

SEBASTIAN

FITZEK

KILLERCUISE

FINDET DEN MÖRDER UND RETTET DIE PASSAGIERE!

**EIN KOOPERATIVES RÄTSEL-LAUFSPIEL
FÜR 2 BIS 4 SPIELER AB 12 JAHREN**




moses.

Was für eine Überraschung! Ihr seid zu einer Kreuzfahrt eingeladen. Doch die Reise verwandelt sich schnell in einen Albtraum. Denn euer Gönner entpuppt sich als skrupelloser Psychopath. Er hat mit euch noch eine Rechnung offen und einen Killer an Bord eingeschleust. Ein Passagier ist bereits verschwunden. Und ihr habt alle Hände voll damit zu tun, die Schiffspassagiere vor dem Mörder in Sicherheit zu bringen. So beginnt ein Spiel auf Leben und Tod. Rettet euch, indem ihr gut zusammenarbeitet! Verschafft euch Zutritt zu den Schiffsdecks! Und löst am Ende das Rätsel, wo sich der Psychopath versteckt hält! Findet ihn – bevor euch der Killer findet!

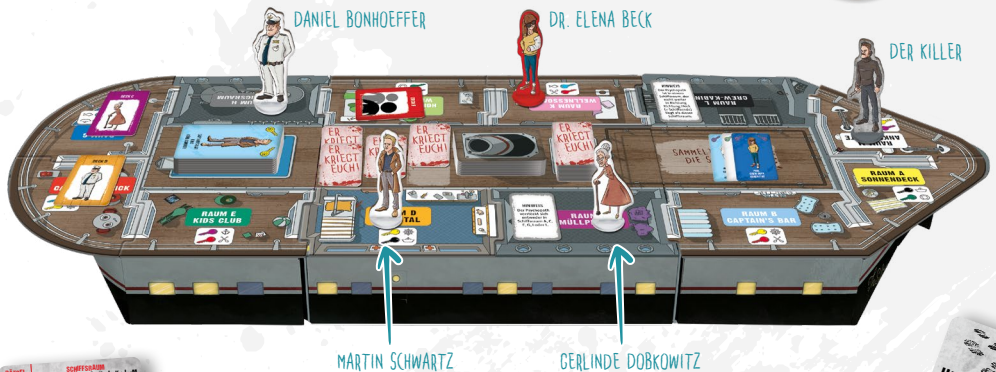
DAS IST EUER SPIELMATERIAL:

- 1 Spielplan in Schiffsform
- 1 Einladung mit Briefumschlag
- 2 Schiffskarten
- 2 Rätselkarten (mit Lösung auf der Rückseite)
- 8 Spielfiguren in zweifacher Ausführung (je 1 x weißer Hintergrund und 1 x roter Hintergrund):
Daniel Bonhoeffer, Martin Schwartz, Gerlinde Dobkowitz, Dr. Elena Beck
- 1 Killer
- 9 Standfüßchen
- 12 Killerkarten (6 einfache Killerkarten und 6 doppelte Killerkarten)
- 48 Figurenkarten
- 20 Hinweiskarten
- 36 Passagierkarten
- 24 Schiffsräume (je 12 Schiffsräume A bis M für das Mitteldeck und Oberdeck)



VOR DEM ALLERERSTEN SPIEL:

Steckt die **8 Spielfiguren** und **den Killer** in die farblich passenden Standfüßchen.



Rätselkarte



Schiffskarte



Figurenkarten



Killerkarten



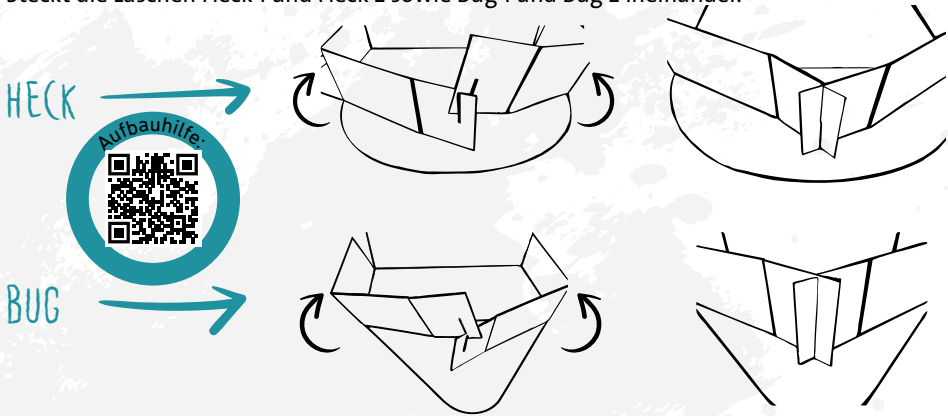
Passagierkarten



Hinweiskarten

WIE BAUT IHR DAS SCHIFF AUF?

Nehmt das **komplette Spielmaterial** aus der Schachtel und legt es zur Seite. Klappt nun das Heck mit den Laschen Heck 1 und Heck 2 sowie den Bug mit den Laschen Bug 1 und Bug 2 nach außen. Steckt die Laschen Heck 1 und Heck 2 sowie Bug 1 und Bug 2 ineinander.



Dreht die Schachtelunterseite vorsichtig um. Schiebt den Bug und das Heck zum Mittelschiff. Ein Magnet hält die 3 Schiffsteile (Bug, Mittelschiff und Heck) zusammen. Nun ist das Schiff fertig zusammgebaut. Schiebt es für alle erreichbar in die Tischmitte. Ihr schaut jetzt auf das **Unterdeck** des Schiffs mit den Schiffsräumen (= Raum A bis M).

SO MACHT IHR DAS SPIEL STARTKLAR:

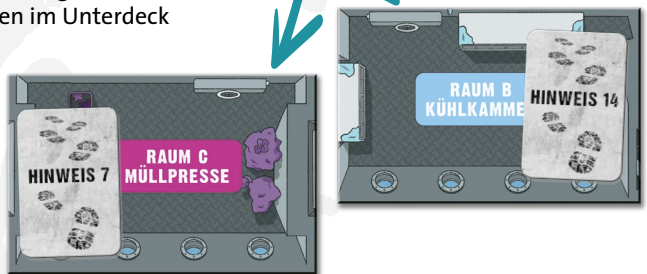
Stimmt euch auf das Spiel ein! Öffnet den **Briefumschlag** und lest die **Einladung**.

Nehmt die beiden **Rätselkarten** und legt sie mit der Vorderseite vor euch ab. Haltet die Lösungen auf der Rückseite verdeckt. Insgesamt gibt es 24 verschiedene Rätsel, also 12 Spielvarianten pro Rätselkarte. Entscheidet euch für ein Rätsel, mit dem ihr spielen möchtet.

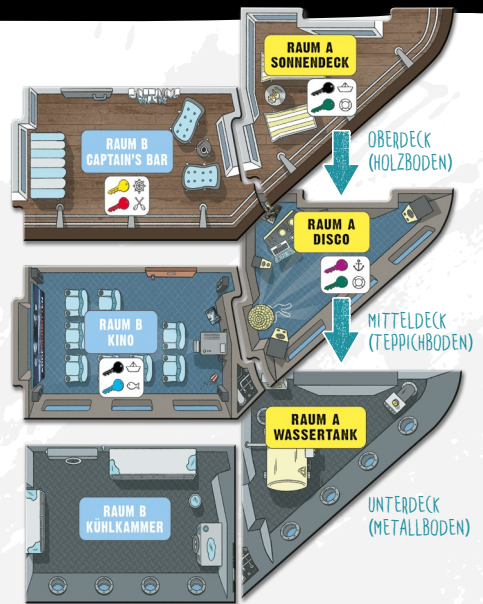
Als Nächstes benötigt ihr die **Hinweiskarten**. Auf der Vorderseite befinden sich Hinweise. Lest sie nicht durch. Dreht sie stattdessen auf die Zahlenseite. Für jedes Rätsel benötigt ihr **12 Hinweiskarten**. Sucht **die zum Rätsel passenden Zahlen** auf den Hinweiskarten heraus. Die übrigen Hinweiskarten kommen zurück in den Schachteldeckel. Ihr braucht sie für diese Partie nicht. Das Rätsel auf der Rätselkarte gibt euch nun die Reihenfolge vor, in der ihr die Hinweiskarten in den Schiffsräumen im Unterdeck verteilen müsst. Beginnt beim **gelben Schiffsraum A**, gefolgt vom hellblauen **Schiffsraum B**, bis ihr schließlich beim weißen **Schiffsraum M** seid.

Übrigens: Schiffsraum J gibt es aus Lesbarkeitsgründen nicht.

RÄTSEL NUMMER	SCHIFFSRaum												
	A	B	C	D	E	F	G	H	I	J	K	L	M
1	9	10	15	20	4	1	3	17	5	8	12		
2	15	5	1	7	20	10	2	17	12	9	11		
3	19	18	1	12	13	3	7	20	2	18			
4	17	8	1	15	3	7	10	12	14	20	18	16	
5	4	3	12	9	18	10	1	7	14	18	20	5	
6	1	7	12	18	5	14	8	15	5	15	15		
7	20	1	9	3	15	7	18	12	2	6	8		
8	6	8	1	14	16	10	4	5	1	17	9	12	
9	15	1	20	18	15	17	12	7	3	5	1	18	
10	18	1	1	15	1	16	15	20	11	17	18		
11	17	5	9	15	16	20	2	5	10	1	18	11	
12	1	2	7	2	17	18	9	16	10	11	4	15	



Das Schiff besteht aus 3 Decks: Im **Unterdeck** liegen bereits eure Hinweiskarten. Darauf legt ihr nun zuerst das **Mitteldeck** und danach das **Oberdeck**. Dazu braucht ihr alle **24 Schiffsräume** des Mitteldecks erkennt ihr am **blauen Teppichboden**. Und die **12 Schiffsräume** des Oberdecks haben einen **Holzboden**.



Achtet darauf, dass die Schiffsräume mit dem gleichen Buchstaben möglichst **exakt übereinanderliegen**. Auf den Schiffsraum A des Unterdecks kommt Schiffsraum A des Mitteldecks und darauf Schiffsraum A des Oberdecks. Das gilt entsprechend für alle Schiffsräume mit den Buchstaben B bis M.

Jetzt braucht ihr die **8 Spielfiguren** und **den Killer**. Stellt **den Killer** in einen beliebigen Schiffsraum des Oberdecks. Wählt **3 Spielfiguren** mit einem **weißen Hintergrund** aus. Stellt je eine davon in einen beliebigen Schiffsraum. Achtet darauf, dass zu Beginn des Spiels keine Spielfigur im selben Schiffsraum wie der Killer steht. Die restlichen Spielfiguren (1 Spielfigur mit weißem Hintergrund und die 4 Spielfiguren mit rotem Hintergrund) stellt ihr neben das Schiff. Ihr braucht sie später.

Mischt die **48 Figurenkarten** und verteilt sie verdeckt entsprechend eurer **Spieleranzahl**:

- Bei **2 Spielern** bekommt jeder **6 Figurenkarten**.
- Bei **3 und 4 Spielern** bekommt jeder **4 Figurenkarten**.

Jeder von euch nimmt seine Figurenkarten auf die Hand. Ihr dürft sie euch nicht gegenseitig zeigen. Ihr könnt aber jederzeit über eure Figurenkarten sprechen.

Nehmt die **Killerkarten**. Je nach **Schwierigkeitsgrad** müsst ihr davon nun die entsprechende Anzahl zu den restlichen Figurenkarten mischen:

- Für die **einfache Stufe** benötigt ihr **8 Killerkarten**: 4 einfache und 4 doppelte Killerkarten.
- Für die **mittlere Stufe** benötigt ihr **10 Killerkarten**: 5 einfache und 5 doppelte Killerkarten.
- Für die **schwere Stufe** benötigt ihr **12 Killerkarten**: 6 einfache und 6 doppelte Killerkarten.

Hierfür teilt ihr je nach Schwierigkeitsgrad die restlichen Figurenkarten in gleichgroße Stapel auf. Mischt die **Killerkarten** und verteilt je 2 davon verdeckt in jeden Stapel:

- Für die **einfache Stufe** benötigt ihr **4 Stapel**.
- Für die **mittlere Stufe** benötigt ihr **5 Stapel**.
- Für die **schwere Stufe** benötigt ihr **6 Stapel**.

Anschließend legt ihr sie zu einem großen Stapel aufeinander. Das ist nun euer Nachziehstapel. Ihr dürft ihn ab jetzt **nicht mehr mischen**. Legt ihn auf das Feld mit dem Schornstein.

Mischt nun alle **Passagierkarten** und legt sie als verdeckten Passagierstapel auf das Feld „Passagierstapel“. Die Er-kriegt-euch-Seite muss dabei nach oben zeigen.



Nun zieht ihr **4 Passagierkarten** vom Passagierstapel, deckt sie auf und verteilt diese auf die entsprechenden Schiffsräume. Die Farben vom Schiffsraum und der Passagierkarte müssen dabei übereinstimmen.



In seltenen Fällen kann Folgendes passieren:

- ⚓ Die Passagierkarte kommt in den Schiffsraum, in dem der Killer steht? Dann bleibt sie dort liegen.
- ⚓ Die Passagierkarte kommt in den Schiffsraum und die Bedingung (siehe *Passagiere vor dem Killer retten*) darauf ist schon erfüllt? Dann kommt sie in den Schachteldeckel zurück. Ihr müsst **keine** neue Passagierkarte nachziehen.

WAS MÜSST IHR TUN?

Der Killer ist euch von Beginn an auf den Fersen. Zunächst müsst ihr eure eigene Haut retten und die Passagierkarten (= Passagiere) vor ihm in Sicherheit bringen. Gleichzeitig solltet ihr 2 Herausforderungen meistern: Findet im **Mitteldeck** den **Vermissten**, eure vierte Spielfigur! Dafür müsst ihr mehrere Schiffsräume im Oberdeck aufschließen, um ins Mitteldeck zu kommen. Danach führt euch der **Weg ins Unterdeck**. Dort müsst ihr den **skrupellosen Psychopathen** aufspüren. **Hinweise** geben euch Aufschluss, wo er sich im Unterdeck versteckt hält. Könnt ihr diese richtig entschlüsseln, bevor euch der Killer den Garaus macht?

SPIELABLAUF:

Ihr spielt gemeinsam gegen das Spiel. Das bedeutet, ihr gewinnt oder verliert zusammen. Es beginnt der Spieler, der zuletzt *Passagier 23* gelesen hat. Was? Noch niemand? Dann beginnt der Jüngste unter euch. Danach spielt ihr reihum im Uhrzeigersinn.

Tip: Sprecht euch während der Partie gut ab. Überlegt gemeinsam, wie ihr am besten vorwärtskommt.

WIE BEWEGST DU SPIELFIGUREN?

Die Figurenkarten helfen euch, die Spielfiguren auf dem Schiff zu bewegen. Jeder von euch kann **jede beliebige Spielfigur** nutzen. Allerdings nur, wenn ihr die zur Spielfigur passende Figurenkarte auf der Hand habt und sie ausspielt.

Bist du an der Reihe? Dann musst du **mindestens eine Figurenkarte** ausspielen. Du darfst aber auch mehrere Figurenkarten ausspielen. Für jede Spielfigur, die du bewegen möchtest, brauchst du eine Figurenkarte.

Du hast für jede Figurenkarte **eine** der folgenden Möglichkeiten:

- [1] Spielfigur bewegen
- [2] Schiffsräume aufschließen
- [3] Schlüssel im Sammelt-hier-die-Schlüssel-Bereich ablegen

[1] **Spielfigur bewegen:** Du kannst die Spielfiguren von Schiffsraum zu Schiffsraum bewegen. Dafür hast du 3 verschiedene Bewegungen zur Auswahl:

- a) **In einen benachbarten Schiffsraum ziehen:** Du darfst die auf deiner Figurenkarte **abgebildete Spielfigur** in einen der beiden **benachbarten** Schiffsräume ziehen. Also in den linken oder rechten Schiffsraum ihrer aktuellen Position.
- b) **In den angegebenen Schiffsraum ziehen:** Die **Hintergrundfarbe** der Figurenkarte zeigt dir, in welchem Schiffsraum du die abgebildete Spielfigur ziehen darfst. Nutzt du diese Bewegung? Dann springst du mit dieser Spielfigur direkt in den entsprechenden Schiffsraum.
- c) **In einen beliebigen Schiffsraum ziehen:** Steht die abgebildete Spielfigur schon in dem Schiffsraum, den die Figurenkarte zeigt? Dann kannst du mit dieser Figurenkarte eine **Spezialbewegung** machen. Du darfst die Spielfigur in einen beliebigen Schiffsraum deiner Wahl ziehen. Spring mit dieser Spielfigur direkt dorthin.



Jede von dir ausgespielte Figurenkarte legst du **offen auf den Ablagestapel** (Swimming-Pool). Und zwar in der Reihenfolge, in der du die Figurenkarten ausgespielt hast.

Achtung: Wollt ihr mehrere Figurenkarten für dieselbe Spielfigur nutzen? Dann müsst ihr die Figurenkarten nacheinander ausspielen und auf den Ablagestapel legen.

Übrigens: Es dürfen beliebig viele Spielfiguren im selben Schiffsraum stehen.

[2] **Schiffsräume aufschließen:** Ihr wollt in die unteren beiden Decks? Dann müsst ihr die darüber liegenden Schiffsräume erst aufsperrn. Ihr schließt also zuerst das Oberdeck und danach das Mitteldeck auf. Aber ihr müsst nicht alle 12 Schiffsräume des Ober- und Mitteldecks aufschließen.

Zum Aufschließen benötigt ihr für jeden Schiffsraum **2 passende Schlüssel**.

Woher bekommt ihr die Schlüssel?

Auf jeder Figurenkarte seht ihr **einen Schlüssel** einer bestimmten Farbe. Vergleicht, welche Schlüssel ihr für die **Schlüsselkombination** eines Schiffsraumes braucht. Denn jeder der 12 Schiffsräume hat eine andere. Sie besteht immer aus **2 Schlüsseln unterschiedlicher Farbe**.



Beispiel: Sami schließt Schiffsraum A mit dem grünen und lila Schlüssel auf.



Tipp: Mit den Symbolen auf den Schlüsselanhängern und in den Schiffsräumen könnt ihr die Farben besser voneinander unterscheiden.

Wann könnt ihr den Schiffsraum aufschließen?

Bevor ihr einen Schiffsraum aufschließt, müssen folgende Bedingungen erfüllt sein:

- ⚓ Es muss mindestens eine **Spielfigur in diesem** Schiffsraum stehen.
- ⚓ **Der Killer darf nicht** in diesem Schiffsraum stehen.
- ⚓ Es darf auch **keine Passagierkarte** in diesem Schiffsraum liegen.
- ⚓ Ihr müsst **2 zum Schiffsraum passende Schlüssel** ablegen.

Hast du die passenden Schlüssel?

Dann lege die beiden entsprechenden Figurenkarten auf den Ablagestapel. Jetzt hast du den Schiffsraum aufgeschlossen. Hebe die darauf stehende(n) Spielfigur(en) an. Nimm dir den Schiffsraum und lege ihn mit der Bildseite nach oben ab. Stelle die Spielfigur(en) anschließend in den Schiffsraum des soeben geöffneten Mittel- bzw. Unterdecks. Sammelt die geöffneten Schiffsräume in 2 Stapeln. Macht einen für das Oberdeck und einen für das Mitteldeck. Wie geht es mit dem geöffneten Schiffsraum weiter? Lies dazu weiter unter *Was macht ihr mit den offenen Schiffsräumen?*

Tipp: Du kannst zum Aufschließen eines Schiffsraumes sowohl deine Figurenkarten auf der Hand als auch die „gesicherten Schlüssel“ verwenden. Was sind „gesicherte Schlüssel“? Lies hierfür weiter unter [3] *Schlüssel im Sammelt-hier-die-Schlüssel-Bereich ablegen*.

- [3] Schlüssel im Sammelt-hier-die-Schlüssel-Bereich ablegen:** Du kannst beliebig viele Figurenkarten **offen** in den Sammelt-hier-die-Schlüssel-Bereich legen. Diese Figurenkarten stehen dir und deinen Mitspielern als **gesicherte Schlüssel** zur Verfügung. Jeder von euch kann diese gesicherten Schlüssel in seinem Zug verwenden. Es dürfen beliebig viele Figurenkarten im Sammelt-hier-die-Schlüssel-Bereich liegen.

Achtung: Figurenkarten im Sammelt-hier-die-Schlüssel-Bereich dürft ihr nur noch als Schlüssel verwenden. Ihr könnt damit keine Spielfiguren mehr bewegen.

Hast du einen Schlüssel aus dem Sammelt-hier-die-Schlüssel-Bereich verwendet? Dann lege die entsprechende Figurenkarte auf den Ablagestapel.

Tipp: Schaut, welche Spielfiguren **noch nicht** oder **nicht mehr** im Spiel sind. Nutzt am besten die Figurenkarten dieser Spielfiguren als Schlüssel!

HAST DU DEINEN ZUG BEENDET?

Hast du **mindestens eine Figurenkarte** ausgespielt und möchtest keine weiteren mehr ausspielen? Dann ist dein Zug zu Ende. Anschließend ziehst du so viele Figurenkarten vom Nachziehstapel nach, bis du wieder deine ursprüngliche Anzahl an Karten auf der Hand hast.

DU HAST BEIM NACHZIEHEN EINE ODER MEHRERE KILLERKARTEN GEZOGEN?

Zieh beim Nachziehen die Figurenkarten einzeln vom Nachziehstapel! Hast du dabei eine Killerkarte gezogen? Dann musst du sie **immer sofort** ausspielen und offen auf den Ablagestapel legen. Zieh **den Killer** die entsprechende Anzahl an Schiffsräumen im Uhrzeigersinn weiter. Je nach Killerkarte läuft er **1 oder 2** Schiffsräume weiter.



Der Killer läuft **1 Schiffsraum** weiter. Ihr müsst 1 Passagierkarte in den entsprechenden Schiffsraum legen.



Der Killer läuft **2 Schiffsräume** weiter. Ihr müsst 2 Passagierkarten in die entsprechenden Schiffsräume legen.

Danach zieht ihr – je nach Killerkarte – 1 bzw. 2 **Passagierkarten vom Passagierstapel** und legt sie in die **entsprechenden Schiffsräume**. Es können mehrere Passagierkarten in einem Schiffsraum liegen.

Müsst ihr eine **Passagierkarte** in einen **Schiffsraum** legen, in dem **der Killer steht**? Dann legt sie dorthin. Der Killer bekommt die Passagierkarte in diesem Fall nicht.

Für jede gezogene Killerkarte ziehst du eine Figurenkarte nach.

DENKT DARAN: Ihr müsst den oben beschriebenen Ablauf einhalten und direkt ausführen! Killerkarte gezogen? Dann zieht der Killer entsprechend viele Schritte nach vorne. Danach legt ihr sofort die entsprechende Anzahl an Passagierkarten in die Schiffsräume. Dann erst zieht ihr eine neue Figurenkarte vom Nachziehstapel!

IST DER NACHZIEHSTAPEL DER FIGURENKARTEN AUFGEBRAUCHT?

Dann dreht den Ablagestapel um. Legt ihn **ohne zu mischen** direkt auf das Feld mit dem Schornstein.

IST DER NACHZIEHSTAPEL DER PASSAGIERKARTEN AUFGEBRAUCHT?

Das ist nicht gut! In diesem Fall habt ihr verloren.

PASSAGIERE VOR DEM KILLER RETTEN - ABER WIE?

Ihr könnt mithilfe der Spielfiguren die Passagiere retten. Eine Passagierkarte steht für einen Passagier.

Um einen Passagier zu retten, müsst ihr die Bedingung auf der Passagierkarte erfüllen.

Es gibt 3 verschiedene Bedingungen:



- [1] **Spielfigur:** Die abgebildete **Spielfigur** muss in dem **Schiffsraum** stehen, in dem diese Passagierkarte liegt.



- [2] **Schiffsraum:** Ihr müsst diese Passagierkarte in den darauf abgebildeten Schiffsraum bringen.



- [3] **Teamwork:** Es müssen 2 beliebige Spielfiguren in dem Schiffsraum stehen, in dem diese Passagierkarte liegt.

Habt ihr die Bedingung erfüllt? Dann nehmt die entsprechende Passagierkarte aus dem Schiffsraum und legt sie in den Schachteldeckel zurück.

PASSAGIERKARTEN MITNEHMEN:

Steht eine Spielfigur im selben Schiffsraum wie eine oder mehrere Passagierkarten? Dann kann sie eine Passagierkarte bei ihrer Bewegung mitnehmen. Es gibt nun 2 Möglichkeiten:

- ⚓ Legt die Passagierkarte im neuen Schiffsraum ab.
- ⚓ Die Bedingung der Passagierkarte ist erfüllt und sie kommt in den Schachteldeckel zurück.

DER KILLER FINDET PASSAGIERKARTEN:

Betritt der Killer einen Schiffsraum, in dem eine oder mehrere Passagierkarten liegen? Dann müsst ihr alle diese Passagierkarten auf die Killer-Seite drehen und auf ein freies Er-kringt-euch-Feld legen. Sobald der Killer **mindestens 5** davon gesammelt hat, habt ihr sofort **verloren**.

Achtung: Läuft der Killer 2 Schiffsräume weiter? Dann sammelt er alle auf seinem Weg liegenden Passagierkarten ein.

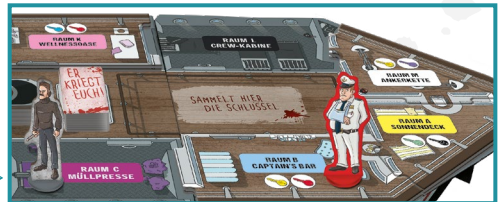
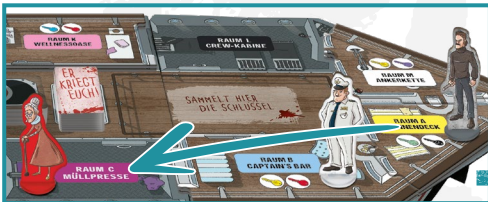
DER KILLER TRIFFT EINE SPIELFIGUR:

Autsch, das tut weh! Ihr solltet mit keiner Spielfigur in einen Schiffsraum ziehen, in dem der Killer steht. Und achtet darauf, dass ihr den Killer nicht in Schiffsräume mit Spielfiguren zieht. Passiert es doch, geschieht Folgendes:

ERSTE BEGEGNUNG: Betritt der Killer einen Schiffsraum oder durchquert ihn? Und trifft dabei auf mindestens eine Spielfigur? Oh je. Der Killer überrascht euch. Ihr kommt gerade noch mit einem blauen Auge davon. Das bedeutet, dass diese Spielfigur(en) aus dem Spiel kommen. Legt sie in den Schachteldeckel zurück. Für jede aus dem Spiel genommene Spielfigur kommt jetzt ihr leicht verletztes Double (Spielfigur mit rotem Hintergrund) zum Einsatz. Es stand bisher neben dem Schiff. Stellt es in den Schiffsraum, in dem der Killer die entsprechende Spielfigur erwischt hat. Dann spielt ihr weiter. Versucht nun, dass diese Spielfigur kein zweites Mal auf den Killer trifft.

ZWEITE BEGEGNUNG: Diese endet nämlich für die Spielfigur tödlich. Trifft das leicht verletzte Double erneut auf den Killer? Dann lässt er dieses Mal keine Gnade walten und eliminiert die Spielfigur. Sie ist aus dem Spiel und kommt in den Schachteldeckel zurück. Ihr habt jetzt eine Spielfigur weniger zur Verfügung. Die Figurenkarten dieser Spielfigur könnt ihr ab jetzt nur noch als Schlüssel verwenden.

Beispiel: Der Killer steht in Schiffsraum A und läuft zwei Räume weiter – in Schiffsraum C. Die Spielfigur Daniel Bonhoeffer mit weißem Hintergrund steht in Schiffsraum B. Spielfigur Gerlinde Dobkowitz mit rotem Hintergrund steht in Schiffsraum C. Das bedeutet, der Killer trifft auf beide Spielfiguren: Daniel Bonhoeffer bekommt einen roten Hintergrund. Und die Spielfigur Gerlinde Dobkowitz kommt aus dem Spiel.



WAS MACHT IHR MIT DEN OFFENEN SCHIFFSRÄUMEN?

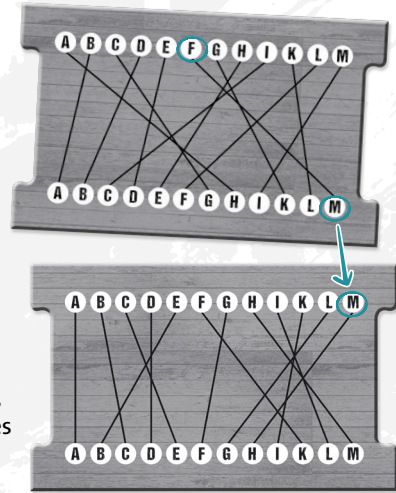
Ihr habt einen Schiffsraum aufgeschlossen? Das ist sehr gut! Je nach Deck habt ihr unterschiedliche Aufgaben zu erfüllen:

1) Was passiert im Mitteldeck?

Eure Aufgabe ist es, den **Vermissten** zu finden. Das ist eure vierte Spielfigur. Sie ist noch nicht im Spiel. Insgesamt müsst ihr **4 Schiffsräume im Oberdeck** aufschließen. Erst dann könnt ihr den Vermissten befreien. Habt ihr 4 Schiffsräume vom Oberdeck geöffnet, wie unter *Schiffsräume aufschließen* beschrieben? Dann nehmt den Stapel mit den 4 Schiffsräumen vom Oberdeck und dreht ihn um.

Ihr seht nun **Buchstaben und Linien**. Die Buchstaben stehen für die Buchstaben der Schiffsräume. Sucht den Buchstaben, der mit dem Buchstaben des ersten geöffneten Schiffsraumes übereinstimmt. Folgt der Linie. Ihr landet bei einem anderen Buchstaben.

Merkt ihn euch und startet mit diesem Buchstaben auf dem zweiten geöffneten Schiffsraum. Ab jetzt spielt der Buchstabe auf der Vorderseite keine Rolle mehr. Ihr greift für die nächsten 3 Schiffsräume immer den Buchstaben aus der letzten Reihe auf, startet mit diesem auf dem nächsten Schiffsraum und folgt den Linien zum nächsten Buchstaben. Wiederholt dies mit dem dritten und vierten geöffneten Schiffsraum. Habt ihr den letzten Buchstaben erreicht? Dann befindet sich der Vermisste in dem Schiffsraum, der zu diesem Buchstaben passt. Jetzt müssen die **folgenden Bedingungen** erfüllt sein. Erst dann dürft ihr den Vermissten, eure vierte Spielfigur, in diesen Schiffsraum stellen:

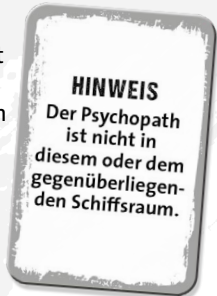


- ⚓ Dieser Schiffsraum im Oberdeck muss aufgeschlossen sein.
- ⚓ Mindestens eine Spielfigur muss in diesem Schiffsraum stehen. Der Killer darf hier nicht stehen.

Sind die beiden Bedingungen nicht erfüllt? Dann müsst ihr den Schiffsraum erst – wie oben beschrieben – aufschließen und eine Spielfigur dorthin ziehen.

2) Was passiert im Unterdeck?

Als Nächstes müsst ihr den Psychopathen im Unterdeck finden. Dafür müsst ihr die Schiffsräume des Mitteldecks aufschließen, um ins Unterdeck zu kommen. Im Unterdeck findet ihr Hinweiskarten. Habt ihr einen Schiffsraum zum Unterdeck aufgeschlossen? Dann nehmt den Hinweis, deckt ihn auf und lest ihn laut vor. Anschließend legt ihr ihn offen in den Schiffsraum zurück. Im Laufe der Partie sammelt ihr immer mehr Hinweise. Sie geben euch Aufschluss darüber, wo sich der Psychopath im Unterdeck befindet.



Ihr wisst, wo der Psychopath im Unterdeck steckt?

Habt ihr aus eurer Sicht genügend Hinweise gesammelt? Ihr wisst, wo der Psychopath steckt? Dann kommt es zum Showdown: Zieht mit einer beliebigen Spielfigur in den Schiffsraum, wo ihr den Psychopathen vermutet. Selbstverständlich muss der Schiffsraum bis zum Unterdeck aufgeschlossen sein und der Killer darf hier nicht stehen.

Nehmt nun die Rätselkarte und schaut euch die Lösung an:

- ⚓ Stimmt eure Lösung mit der Lösung auf der Rätselkarte überein? Glückwunsch! Ihr habt den Psychopathen gefunden! Der Killer kann euch nichts mehr anhaben. Ende gut – alles gut.
- ⚓ Die Lösungen stimmen nicht überein? Oh je ... Ihr seid dem Psychopathen auf den Leim gegangen. Ihr habt das Spiel verloren.

RÄTSEL NUMMER	LÖSUNG
1	S
2	M
3	A
4	M
5	P
6	F
7	L
8	S
9	S
10	F
11	E
12	O

Tip: Ihr müsst nicht alle Schiffsräume zum Unterdeck aufschließen. Es reichen im Durchschnitt 4 bis 7 Schiffsräume. Denkt dran: Ein Schiffsraum im Unterdeck ist noch geschlossen? Und ihr glaubt, dass der Psychopath dort nicht ist? Dann vergesst aber nicht den Hinweis, der dort liegt. Vielleicht hilft er euch weiter.

DER KILLER TRIFFT AUF EINEN HINWEIS?

Dann passiert nichts weiter. Er lässt ihn links liegen.

DAS SPIEL IST AUS!

Das Spiel endet auf 6 verschiedene Arten:

- ⚓ **Gerettet!** Ihr gewinnt, wenn ihr den skrupellosen Psychopathen im Unterdeck findet. Es spielt dabei keine Rolle, ob ihr bis dahin den Vermissten gefunden habt.
- ⚓ **Verloren!** Ihr verliert, wenn **5 Passagierkarten** auf den Er-kriegt-euch-Feldern liegen.
- ⚓ **Euer Untergang!** Der Passagierstapel ist aufgebraucht und ihr habt den Psychopathen nicht gefunden.
- ⚓ **Das war's!** Der Psychopath ist in einem anderen Schiffsraum als ihr vermutet habt.
- ⚓ **Massaker!** Der Killer hat all eure Spielfiguren erwischt.
- ⚓ **Heute ist Freitag, der 13.?** Dann habt ihr automatisch verloren.

VARIANTE "UNTER ZEITDRUCK"

So spielt ihr Killercruise gegen die Zeit:

Für diese Variante benötigt ihr einen Timer (2 Minuten), z. B. ein Smartphone.

Das Spiel läuft nach den oben beschriebenen Regeln mit **folgenden Änderungen:** Wählt eine Schwierigkeitsstufe und macht das Spiel startklar. Allerdings braucht ihr nun euer Smartphone. Stellt den Timer auf 2 Minuten. Seid ihr bereit? Dann startet den Timer und beginnt das Spiel. Ist der Timer abgelaufen? Dann zieht 2 Passagierkarten vom Nachziehstapel und legt sie in die entsprechenden Schiffsräume. Startet den Timer erneut. Ihr habt wieder 2 Minuten Zeit, bis neue Passagierkarten ins Spiel kommen.

Achtung: Habt ihr eine Killerkarte gezogen? Dann **kommen keine neuen Passagierkarten** ins Spiel.



ZUSAMMENFASSUNG:

Bist du an der Reihe, musst du **mindestens eine Figurenkarte** ausspielen. Du hast folgende Möglichkeiten:

- 1) **Passende Spielfigur bewegen**
 - a. In benachbarten Schiffsraum
 - b. Zum abgebildeten Schiffsraum springen
 - c. Spezialbewegung nutzen und in einen beliebigen Schiffsraum springen

Eine Spielfigur darf dabei immer **eine Passagierkarte** mitnehmen. Bringt sie vor dem Killer in Sicherheit!

- 2) **Schiffsräume aufschließen und dafür 2 passende Schlüssel ablegen**
- 3) **Schlüssel im Sammelt-hier-die-Schlüssel-Bereich ablegen**

Ihr habt einen Schiffsraum aufgeschlossen – was nun?

- a. Mitteldeck: 4 Schiffsräume aufschließen und dann den Linien folgen
- b. Unterdeck: versuchen, die Hinweise richtig zu deuten

Der Killer läuft immer sofort, wenn ihr eine Killerkarte zieht.

HÄUFIGSTES SPIELLENDE:

Verloren: Der Killer hat **5 Passagierkarten**.

Gewonnen: Ihr findet den Psychopathen im Unterdeck.

HILFE BEIM ABBAU?

Löst die Laschen Heck 1 und Heck 2 sowie Bug 1 und Bug 2 voneinander. Klappt zuerst den Bug mit den Laschen in die Box. Und danach das Heck. Oder scannt den **Anker** und schaut euch den Abbau an:

Sebastian Fitzek Killercruise
www.sebastianfitzek.de
© 2020 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

2. Auflage 2020
Art.-Nr.: 90358

Spieler-Autor: Marco Teubner
nach einer Idee von Sebastian Fitzek und Jörn Stollmann
Illustration: Jörn Stollmann
Grafik / Gestaltung: Kreativbunker
Redaktion: Anneli Ganser
Lektorat: Nicola Berger
Herstellung: Anja Trentepohl

Farb- und Inhaltsänderungen vorbehalten.

Die Autoren und der moses. Verlag danken allen Testspielern aus Bödefeld, Antdorf, Kempen, Düsseldorf, Herne, Bochum, Bocholt und Berlin für die zahlreichen Testrunden. Besonderer Dank geht an: Anja T., Daniel, Adrian, Ina, Lisa, Nora, Till, Ali, Friederike, Nicola, Benito, Sarah und Sandra. Marco Teubners besonderer Dank geht an seine Kapitänin Susan!

