niet zien, omdat hij te druk was met glijden. Dit was zijn derde stap. Nu ziet hij **D** en **E**. Deze staan even ver weg, dus loopt hij rechtdoor en duwt tegen de steen (en op deze manier ook **F** een veld verder). Nu is er geen figuur zichtbaar (**F** is niet te zien door de steen die ervoor staat), dus loopt hij weer vooruit. Hierdoor schuift de steen tegen de rand en **F** van het speelveld. **F** geldt hiermee als opgegeten. Omdat er verder niets te zien is, duwt hij de steen over de rand en wordt deze uit het spel genomen. Nu is **G** zichtbaar. Het monster draait zich om en loopt een stap in de richting van **G** en eet hem op. Daarna verplaatst hij zich nog een veld, kijkt nog een keer en draait in de richting van **B**. Wanneer **G** er niet had gestaan, was het monster door de muur bij de andere **V** uitgekomen en had daar nog een laatste stap gemaakt.

Nadat het monster verplaatst is, wordt de startspelersteen naar links doorgegeven en daarna volgt opnieuw fase 1: verplaatsen van alle speelfiguren. De persoon met de startspelersteen mag beginnen.

De 1^e helft van het spel:

In de eerste helft van het spel komen alle opgegeten speelfiguren terug in spel en worden deze voor de ingang geplaatst.

De 2^e helft van het spel:

De tweede helft van het spel begint nadat de voorlaatste kaart is omgedraaid en uitgevoerd. Nu worden alle kaarten geschud en als nieuwe gedekte stapel klaargelegd. Vanaf nu gaan alle opgegeten speelfiguren uit het spel en komen niet meer terug. Het kan voorkomen, dat iemand de eindzege reeds heeft behaald, in dat geval volgt er natuurlijk geen 2^e helft.

Wanneer de laatste kaart van de stapel is gespeeld en niemand de eindzege heeft behaald, eindigt het spel en gelden alle niet ontkomen speelfiguren als opgegeten.

Einde van het spel

Zodra een speler al zijn speelfiguren op één na naar de uitgang heeft gebracht, wint hij het spel (bij twee tot vier spelers zijn dat 3 speelfiguren, bij vijf tot zeven spelers 2 speelfiguren). Het spel is ook afgelopen wanneer er zich in de tweede helft van het spel geen speelfiguren meer op het bord bevinden. Dan wint de speler die als eerste de meeste speelfiguren naar de uitgang heeft gebracht.

Opmerking bij het 2 spelerspel

Wanneer je te snel 2 speelfiguren naar de uitgang brengt, voordat je tegenstander dit doet, kan dat onaangename gevolgen hebben. De andere speler beschikt dan over 2 speelfiguren meer op het speelveld, die nog verplaatst kunnen worden, nadat jij reeds klaar bent.

Op deze manier kunnen geoefende spelers hun tegenstander flink dwars zitten en de vermeende achterstand omzetten in een overwinning.

Opmerking bij het 6 en 7 spelerspel

In een spel met 6 of 7 spelers is er minder te plannen dan bij 2 tot 5 spelers. Met geluk kan een speler reeds in de eerste helft van het spel twee speelfiguren naar de uitgang brengen en daarmee het spel beëindigen. Dit verkort de speelduur.

Om het spel langer te laten duren, kan de monsterbewegingskaart met waarde 5 gebruikt worden als een 3 trefferkaart.

Het spel voor gevorderden

Voor het spel voor gevorderden zijn de voorzijden van de vloertegels en de telepoorten nodig. Deze worden voor aanvang het spel samen met de startspelersteen naast het speelveld gelegd. Daarna nemen de spelers om beurten een willekeurige vloertegel en plaatsen deze op het speelveld. Hierbij gelden de volgende beperkingen:

- de 3 velden bij de in- en uitgang (de hoekvelden en de daarnaast gelegen velden) moeten vrij blijven.
- de tegels mogen enkel op het speelveld gelegd worden en elkaar niet overlappen.
- twee telepoorten mogen niet direct naast elkaar worden neergelegd. De functies van de vloertegels worden aan het einde van de spelregels uitgelegd.

Zodra iemand de laatste vloertegel neerlegt, ontvangt de speler links van hem de startspelersteen en wordt daarmee de startspeler.

Er wordt gespeeld zoals bij het basisspel.

De functies van de nieuwe vloertegels

Kristal: Deze hebben dezelfde eigenschap als stenen, echter met als uitzondering, dat het monster er doorheen kan kijken en daarmee de speelfiguren erachter kan zien.

Draaisteen: Voor speelfiguren is dit een normale steen. Echter wanneer het monster tegen zo'n steen aanloopt, verschuift hij deze niet, maar draait hij – of naar rechts of 180 graden – en gaat een stap verder. Wanneer hij voor de steen staat, kijkt hij natuurlijk eerst naar links en rechts. Enkel wanneer daar niemand te zien is, wordt de steen actief.

Telepoort: Velden met een telepoort zijn voor de speelfiguren hetzelfde als de rand van het speelveld. Het monster kan zich hiermee verplaatsen. Gaat het monster de telepoort in, dan verschijnt hij direct daarna op de andere (gelijke) telepoort en kijkt in de richting van de daar zichtbare pijl. Ook hier geldt weer: hij kijkt eerst, om eventueel zijn richting te veranderen, voordat hij zijn volgende stap zet.

Verplaatsingvoorbeeld voor het monster

Er wordt een **8** omgedraaid. Om te beginnen kijkt het monster. Hij ziet **A** achter de **telepoort** en draait die kant op. De **draaisteen rechts** treedt niet in werking, omdat het monster niet op dat veld komt. Hij

gaat dus een veld naar boven. Verderop ziet hij **A** nog steeds en gaat een stap verder. Nu ziet hij **A** en **E**, maar omdat deze even ver zijn, gaat hij in reeds ingeslagen richting verder. Hij gaat de telepoort in en verschijnt weer naast **D** (**B** en **C** ziet hij niet, omdat hij direct getelepooorteed is). Op de **telepoort** naast **D** draait hij om, want hij ziet **D** en bij de volgende stap wordt **D** opgegeten. Nu is niemand zichtbaar en loopt hij richting de **draaisteen 180°**. In plaats van deze te verschuiven, draait hij zich **180°** om en gaat met zijn **5^e stap** terug in de **telepoort** om direct daarna te eindigen op het veld naast **B** met zijn gezicht naar **C** toe. Hij ziet nu **A** en **C** (door het kristal heen). Omdat beide figuren even ver verwijderd zijn, gaat hij in de richting van **C** en duwt het **kristal** en **C** een veld verder. Hij ziet nog steeds geen andere figuren (hij kijkt immers niet achterom), dus schuift hij het **kristal** en **C** nog een veld verder. Met het achtste en laatste bewegingspunt duwt hij het kristal en **C** nog een veld verder om daarna nog een keer te kijken en zich te draaien naar **E**, want **E** is dichterbij dan **C**, en blijft daar, recht voor E, staan.

Extra informatie

Er is ook een computerversie van dit spel beschikbaar met verschillende levels. Daarbij moet men spelsituaties creëren, waarbij het monster (met een onbeperkt aantal bewegingspunten) alle vijandelijke figuren opeet en de eigen figuren laat staan. Dit spel is via www.2f-spiele.de te downloaden

Weer een spel waaraan krankzinnig veel mensen hebben meegeholpen, zodat ik zeker iemand vergeet. Dank aan:

Hanna Balz, Sören Bendig, Marc Buggeln, Christoph Breuer, Christwart Conrad, Steffie Giese, Thomas Glander, Ingrid Hahn, Lutz E. Hahn, Maura Kalusky, Tale Jo König, Henning Kröpke, Bob Mathies, Jago Matticz, Andrea Meyer, Joker, Jürgen Münzer, Jürgen Neidhardt, Wolfgang Panning, Maren Rache, Harro Rache, Ulrich Walter, Antek van Straelen, Lüder Basedow, Tagungshaus Drübbelholz, de spelers van spelbijeenkomst Helmarshausen, van Bürgerhaus Weserterrassen en van de bijeenkomsten van Brettspielwelt.de...

De vormgever bedankt Kantstrasse 107, in het bijzonder Maren Rache, Friedemann voor zijn geduld en EC voor Entertaining Comics.

Illustraties en vormgeving: Maura Kalusky shooting@evis.com

Vertaling: Jeroen Hollander voor PS-Games www.ps-games.nl

| | Monster | Speelfiguur | Blikveld van het monster | Iets dat geschoven wordt... |
|-------------------|---|--|--|--|
| Steen | schuift | schuift, mits het veld erachter vrij is | het monster kan er niet doorheen kijken. | schuift verder |
| Draaisteen rechts | schuift niet, monster draait naar rechts | schuift, mits het veld erachter vrij is | het monster kan er niet doorheen kijken. | schuift verder |
| Draaisteen 180° | schuift niet, monster draait 180° | schuift, mits het veld erachter vrij is | het monster kan er niet doorheen kijken. | schuift verder |
| Telepoort | verplaatst direct naar andere telepoort met hetzelfde symbool en kijkt in richting van de pijl. | mag dit veld niet betreden. | het monster ziet wat erachter staat. | verdwijnt uit het spel; speelfiguren gelden als opgegeten. |
| Bloedplas | verplaatst in een stap direct naar de andere kant van de bloedplas | verplaatst in een stap direct naar de andere kant van de bloedplas | het monster ziet wat erachter staat. | verplaatst direct naar de andere kant van de bloedplas. |
| Kristal | schuift | schuift, mits het veld erachter vrij is | het monster ziet wat erachter staat. | schuift verder |
| Rand | verplaatst direct naar eenzelfde boekenplank aan de andere kant van het speelveld | mag dit veld niet betreden. | het blikveld eindigt aan de rand. | verdwijnt uit het spel; speelfiguren gelden als opgegeten. |
| Speelfiguur | eet deze op, zodra het op het veld komt | mag over dit veld heen, maar er niet op eindigen | het monster gaat naar het dichtstbijzijnde speelfiguur. | schuift verder |
| Monster | - | mag dit veld niet betreden. | het monster kijkt vanuit de huidige zichtlijn naar links, rechts en voren; niet naar achteren. | - |