

VARIANTEN

Mögt ihr ein wenig Chaos, könnten die folgenden Varianten etwas für euch sein.

Doktor Luckys Hotel

Doktor Lucky hat ein Hotel eröffnet. Ihr findet es auf der Rückseite des Spielplans. Das Hotel ist größer als die Villa und hat 4 zusätzliche Räume und eine komplexere Anordnung selbiger.

Doktor Luckys Hotel besteht aus einem Obergeschoss und einem Untergeschoss.

Untergeschoss: Räume 1 bis 15
Obergeschoss: Räume 16 bis 28

Hinweis: Ihr könnt das Spielbrett zusammenfalten, um nur das Ober- oder das Untergeschoss zu sehen.



Personen	Spielbrett	Hinweis
2-4	Obergeschoss	Verwendet die Katze im Spiel zu viert.
4-5	Untergeschoss	Verwendet den Hund im Spiel zu viert.
6-8	Ober- und Untergeschoss	Verwendet die Katze im Spiel zu siebt oder acht.

Hinweis: Spielt ihr im gesamten Hotel, ist jede Treppe im Untergeschoss mit genau 1 Treppe im Obergeschoss verbunden, die an der gleichen Position liegt. Spielt ihr mit Ober- oder Untergeschoss, sind die beiden Treppen dieses Geschosses miteinander verbunden.

Flucht aus Luckys Villa

Doktor Lucky ist von den Toten auferstanden und möchte sich an denen rächen, die seine Ermordung verschuldet haben.

Euer Ziel ist es, die letzte lebende Person zu sein. Doktor Lucky versucht, euch zu töten, aber ihr könnt ihm nichts mehr anhaben (er ist bereits tot). Zum Glück könnt ihr euch nun gegenseitig angreifen – was für ein Spaß!

Dieses Spiel könnt ihr direkt im Anschluss an eine reguläre Partie spielen. Ihr und Doktor Lucky beginnt in den Räumen, in denen ihr zu letzt gewesen seid. Mischt alle Karten, bildet einen neuen Stapel und zieht jeweils 6 Karten.

Legt Doktor Luckys Charakterkarte (mit seiner untoten Seite) neben das Spielbrett.

Sichtlinien spielen ab sofort keine Rolle mehr. Zieht zu Beginn eures Zuges stets 1 Karte. Doktor Lucky verändert ab sofort nicht mehr die Reihenfolge - ihr spielt nun also im Uhrzeigersinn. Ab sofort dürft ihr für jeden Schritt, den ihr euch bewegen dürft, alternativ Doktor Lucky bewegen. Bewegt ihn stets in den Raum mit der jeweils nächsthöheren Nummer oder alternativ direkt in den Raum, der auf einer Bewegungskarte genannt ist. Doktor Lucky bewegt sich

Die Haustiere

Die Haustiere werden jeweils durch eine eigene Spielfigur dargestellt. Sie bewegen sich niemals von alleine. Ihr könnt sie aber in eurem Zug bewegen als wären es eure Figuren. Ihr könnt also jederzeit eure Schritte auch für die Bewegung eines Haustiers verwenden. Wir empfehlen euch, immer nur mit 1 der beiden Haustiere zu spielen.

Doktor Luckys Hund Shamrock liebt sein Herrchen sehr und wird ausrasten, wenn Doktor Lucky Schaden erleidet. Ihr dürft keinen Mordversuch durchführen und keine Karte ziehen, wenn Shamrock euch sehen kann.

Wir empfehlen, Shamrock zu verwenden, wenn euch das Haus bei wenigen Personen zu groß erscheint. Shamrock startet in Luckys Villa in Raum 19 (falls möglich) und ansonsten in Raum 6. Im Hotel startet Shamrock in Raum 20 (falls möglich) und ansonsten in Raum 14.

Doktor Luckys Katze Patience ist zurückhaltend, aber liebenswert. Wenn sich Patience in einem Raum mit euch (oder Doktor Lucky) befindet, könnt ihr (oder Doktor Lucky) aus diesem Raum heraus keine anderen Räume sehen. (Ihr seid zu sehr damit beschäftigt, euch um Patience zu kümmern.) Im Raum mit Patience könnt ihr euch gegenseitig natürlich weiterhin sehen.

Wir empfehlen, Patience zu verwenden, wenn euch das Haus bei vielen Personen zu klein erscheint.

Patience startet in Luckys Villa in Raum 10 (falls möglich) und ansonsten in Raum 2. In Luckys Hotel startet Patience in Raum 7 (falls möglich) und ansonsten in Raum 26.

nicht mehr zwischen euren Zügen. Betritt Lucky einen Raum, in dem eine andere Person steht, greift Lucky diese Person an. Stehen im Raum mehrere Personen, greift Lucky diejenige an, die als nächstes an der Reihe ist.

Doktor Lucky hat eine Basisstärke von 1, erhöht diese aber nach jedem erfolglosen Angriff um 1 (markiert dies wie im Hauptspiel durch verdeckte Karten vom Stapel).

Ihr verteidigt euch mit euren eigenen Kleeblättern und könnt euch gegenseitig nicht helfen. Wenn ihr euch nicht verteidigen könnt, scheidet ihr aus dem Spiel aus.

Ab sofort könnt ihr euch gegenseitig angreifen. Dies geschieht nach den Regeln des Hauptspiels, nur dass die angegriffene Person sich alleine verteidigen muss. Außerdem dürft ihr bei einem Mordversuch von anderen Personen und/oder Lucky gesehen werden.

Wenn du eine andere Person angegriffen hast, darfst du 1 ausgespielte Waffe verdeckt unter deine Charakterkarte legen, um deine Basisstärke zu erhöhen.

Tötest du diese Person, darfst du außerdem alle ihre Karten nehmen, die keine Kleeblätter haben.

Die Person, die am längsten überlebt, gewinnt, während der Doktor noch an den Knochen der gefallenen Gefährten nagt.



Anleitung



EIN SPIEL VON JAMES ERNEST

JUBILÄUMSAUSGABE

FÜR 2 BIS 8 MORDLUSTIGE AB 12 JAHREN

MORD IN DOKTOR LUCKYS VILLA!

Willkommen in der Villa von J. Robert Lucky, mitten auf einem weitläufigen Anwesen sieben Meilen nördlich von Nirgendwo. Es ist ein stürmischer Sommerabend, kurz nach Mitternacht und faule Machenschaften sind im Gange!

Seit du denken kannst, hast du Doktor Lucky gehasst und heimlich auf eine Gelegenheit gewartet, den alten Mann fertig zu machen. Vielleicht hat er dein Reinigungsunternehmen ruiniert oder du hältst ihn für den König der Vampire. Möglicherweise ist er die einzige Person, die zwischen dir und dem Familienvermögen steht. Vielleicht pinkelt aber auch nur seine Katze in deine Blumenbeete. Aus welchem Motiv auch immer: es reicht, um dich um den Verstand zu bringen. Doch damit bist du nicht alleine. Es stellt sich heraus, dass alle anderen Anwesenden ihn ebenfalls um die Ecke bringen wollen. Aber er heißt nicht umsonst „Doktor Lucky“. Er hat mehr

Leben als eine Katze und ein unheimliches Talent dafür, Gefahren aus dem Weg zu gehen.

Atme noch einmal tief durch und erinnere dich daran, wieso du hier bist. Dann fang an und schau dich diskret im Haus um. Wenn du auf eine Waffe stößt, schnapp sie dir. Wenn du Doktor Lucky triffst, dann schick ihn in die Hölle.

Den alten Mann umzubringen ist ziemlich einfach. Die Schwierigkeit ist, dass dir keiner dabei zusieht, der dich später verpfeifen könnte.

Aber verzweifle nicht. Wenn du es nur oft genug versuchst, wirst du den alten Mann erwischen. Du benötigst nur einen cleveren Plan, deinen scharfen Verstand und ein wenig Glück auf deiner Seite.

Versammelt euch alle in der Garderobe und dann geht es los. Heute Nacht wird jemand Doktor Lucky erledigen – und das solltest du sein!

DIE GRUNDLAGEN

Dein Ziel: Töte Doktor Lucky. Das Problem ist, dass du nur dann versuchen darfst, ihn zu töten, wenn du alleine mit ihm in einem Raum bist, **sodass dich keine andere Person beobachten kann.**

Wenn du **versuchst**, Doktor Lucky zu töten, wird ihn sein Glück (gespielt von anderen Personen) wahrscheinlich retten. Aber du wirst mit jedem Versuch stärker und vielleicht endet die Glückssträhne des Doktors schon bald.

Wir erklären euch das Spiel zunächst für 3 bis 8 Personen und im Anschluss daran die Besonderheiten, die im Spiel zu zweit gelten. Auf der letzten Seite dieser Anleitung findet ihr verschiedene Varianten, die ihr nach einigen Partien ausprobieren könnt: Doktor Luckys Hotel (ein alternativer Spielplan), Luckys Haustiere und ein kleines, witziges Spiel namens **Flucht aus Luckys Villa**.

SPIELVORBEREITUNG

Platziert den **Spielplan** mit der Seite, die den Wintergarten in der unteren linken Ecke zeigt, offen in die Mitte eurer Spielfläche (siehe Abbildung unten).

Mischt alle 72 **Aktionskarten** und legt sie als verdeckten Stapel neben den Spielplan. Lasst daneben etwas Platz für einen **Ablagestapel**.

Spielt ihr mit weniger als 6 Personen, müsst ihr einige Räume in Luckys Villa abschließen.

In Luckys Villa gibt es folgende Bereiche: den **Westflügel** (Räume 8 bis 12), den **Ostflügel** (Räume 17 bis 21 und die **Mitte** (alle übrigen Räume).

Im Spiel zu **zweit, viert** oder **fünft** müsst ihr **entweder** die Räume im Westflügel oder im Ostflügel abschließen.

Im Spiel zu **dritt** müsst ihr die Räume im Westflügel **und** Ostflügel abschließen.

Im Spiel zu **sechst, siebt** und **acht** spielt ihr mit allen Räumen.

Legt auf jeden Raum, den ihr abschließen müsst, verdeckt jeweils 1 Aktionskarte vom Stapel.

Wählt jeweils 1 **Charakterkarte** (mit der Seite eurer Wahl) und die farblich dazu passende **Spielfigur**. Platziert die **Charakterkarte** offen vor euch und stellt euch einander kurz vor.

Stellt eure Spielfiguren in die Garderobe (Raum 1).

Stellt die Figur von Doktor Lucky (die große schwarze) in die Galerie (Raum 15).

Zieht jeweils 6 Aktionskarten (5 im Spiel zu siebt und acht) und nehmt diese auf die Hand, sodass nur ihr die Vorderseite sehen könnt.

Wer von euch zuletzt das größte Anwesen besucht hat, beginnt die Partie. Wählt alternativ zufällig eine Person aus.

Nun kann es losgehen!



IMPRESSUM

Autor: James Ernest und Rick Fish • **Illustratoren:** Isreal Evans, BJ Becker und James Ernest
Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, unter Lizenz von Greater Than Games, LLC.
© 2020 Greater Than Games, LLC. © der deutschen Ausgabe 2022 Pegasus Spiele GmbH.
v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de



/pegasusspiele



Pegasus Spiele

SPIELABLAUF

Führt reihum eure Züge aus.
Bist du am Zug, führe die folgenden 2 Aktionen aus:

1. Bewegung **2. Aktion**

1. Bewegung

Du darfst dich in deinem Zug kostenlos um 1 Schritt bewegen. Möchtest du dich weiter bewegen, darfst du vor und nach deinem kostenlosen Schritt Bewegungskarten aus deiner Hand ausspielen.

Jede Bewegungskarte gibt dir 1 oder 2 weitere Schritte. Alternativ darfst du dich durch Ausspielen einer Bewegungskarte direkt in den darauf abgebildeten Raum bewegen.

Mit 1 Schritt darfst du dich aus deinem Raum in einen benachbarten Raum bewegen.

Flure (und Treppen) sind keine Räume. In ihnen darfst du niemals stehen bleiben. Flure verbinden alle an den jeweiligen Flur angrenzende Räume. Dadurch darfst du dich z. B. mit 1 Schritt aus dem Wintergarten in das Schlafgemach bewegen. Der Speisesaal grenzt aufgrund der vielen Flure an 15 weitere Räume an, z. B. an die Küche, die Bibliothek oder das Kinderzimmer.

2. Aktion

Jetzt darfst du genau 1 Aktion ausführen:

1 Karte ziehen oder einen **Mordversuch durchführen**.

1 Karte ziehen: Bist du alleine in einem Raum und keine andere Person kann dich sehen (auch nicht Doktor Lucky), darfst du 1 Aktionskarte vom Stapel ziehen und auf die Hand nehmen. Ziehst du die letzte Karte vom Stapel, gehen sofort die Lichter aus (siehe **Die Lichter gehen aus**, Seite 3).

Mordversuch durchführen: Bist du alleine mit Doktor Lucky in einem Raum und keine andere Person kann dich sehen, darfst du versuchen, Doktor Lucky zu töten (siehe **Mordversuch**, Seite 3).



Spieler diese Karte aus, um dich 1 Schritt zu bewegen, oder springe in das Lancaster-Zimmer.

Ende deines Zugs

Am Ende deines Zuges bewegt sich Doktor Lucky (siehe **Doktor Lucky bewegen**). Danach ist die Person links von dir am Zug – es sei denn, Doktor Lucky bestimmt durch seine Bewegung eine andere Person.

DOKTOR LUCKY BEWEGEN

Nach jedem Zug bewegt sich Doktor Lucky.

Doktor Lucky bewegt sich in seinem Haus entlang eines einfachen Weges, was euch die Chance gibt, euch auf die Lauer zu legen und manchmal Extrazüge auszuführen.

Doktor Lucky bewegt sich nach den Nummern der Räume, sodass er sich von seinem aktuellen Standort zu dem Raum mit der nächsthöheren Zahl begibt. Zum Beispiel geht er von der Galerie (15) zur Bibliothek (16). Von dem Raum mit der höchsten Nummer springt er zum Raum mit der niedrigsten. Wenn Räume in der Spielvorbereitung abgeschlossen wurden, überspringt er diese.

Doktor Luckys Bewegung kann die Spielreihenfolge ändern.

Bewegt sich Doktor Lucky in einen Raum mit 2 oder mehr Personen, führt von diesen Personen diejenige den nächsten Zug aus, die von der zuletzt aktiven Person im Uhrzeigersinn als nächstes am Zug wäre.

(Danach wäre die Person links davon am Zug, wenn Doktor Lucky die Reihenfolge nicht erneut durcheinanderbringt.)

Dadurch ist es z. B. möglich, dass eine Person mehrere Züge in Folge ausführt.

Ausnahme für die erste Runde

In der ersten Runde verändert Doktor Lucky die Spielreihenfolge nicht. Es führt also zunächst jede Person im Uhrzeigersinn 1 Zug aus, bevor das Chaos beginnt.



SICHTLINIEN

Es ist extrem wichtig, zu sehen, was in anderen Räumen passiert.

In Luckys Villa gibt es jede Menge interessante Räume, in denen du mit deinen Freunden abhängen kannst. Aber wenn du Doktor Lucky töten oder Karten ziehen möchtest, musst du außer Sicht sein.

Sichtlinien verlaufen waagrecht und senkrecht durch alle Türen, durch Räume sowie die Treppen hoch und runter. Sie verlaufen nie diagonal.

Zum Beispiel kann dich eine Person im Trophäenzimmer sehen, wenn du im Wohnzimmer, in der Garderobe, im Salon, Gewächshaus oder der Küche bist. Im Speisesaal könnte dich diese Person nicht sehen.

Sonderregeln für die Galerie:

Von der Galerie kannst du nicht nur in die angrenzenden Zimmer sehen, sondern auch in den Speisesaal hinunter sehen (gestrichelte Linie). Du darfst dich aber nicht zwischen Galerie und Speisesaal bewegen.

Außerdem blockt die Galerie die Sichtlinie zwischen dem Lancaster- und dem Fliederzimmer.



MORDVERSUCH

Wenn du versuchst, Doktor Lucky zu töten, liegt es an den anderen Personen, dies zu verhindern.

Stärke deines Mordversuchs

Wenn du versuchst, Doktor Lucky zu töten, bestimme zunächst die Stärke deines Mordversuchs. Die Stärke ist die Summe aus deiner Basisstärke (bei deinem ersten Mordversuch ist diese 1) und der Summe der Werte aller von dir ausgespielten Waffenkarten.

Spiele dazu beliebig viele Waffenkarten aus deiner Hand offen aus. Jede Waffenkarte erhöht die Stärke um den auf der Karte angegebenen Wert (2 oder 3). Stehst du (zusammen mit Doktor Lucky) sogar in einem Raum, der auf einer deiner Waffenkarten genannt wird, ist deren Wert sogar 4, 5 oder 6.



Jeder Charakter startet mit einer Basisstärke von 1.



Ein Charakter mit 3 Motiven hat eine Basisstärke von 4.

Doktor Luckys Glück

Nun können alle Anderen versuchen, den Mord zu vereiteln.

Beginnend bei der Person links von dir und dann im Uhrzeigersinn fortfahrend, darf jede Person 1 oder mehrere Karten mit Kleblättern aus ihrer Hand ausspielen oder passen.

Jedes Kleblatt auf den ausgespielten Karten erhöht Luckys Glück um 1.



Auf Waffen- und Bewegungskarten sind 0, 1 oder 2 Kleblätter, auf Fehlschlagkarten 1 bis 4. (Fehlschlagkarten haben keinen anderen Nutzen, als Mordversuche zu vereiteln.)

Ist die Anzahl der ausgespielten Kleblätter mindestens so hoch wie die Stärke des Mordversuchs, scheitert dieser. Andernfalls tötest du Doktor Lucky und gewinnst das Spiel!

Scheitert dein Mordversuch, darfst du genau 1 deiner ausgespielten Waffenkarten als Motiv verdeckt schräg unter deine Charakterkarte legen. Diese erhöht die Basisstärke deiner zukünftigen Mordversuche um 1. Hast du weitere Waffenkarten ausgespielt, musst du diese abwerfen.

Hinweis: Es ist egal, welche deiner ausgespielten Waffenkarten du unter deine Charakterkarte legst, da die abgeworfenen Karten nicht mehr verwendet werden (es wird also nicht nachgemischt). Wähle einfach die Karte, die deine Mordlust am meisten fördert.

DIE LICHTER GEHEN AUS

Wenn ihr die letzte Karte vom Stapel zieht, gehen **sofort** die Lichter der Villa aus. (Dies geschieht **meistens nur** in größeren Gruppen.)

Ab diesem Moment könnt ihr nur von Personen gesehen werden, die mit euch im selben Raum sind.

Wie ihr euch vorstellen könnt, erhöht dies die Chance deutlich, **Doktor Lucky zu ermorden**.

SPIELENDEN

Du gewinnst, wenn du Doktor Lucky tötest. Ziemlich einfach.

Nur für den Fall, dass es für euch relevant ist: Es verliert genau 1 Person – nämlich diejenige, die zuletzt 1 Karte mit Kleblättern hätte spielen können, es aber nicht getan hat. Sei nicht diese Person!

REGELN IM SPIEL ZU ZWEIT

Führt die Spielvorbereitung wie im Spiel zu viert durch. Zwischen euch sitzt jeweils 1 fremde Person, die versucht, Doktor Lucky vor euch zu töten. Gebt in der Spielvorbereitung jeder fremden Person 1 Charakter und 1 Spielfigur.

Diese Fremden versuchen ebenfalls, einen Mordversuch zu vereiteln, indem sie die oberste Karte des Stapels aufdecken (solange möglich).

In deinem Zug darfst du Fremde bewegen, als wären sie du. Du kannst deine kostenlose Bewegung also z. B. für die Bewegung der Spielfigur einer fremden Person nutzen. Du kannst sie aber auch durch Ausspielen von Bewegungskarten bewegen.

Wenn eine fremde Person am Zug ist, bewegt sie sich aus ihrem Raum in den Raum mit der nächstkleineren Nummer, also in die entgegengesetzte Richtung wie Doktor Lucky. Fremde überspringen abgeschlossene Räume.

Eine fremde Person unternimmt einen Mordversuch, wenn sie vor oder nach ihrer Bewegung im Raum mit Doktor Lucky steht und ihr (oder die andere fremde Person) sie nicht sieht. Sie spielt für ihren Mordversuch keine Waffenkarten aus. Wenn der Mordversuch vereitelt wird, erhöht sich ihre Basisstärke um 1 (indem ihr die oberste Karte des Stapels unter ihre Charakterkarte legt).

