

FURCHTBAR

Friedemann Friese



NR.8  
APRIL 2026



75 pfg

# FINSTERE FLURE



EIN MONSTRÖSES SPIEL FÜR 2-7 FURCHTLOSE PERSONEN

FEATURING...



FÜRST FIESO



FURUNKULUS



FREMDE



# FINSTERE FLURE



PRÄSENTIERT VON



**FRIEDEMANN FRIESE**  
AUTOR



**"MAURA" KALUSKY**  
INKER | LETTERING



**HENNING KRÖPKE**  
REDAKTEUR

FÜRST FIESO UND FURUNKULUS WURDEN ERSCHAFFEN  
VON FRIEDEMANN FRIESE UND "MAURA" KALUSKY.

## FOLGE FÜNFUNDZWANZIG: FESTNAHME UND FLUCHT

Furchtlos folgt ihr Fürst Fieso in dessen finstere Festung am finnischen Fjord.

Ihr forscht mittels flinker und facettenreicher Finten nach festlichen Fetischen für die faszinierende Fee und Freifrau Fabula.

Doch Fürst Fieso scheint fremdenfeindlich, welch ein Fiasko! Ihr landet unter Freiheitsberaubung freudlos und frierend in finsternen Fluren.

Nun müsst ihr Fürst Fiesos Falle entkommen. Furunkulus, das Hofmonster und furchteinflößender Freak, wartet schon. Statt um Frieden zu flehen heißt es, frisch, fromm, fröhlich und frei Furunkulus zu foppen und im wartenden Bus in die Freiheit zu fliehen.

## WORUM GEHT ES IN FINSTERE FLURE?

Ihr versucht eure Figuren durch Fürst Fiesos Festung zu ziehen, ohne dabei vom Hofmonster Furunkulus erwischt zu werden.

In jeder Runde bewegen sich eure Figuren immer zuerst. Sie verstecken sich hinter Steinblöcken, glitschen über Blutlachen schneller Richtung Ausgang oder locken das Monster aus sicherer Entfernung zu anderen Figuren, um sicher zum Ausgang zu gelangen.

Anschließend bewegt sich das Monster automatisch, um möglichst alle Figuren zu erwischen.

Bringt ihr zuerst eine bestimmte Anzahl an Figuren in den wartenden Bus am Ausgang, gewinnt ihr das Spiel.

## IMPRESSUM



DAS SPIEL FINSTERE FLURE ERSCHEINT SEIT 2003 IM SPIELEVERLAG 2F-SPIELE,  
FEDELHÖREN 64, D-28203 BREMEN, WWW.2F-SPIELE.DE

HERAUSGEBER UND AUTOR: FRIEDEMANN FRIESE

GRAFISCHE GESTALTUNG UND LAYOUT: "MAURA" KALUSKY.

REDAKTION UND REALISATION: HENNING KRÖPKE

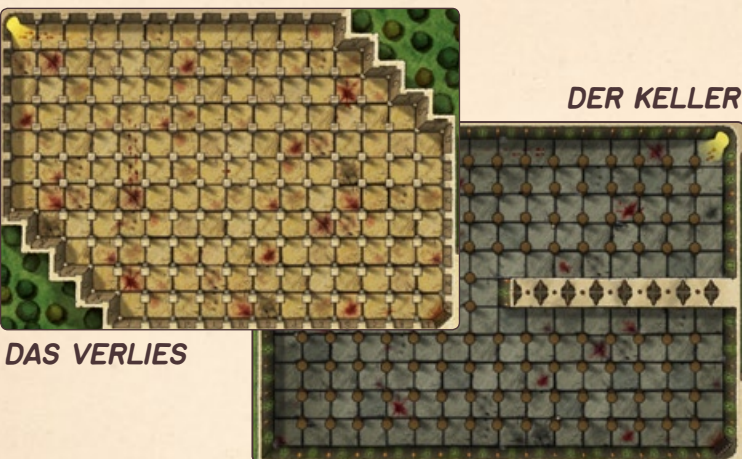
© COPYRIGHT 2F-SPIELE, 2026

EIN PRODUKT VON 2F-SPIELE

# SPIELMATERIAL

Dieses Exemplar von **Finstere Flure (Reanimated Version)** beinhaltet:

- 1 ZWEISEITIGER **FALTPLAN**



- 1 **KERKER (START)** UND 1 **BUS (ZIEL)**



- 21 ZWEISEITIGE **FLURPLÄTTCHEN** (11 STEINBLÖCKE, 4 PLÜSCHHASEN, 4 TELEPORTER, 2 BLUTLACHEN)



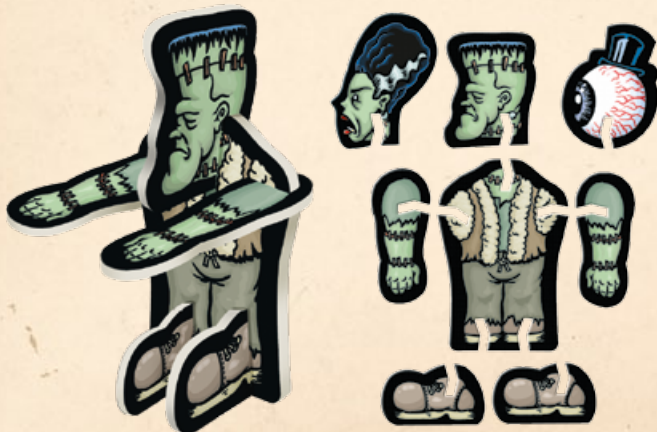
- 25 **FIGUREN** BESTEHEND AUS HOLZSCHEIBEN UND 1 AUFKLEBERBOGEN (JE 2 AUFKLEBER PRO HOLZSCHEIBE)



**VOR DER ERSTEN PARTIE:**  
KLEBT DIE BEIDEN AUFKLEBER AUF VORDER- UND RÜCKSEITE DER FARBBLICH PASSENDEN HOLZSCHEIBE.

DIE SUMME DER ZAHLEN AUF BEIDEN SEITEN EINER FIGUR IST IMMER 7.

- 28 **MONSTERTEILE** (4 KÖRPER, 8 KÖPFE, 10 ARME, 6 FÜßE)



- 9 **BEWEGUNGSPLÄTTCHEN**



- 1 **STARTPLÄTTCHEN**



# VERLIES

**1** Legt den **Faltplan** mit dem Verlies bereit.



Legt den **Kerker** als Startfeld für alle Figuren neben den Eingang und den **Bus** als Zielfeld neben den Ausgang.

Platziert die **Flurplättchen** auf die angezeigten Felder des Faltplans. Ihr verwendet nur die **2 Blutlachen** und **11 Steinblöcke**. Legt die **4 Teleporter** und **4 Plüschhasen** in die Schachtel zurück.

Die Rückseiten der Steinblöcke verwendet ihr noch nicht.

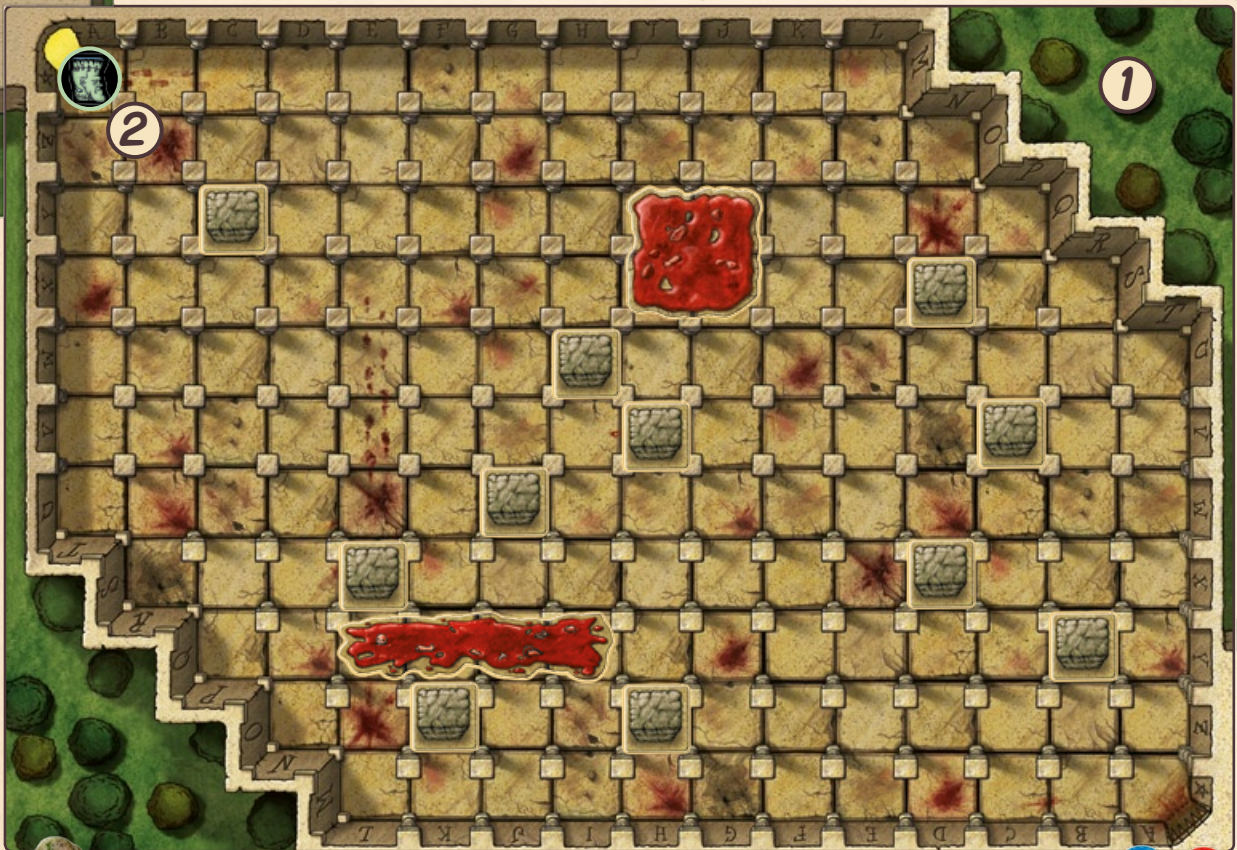
**2** Erweckt das **Monster** zum Leben.

Wählt aus den Monsterteilen einen **Körper, Kopf, Arme** und **Füße** und steckt sie zusammen. Legt die übrigen Monsterteile in die Schachtel zurück.

Stellt das Monster auf das Eckfeld  beim Ausgang. Es blickt in gerader Linie zur Markierung  auf der gegenüberliegenden Wand.



**1** BUS AM AUSGANG



**1** KERKER AM EINGANG



FÜR BEIDE PLÄNE

**3** Bereitet den Stapel mit Bewegungsplättchen für das Monster vor.

Mit **2 bis 5 Personen**: Legt das Bewegungsplättchen „3 Treffer“ in die Schachtel zurück. Mischt die übrigen 8 Bewegungsplättchen und legt sie als verdeckten Stapel neben den Faltplan.

Mit **6 bis 7 Personen**: Legt das Bewegungsplättchen mit der Zahl „5“ in die Schachtel zurück. Mischt die übrigen 8 Bewegungsplättchen und legt sie als verdeckten Stapel neben den Faltplan.



# ODER KELLER

**1** Legt den **Faltplan** mit dem Keller bereit.

Legt den **Kerker** als Startfeld für alle Figuren neben den Eingang und den **Bus** als Zielfeld neben den Ausgang.

Platziert die **Flurplättchen** auf die angezeigten Felder des **Faltplans**. Ihr verwendet die **2 Blutlachen**, **11 Steinblöcke** und **4 Plüschhasen**. Legt die **4 Teleporter** in die Schachtel zurück.

Die Rückseiten der **Steinblöcke** verwendet ihr noch nicht.

**2** Erweckt das **Monster** zum Leben.

Wählt aus den **Monsterteilen** einen **Körper**, **Kopf**, **Arme** und **Füße** und steckt sie zusammen. Legt die übrigen **Monsterteile** in die **Schachtel** zurück.

Stellt das **Monster** auf das Feld . Es blickt in gerader Linie zur **Markierung**  auf der gegenüberliegenden Wand.



**4** Nehmt euch jeweils ein **Team** mit **Figuren**, mit denen ihr vor dem **Monster** fliehen wollt.

**Mit 2 bis 4 Personen:** Ihr spielt mit **4 Figuren** pro Team und wählt eines der **grünen, roten, gelben** oder **blauen Teams**. Dreht die **Figuren** auf die Seite mit den **weißen Kreisen** (Zahlen **1, 3, 4** und **5**).

**Mit 5 bis 7 Personen:** Ihr spielt mit **3 Figuren** pro Team und wählt ein beliebiges der **7 Teams**. Dreht die **Figuren** auf die Seite mit den **weißen Kreisen** (Zahlen **1, 4** und **5**). Spielt ihr mit dem **grünen, roten, gelben** oder **blauen Team**, legt die **Figur** mit der **weißen „3“** in die **Schachtel** zurück.

Legt alle **Figuren** auf die farblich passenden **Zellen** im **Kerker** neben dem **Eingang**. Achtet darauf, dass die Seite mit den **weißen Kreisen** sichtbar bleibt.

**5** Die **Person**, die dem **Monster** am **ähnlichsten** sieht, nimmt sich das **Startplättchen** und dreht es auf die Seite mit dem **weißen Kreis**.

Nun könnt ihr mit **Finstere Flure** beginnen!

## SPIELABLAUF

Ihr spielt *Finstere Flure* in zwei Spielhälften, die beide aus 7 Runden bestehen.

Werden eure Figuren in der ersten Spielhälfte vom Monster erwischt, schickt es sie zurück zum Kerker. Die Figuren kommen vorerst mit dem Schrecken davon und ihr könnt sie nächste Runde erneut ins Spiel bringen.

In der zweiten Spielhälfte frisst das Monster die erwischten Figuren, sodass ihr sie verliert und in die Schachtel zurücklegt.

Jede Runde besteht aus zwei Phasen:

1. Die Figuren flüchten
2. Das Monster jagt

Das Spiel endet sofort, wenn eine Person alle bis auf eine ihrer Figuren durch den Ausgang in den Bus gezogen und somit gerettet hat. Schafft das niemand von euch, endet das Spiel spätestens nach 14 Runden, wenn alle noch fliehenden Figuren gefressen werden. Es gewinnt die Person, die als Erste die meisten Figuren gerettet hat.

## PHASE 1: DIE FIGUREN FLÜCHTEN

Zieht eure Figuren durch Fürst Fiosos Festung. Achtet dabei darauf, wohin die anderen laufen und wo das Monster gerade steht.

Alle eure Figuren haben auf einer Seite einen schwarzen und auf der anderen Seite einen weißen Kreis. Zu Beginn der ersten Runde zeigen alle Figuren den weißen Kreis, wie auf dem Startplättchen zu sehen. Die Zahl im Kreis gibt die Anzahl an Feldern an, die ihr die jeweilige Figur auf dem Faltpfad ziehen dürft.

Beginnend mit der Person mit dem Startplättchen wählt ihr eine eurer Figuren und versetzt sie maximal um so viele Felder, wie die sichtbare Zahl angibt:

- Zieht ihr eure Figur aus dem Kerker auf den Faltpfad, geht sie mit dem ersten Schritt auf das Eckfeld am Eingang.

### BEISPIEL



Die grüne Figur geht mit 3 Schritten aus dem Kerker durch den Eingang, bevor ihr sie auf die Seite mit der „4“ dreht.

- Ihr könnt die Figur beliebig waagrecht und senkrecht versetzen. Die Figur darf dabei vor- und zurückziehen, beliebig abbiegen oder sogar einfach stehen bleiben. Manchmal kann es sogar sinnvoll sein, dass eure Figur auf dem Kerker stehen bleibt.
- Ihr dürft eure Figur über von anderen Figuren besetzte Felder ziehen, zählt diese Felder aber mit. Eure Figur darf auf einem besetzten Feld weder stehen bleiben noch eine andere Figur wegschieben (auch nicht aus dem eigenen Team).
- Eure Figuren können das Feld mit dem Monster weder betreten noch über das Feld mit dem Monster vorbeiziehen. Sie sind nicht lebensmüde! Außerdem laufen sie nicht gegen Wände, sie sind auch nicht doof.
- Nach der Bewegung dreht ihr die Figur sofort auf die andere Seite, auch wenn sie Null Felder geht! Anhand der schwarzen und weißen Kreise seht ihr, welche Figuren ihr bereits gezogen habt und welche ihr noch wählen könnt. Die jetzt sichtbare Zahl zeigt die maximale Zugweite der folgenden Runde.
- Beim Verlassen des Faltpfades benötigt eure Figur vom Eckfeld am Ausgang noch einen Schritt in den sicheren Bus.

- Zieht ihr eure erste Figur in den Bus, setzt ihr sie auf den vordersten noch freien Platz mit der kleinsten Zahl. Je kleiner eure Sitznummer ist, desto besser schneidet ihr bei Gleichständen ab. Versucht eure Figuren also möglichst schnell in den Bus zu bringen.

- Mit 2 bis 4 Personen: Zieht ihr eure zweite Figur in den Bus, drängeln sich eure Figuren vor. Stapelt beide Figuren und versetzt sie auf den Platz mit der kleinsten Zahl, auf der nur eine Figur sitzt. Versetzt die einzelnen Figuren je einen Sitz nach hinten, bis ihr die entstandene Lücke geschlossen habt.

### BEISPIEL

Die rote Figur betritt den Bus. Sie setzt sich auf Platz „2“, da bereits eine blaue Figur früher geflohen ist. Wenn das rote Team als erstes eine zweite Figur rettet, drängeln sich die roten Figuren gemeinsam im Bus vor. Stapelt sie auf Platz „1“ und versetzt die blaue Figur auf Platz „2“.



Danach folgt die Person zu eurer Linken.

**AUSNAHME IN DER ERSTEN RUNDE:** Zu Beginn des Spiels zieht ihr jeweils nur 2 Figuren eurer Wahl aus dem Kerker durch den Eingang. Dreht die auf dem Kerker verbleibenden Figuren danach einfach um. Ab der zweiten Runde zieht ihr immer mit allen Figuren.

### STEINBLÖCKE, BLUTLACHEN UND PLÜSCHHASEN

Lasst uns hinter dem Steinblock verstecken... hey, wieso schiebst du den weg?

Es gibt drei Flurplättchen Im Verlies und Keller: Steinblöcke, Blutlachen und Plüschhasen.

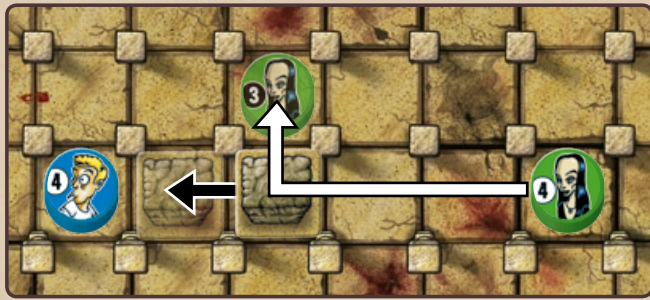
Es gelten die folgenden Spielregeln:



**Steinblöcke:** Eure Figuren können sich hinter den großen Steinblöcken vor dem Monster verstecken.

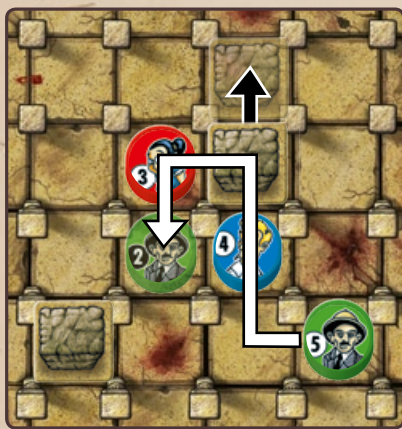
- Die Figuren sind stark genug, einen einzelnen Steinblock in gerader Richtung Feld für Feld vor sich herzuschieben. Dies geht aber nur, wenn das Feld hinter dem Steinblock frei ist. Andere Steinblöcke oder große Dinge, Figuren, das Monster oder die Wände stehen im Weg und verhindern das Schieben.
- **AUSNAHME:** Schiebt eure Figur einen Steinblock auf das Eckfeld am Ein- oder Ausgang, glitscht er durch die Tore und ihr legt ihn in die Schachtel zurück. Ihr könnt die Flucht der anderen Figuren nicht verhindern.

## BEISPIEL



Die grüne Figur zieht 4 Felder und schiebt den Steinblock 1 Feld. Dann steht die blaue Figur im Weg und die grüne Figur muss abbiegen. Die grüne Figur hätte die Bewegung jederzeit früher beenden und sogar stehen bleiben können. Anschließend dreht ihr sie um, sodass sie in der nächsten Runde maximal 3 Felder läuft.

## BEISPIEL



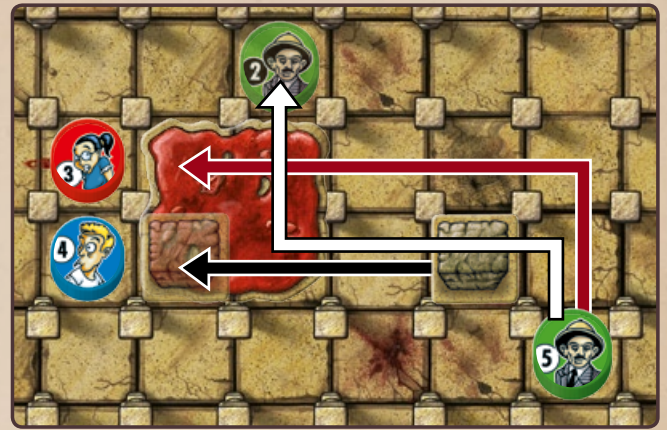
Die grüne Figur möchte den Steinblock 1 Feld verschieben und zieht über 5 Felder an den beiden anderen Figuren vorbei (sie zählt diese Felder mit). Die grüne Figur darf auf diesem Weg nicht auf den Feldern der beiden anderen Figuren stehen bleiben.



**Blutlachen:** Eure Figuren glitschen über die Blutlachen und sind dadurch schneller unterwegs.

- Blutlachen sind flach und bleiben an Ort und Stelle liegen. Betritt eure Figur eine Blutlache, glitscht sie mit diesem Schritt in gerader Linie auf das Feld hinter der Blutlache und kann ihren Zug dort fortsetzen. Die Figur kann nicht auf der Blutlache anhalten oder darauf abbiegen.
- Liegt auf dem Feld hinter der Blutlache ein beweglicher Steinblock, schiebt eure Figur diesen gemäß den Regeln um ein Feld weiter. Ist der Steinblock unverrückbar oder liegt die Blutlache vor einer Wand, bleibt eure Figur auf der Blutlache vor dem Hindernis stehen. Mit dem nächsten Schritt kann sie dann in einer anderen Richtung von der Blutlache glitschen.
- Da eure Figur nicht auf einem Feld mit einer anderen Figur stehen bleiben darf, kann sie die Blutlache mit ihrem letzten Schritt nicht betreten, wenn am anderen Ende eine Figur steht.
- Schiebt eure Figur einen Steinblock auf die Blutlache, glitscht dieser ebenfalls in gerader Richtung zum Ende der Blutlache. Wenn das Feld dahinter frei ist, landet der Steinblock dort. Steht dort etwas, bleibt er auf der Blutlache auf dem Feld davor stehen. Glitscht eure Figur dann hinterher, kann sie durch solch einen „Stau“ auch schon früher auf der Blutlache stehen bleiben und dort mit dem nächsten Schritt abbiegen. Schiebt jemand anderes den Stein seitlich weg, bleibt eure Figur trotzdem stehen. Andere Figuren können dann durch das Feld mit eurer Figur glitschen.

## BEISPIEL



Die grüne Figur zieht 5 Felder und schiebt den Steinblock auf die Blutlache. Der Steinblock glitscht auf der Blutlache und bleibt vor der blauen Figur liegen, die das Glitschen blockiert.

Die grüne Figur hätte nicht 2 Felder hoch und 3 Felder nach links ziehen können, da sie dann auf dem Feld der roten Figur enden würde.



**Plüschhasen:** Eure Figuren können sich dahinter verstecken. Ob das aber auch sicher ist?

- Für eure Figuren gelten dieselben Spielregeln für Plüschhasen wie für Steinblöcke.

## BEISPIEL



Die grüne Figur zieht 2 Felder und versteckt sich hinter dem Plüschhasen. Ob das eine gute Idee ist weiß sie erst, wenn das Monster sich auf die Jagd macht.

**Zur Erinnerung findet ihr alle Bewegungs- und Schieberegeln der Flurplättchen auf der Rückseite dieser Anleitung.**

Auf diese Weise setzt ihr reihum immer eine eurer Figuren. Kommt ihr an die Reihe und habt bereits alle eure Figuren gezogen, weil eine oder mehrere im Bus sind oder vom Monster gefressen wurden, setzt ihr für den Rest der Runde aus.

Diese Phase endet, sobald ihr alle Figuren gezogen habt und sie den anderen Farbkreis als das Startplättchen zeigen.

## PHASE 2: DAS MONSTER JAGT

Das Hofmonster Furunkulus mag seine finsternen Flure nicht mit anderen teilen und beginnt die Jagd auf euch Störenfriede!

Nachdem ihr alle Figuren gezogen habt, kommt das Monster an die Reihe. Dessen Bewegung erfolgt automatisch und folgt sehr einfachen Spielregeln.


Deckt das oberste Bewegungsplättchen vom Stapel auf und seht, wie viele Felder das Monster gehen wird.

Jeder einzelne Schritt des Monsters gliedert sich in:

- Schauen und ...
- 1 Feld gehen


Wiederholt beides, bis das Monster die auf dem Bewegungsplättchen vorgegebenen Schritte oder dessen Bedingung erfüllt hat.




**Wichtig:** Als letztes schaut das Monster noch einmal.


 **Schauen...** : Das Monster schaut immer in exakt 3 Richtungen: geradeaus, nach rechts und nach links. Es schaut nicht nach hinten und auch nicht diagonal. Erblickt das Monster nur in einer der 3 Richtungen eine Figur, dreht es sich in deren Richtung. Erblickt es keine Figur, behält es seine ursprüngliche Richtung bei.



... und 1 Feld gehen: Dann geht das Monster 1 Feld vorwärts, bevor es erneut schaut usw.

Das Monster ist nicht besonders clever und trifft deshalb immer die einfachsten Entscheidungen:

 • **Mehrere Figuren in Sicht:** Erblickt es zwei oder sogar drei Figuren in verschiedenen Richtungen, dreht es sich zur nächsten Figur, bevor es 1 Feld geht. Stehen mehrere Figuren im selben nächsten Abstand zum Monster, ist das Monster verwirrt und behält seine ursprüngliche Richtung bei, bevor es 1 Feld vorwärts geht.

   • **Kein Röntgenblick:** Das Monster kann nicht durch Steinblöcke, Plüschhasen oder durch die Mauer im Keller hindurch schauen.

 • **Geheimgänge:** Läuft das Monster gegen eine Wand, taucht es sofort auf dem anderen Feld des gleichen Buchstabens wieder auf. Im Verlies behält es dieselbe Blickrichtung bei. Im Keller kommt es auf den kurzen Seiten in entgegengesetzter Blickrichtung auf das andere Feld. Läuft es gegen die Mauer, geht es sofort auf das Feld auf der anderen Mauerseite.

  • **Blutlachen:** Das Monster schaut über die Blutlachen. Auf Blutlachen gelten für das Monster dieselben Bewegungsregeln wie für die Figuren. Betritt es eine Blutlache, glitscht es sofort in gerader Linie auf das Feld hinter der Blutlache und setzt dort den Zug fort. Es kann nicht auf der Blutlache bremsen oder beim Glitschen abbiegen. Deshalb verpasst es auch links und rechts von der Blutlache stehende Figuren. Liegt die Blutlache vor einer Wand, glitscht das Monster gegen die Wand und taucht sofort auf dem anderen Feld des gleichen Buchstabens auf.

• **Das tut doch weh:** Betritt das Monster das Feld einer Figur, erwischt es diese Figur. In der ersten Spielhälfte schickt es die erwischte Figur mit der sichtbaren Seite nach oben zum Kerker zurück. (Dreht die Figur nicht aus Versehen um!) In der nächsten Runde könnt ihr eure Figur wieder durch den Eingang ins Spiel bringen. In der zweiten Spielhälfte frisst das Monster jedoch eure erwischten Figuren, sodass ihr sie in die Schachtel zurücklegen müsst.



• **Monsterkräfte bei Steinblöcken:** Das Monster kann beliebig viele Steinblöcke vor sich herschieben. Verstecken sich eure Figuren dahinter, schiebt das Monster sie einfach Feld für Feld mit. Schiebt das Monster etwas auf die Blutlachen, glitscht es gemäß den normalen Regeln darüber. Schiebt das Monster etwas gegen eine Wand, wird etwas zerquetscht. Eure Figuren werden auch auf diese Weise vom Monster erwischt. Legt die zerquetschten Steinblöcke in die Schachtel zurück.



• **Es liebt Plüschhasen:** Das Monster behandelt Plüschhasen wie Figuren. Es geht in Richtung des nächsten Plüschhasen oder der nächsten Figur, oder es ist bei gleichen Abständen verwirrt und behält die bisherige Richtung bei. Betritt das Monster ein Feld mit einem Plüschhasen, kuschelt es den Plüschhasen ohne Gnade. Legt ihn danach in die Schachtel zurück.

• **Das Monster geht weiter:** Ist das Monster die vom Bewegungsplättchen vorgegebenen Schritte noch nicht gegangen, schaut es erneut und geht weiter. Es kann also mehrere Figuren erwischen.



Bei den Bewegungsplättchen mit Zahlen geht das Monster die angegebene Anzahl an Feldern, bevor es ein letztes Mal schaut.



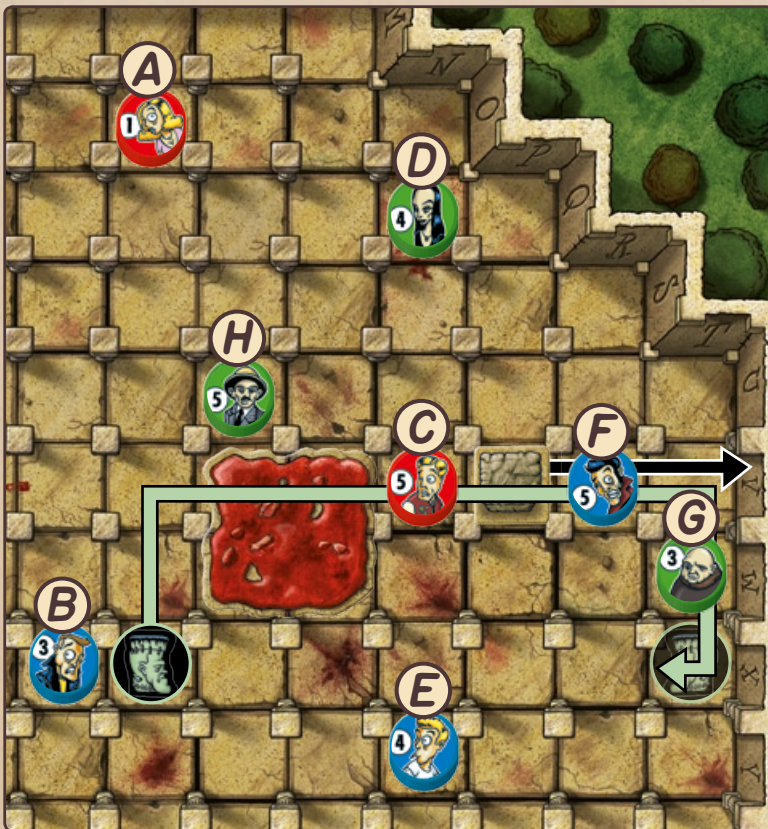
Bei den Bewegungsplättchen „1 Treffer“, „2 Treffer“ und „3 Treffer“ geht das Monster Feld für Feld weiter, bis es 1, 2 oder 3 Figuren erwischt hat und ein letztes Mal schaut. Wenn es aber 20 Felder gelaufen ist, ohne die angegebene Anzahl an Figuren zu erwischen, wird es müde und hält an, um ein letztes mal zu schauen.

**Wichtig:** Nur Figuren zählen als Treffer! Das Monster liebt zwar Plüschhasen, zählt sie aber nicht als Treffer.

**AUSNAHME IN DER ERSTEN RUNDE:** Das erste Bewegungsplättchen des Spiels darf kein „Treffer“ sein. Legt diese Plättchen beiseite und deckt weitere auf, bis ihr eins mit einer Zahl gefunden habt. Mischt die „Treffer“-Plättchen wieder mit dem Reststapel und legt ihn erneut verdeckt bereit.

Nachdem ihr das Monster bewegt habt, dreht das Startplättchen auf die Seite mit dem anderen Farbkreis (den bereits alle Figuren zeigen) und gebt es an die Person links weiter. Es beginnt wieder *Phase 1: Die Figuren flüchten*.

## BEISPIEL



Während der ersten Spielhälfte habt ihr das Bewegungsplättchen mit der „8“ aufgedeckt. Das Monster geht also 8 Felder weit.

Als erstes schaut das Monster. Geradeaus und rechts ist niemand, aber links sieht es Figur (A). (Figur (B) kann es nicht sehen, da das Monster nie nach hinten schaut.) Das Monster dreht sich nach links und geht 1 Feld auf Figur (A) zu.

Es schaut erneut und sieht neben (A) auch Figur (G). Da Figur (A) näher steht, behält das Monster die Richtung bei und geht ein weiteres Feld auf Figur (A) zu.

Als nächstes entdeckt es neben Figur (A) auch Figur (C), die näher zum Monster steht. Das Monster dreht sich nach rechts und betritt die Blutlache. Es glitscht bis zur Figur (C), die es somit erwischt und zum Kerker zurückschickt. Da das Monster ganz und gar mit Glitschen beschäftigt war, hat es Figur (H) verpasst.

Nun sieht es die Figuren (D) und (E). Es kann nicht durch den Steinblock schauen und sieht nicht Figur (F). Zur Verwirrung des Monsters sind (D) und (E) beide gleich weit entfernt, also geht es ein Feld weiter geradeaus. Das Monster schiebt den Steinblock mitsamt Figur (F) je ein Feld weiter.

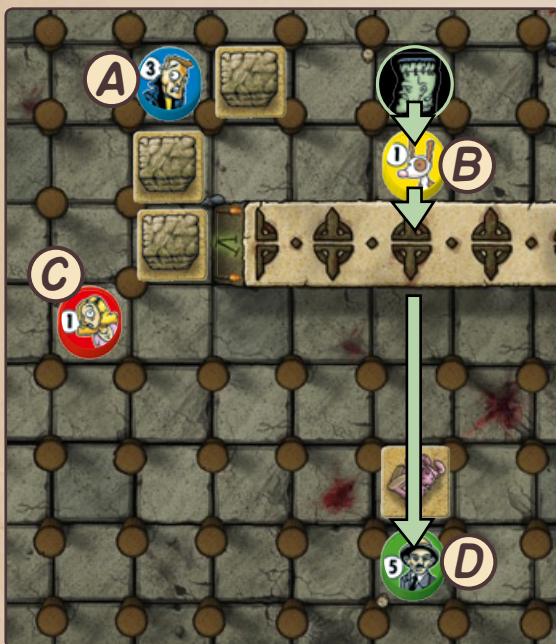
Der Steinblock blockiert weiterhin die Sicht auf Figur (F). Das Monster sieht niemand anderes und geht ein Feld weiter. Es schiebt den Steinblock und zerquetscht Figur (F). Das gilt auch als erwischt und Figur (F) kehrt zum Kerker zurück.

Das Monster sieht erneut niemanden und zerquetscht den Steinblock mit dem sechsten Schritt, den ihr in die Schachtel zurücklegt.

Als es Figur (G) sieht, dreht sich das Monster nach rechts, macht einen Schritt und erwischt Figur (G). Es beendet seinen Zug mit dem achten Schritt, sieht Figur (B) und dreht sich in deren Richtung.

Wenn Figur (G) dort nicht gestanden hätte, wäre das Monster mit dem siebten Schritt gegen die Wand gelaufen und durch den Geheimgang zum zweiten V auf der gegenüberliegenden Seite des Verlieses gegangen. Dort hätte es erneut nach Figuren geschaut, wäre den achten Schritt gegangen und hätte ein letztes Mal geschaut.

## BEISPIEL



Während der zweiten Spielhälfte habt ihr das Bewegungsplättchen „2 Treffer“ aufgedeckt. Das Monster geht also solange, bis es zwei Figuren erwischt hat.

Als erstes schaut das Monster. Figur (A) versteckt sich hinter dem Steinblock, sodass das Monster nur Figur (B) sieht, sich dreht und sie mit dem ersten Schritt frisst.

Mit dem zweiten Schritt läuft es gegen die Kellermauer und taucht sofort auf der anderen Seite wieder auf.

Als Nächstes sieht es neben Figur (C) auch den Plüschhasen, der näher zum Monster ist. Das Monster behält die Richtung bei und läuft bis zum Plüschhasen. Es kuschelt den Plüschhasen kräftig, sodass ihr ihn in die Schachtel zurücklegt.

Leider zählt ein Plüschhase nicht als Treffer, sodass das Monster weiter nach Figuren Ausschau hält. Es sieht nun Figur (D) direkt vor sich. Das Monster erwischt Figur (D) und frisst sie. Das Versteck hinter dem Plüschhasen war also nicht so clever gewählt. Das Monster schaut ein letztes Mal. Da es niemand sieht, bleibt es mit Blick auf die Wand stehen.

Hätte das Monster keine Figuren erwischt, hätte es seine Bewegung nach 20 Feldern gestoppt.

## DIE BEIDEN SPIELHÄLFTEN

### DIE ERSTE SPIELHÄLFTE

In der ersten Spielhälfte spielt ihr 7 Runden. In *Phase 2: Das Monster jagt* deckt ihr immer das oberste Bewegungsplättchen vom Stapel auf. **Liegt nur noch ein Plättchen verdeckt im Stapel**, endet die erste Spielhälfte nach der Monsterjagd.

### DIE ZWEITE SPIELHÄLFTE

Zu Beginn der zweiten Spielhälfte mischt ihr wieder alle 8 Bewegungsplättchen und legt sie erneut als verdeckten Stapel bereit. Ihr beginnt wieder mit *Phase 1: Die Figuren flüchten* und spielt weitere 7 Runden, bis wieder nur noch ein Plättchen verdeckt im Stapel liegt.

In seltenen Fällen endet das Spiel bereits in der ersten Spielhälfte. Dann fällt die zweite Spielhälfte natürlich aus und Furunkulus hat früher Feierabend.

## SPIELENDE

Sobald eine Person alle ihre Figuren bis auf eine durch den Ausgang in den Bus gezogen und somit gerettet hat, gewinnt sie das Spiel:

**Mit 2 bis 4 Personen:** Rettet 3 Figuren.

**Mit 5 bis 7 Personen:** Rettet 2 Figuren.

Wenn ihr wollt, könnt ihr weiterspielen, um auch Platz 2 usw. zu bestimmen.

Kann niemand genug Figuren retten, endet das Spiel in der zweiten Spielhälfte, wenn eins der folgenden zwei Dinge passiert:

- Sofort, wenn die letzte Figur auf dem Faltplan flieht oder vom Monster erwischt und gefressen wurde.
- Nach 14 Runden, wenn alle übrigen Figuren auf dem Spielplan als erwischt und gefressen gelten.

In beiden Fällen gewinnt dann die Person, die am meisten Figuren gerettet hat. Gibt es einen Gleichstand gewinnt davon die Person, deren Figuren auf dem Platz mit der kleinsten Zahl sitzen.

## ANMERKUNG FÜR 2 PERSONEN

Spielt ihr zu zweit, achtet auf Folgendes:

Wenn ihr ganz schnell 2 eurer Figuren rettet, bevor die andere Person auch nur eine Figur in den Bus bringt, kann dies unangenehme Folgen haben.

Die andere Person verfügt dann über 2 Figuren mehr, mit denen sie ziehen kann, nachdem ihr bereits eure beiden verbleibenden Figuren versetzt habt.

Mit ein wenig Erfahrung kann sie das Monster dann in Richtung eurer letzten Figuren locken und euch so richtig ärgern. Der vermeintliche Rückstand wird dann oft noch zu einem Sieg!

## ANMERKUNG FÜR 6 UND 7 PERSONEN

Mit richtig vielen Personen wird das Spiel weniger planbar als mit weniger Personen. Mit Glück könnt ihr schon in der ersten Spielhälfte zwei eurer Figuren zum Ausgang bringen und damit das Spiel vorzeitig beenden.



Achtet deshalb auf das Bewegungsplättchen „3 Treffer“. Es erlaubt dem Monster, eventuell eine weite Strecke auf dem Faltplan laufen zu können, um einige weit entfernte Figuren doch noch zu erwischen.

## FORTGESCHRITTENE FLUCHT - BAUT EIGENE VERLIESE UND KELLER

Nachdem ihr einige Partien mit Steinblöcken, Blutlachen und Plüschhasen gespielt habt, könnt ihr euch auf die fortgeschrittene Flucht wagen, die euch Teleporter, Kristalle und Umlenksteine bietet.

### SPIELVORBEREITUNG

Wählt eine Seite des Faltplans und legt alle Flurplättchen zusammen mit dem Startplättchen daneben bereit. Stellt das Monster auf das entsprechende Startfeld.

Beginnend mit der Person, die dem Monster am ähnlichsten sieht, platziert ihr reihum ein Flurplättchen nach dem anderen auf leere Felder des Faltplans. Ihr könnt die Seite des Flurplättchens frei wählen.

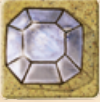
Dabei gelten folgende Einschränkungen:

- Die 3 Felder beim Ein- und Ausgang dürfen nicht belegt werden, also das Eckfeld und die beiden direkt seitlich angrenzenden Felder.
- Legt die Flurplättchen genau auf die Felder. Sie dürfen sich nicht überlappen.
- Ihr dürft kein Teleporter-Plättchen orthogonal benachbart zu anderen Teleporter-Plättchen legen.

Wer das letzte Flurplättchen legt, gibt der folgenden Person das Startplättchen. Diese Person beginnt die erste Runde des Spiels.

Es gelten alle gewohnten Spielregeln mit den folgenden Ergänzungen für die neuen Flurplättchen.

## DIE EFFEKTE DER FORTGESCHRITTENEN FLURPLÄTTCHEN



**Kristall:** Es gelten dieselben Spielregeln wie für Steinblöcke mit der Ausnahme, dass das Monsters hindurch schauen kann. Es sieht eure Figuren, die sich dahinter verstecken.



**Umlenkstein:** Für eure Figuren sind es Steinblöcke. Steht das Monster vor solch einem Steinblock, schaut es wie immer erstmal nach rechts und links (es kann nicht durch den Umlenkstein schauen). Sieht es niemand, aktiviert der Umlenkstein. Das Monster schiebt ihn nicht weg, sondern dreht sich auf seinem Feld je nach Umlenkstein rechtsrum oder dreht 180° um, bevor es 1 Feld weiter geht.



**Teleporter:** Teleporter bleiben an Ort und Stelle liegen und sind flach, so dass das Monster drüber weg schauen kann. Jeder Teleporter besteht aus zwei identischen Plättchen.



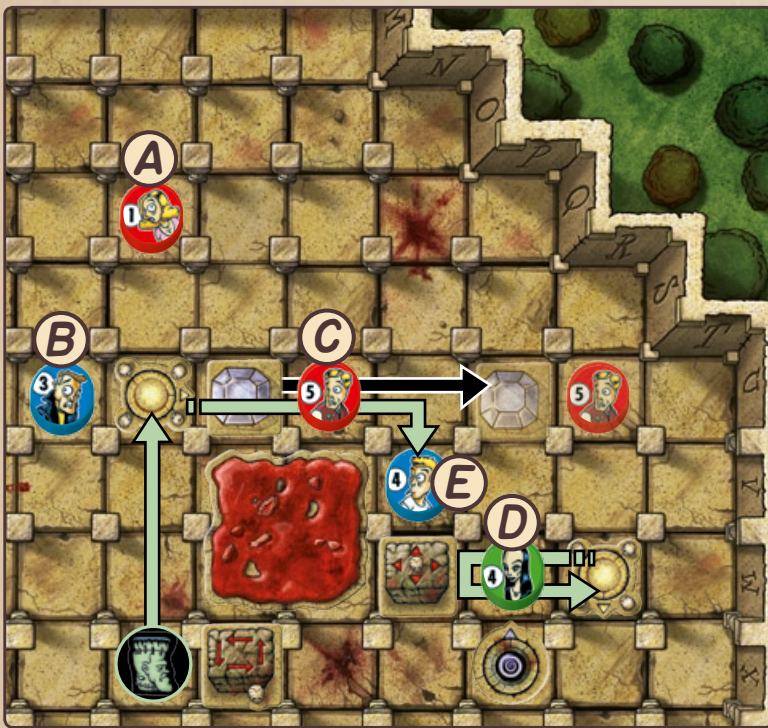
Für Figuren sind Teleporter wie Wände; sie können keinen Teleporter betreten und können nichts auf einen Teleporter schieben.

Betrifft das Monster einen Teleporter, landet es mit dem aktuellen Schritt sofort auf dem dazugehörigen Plättchen in Blickrichtung des darauf sichtbaren Pfeils. Bevor es sich wieder bewegt, schaut es nach links und rechts entsprechend der normalen Regeln und dreht sich, wenn es Figuren sieht.

Schiebt das Monster ein Flurplättchen auf einen Teleporter, verschwindet das Plättchen und ihr legt es in die Schachtel zurück. Schiebt das Monster eine Figur auf den Teleporter, gilt sie als erwischt.

Zur Erinnerung findet ihr alle Bewegungs- und Schieberegeln der Flurplättchen auf der Rückseite dieser Anleitung.

### BEISPIEL



Während der zweiten Spielhälfte habt ihr das Bewegungsplättchen mit der „8“ aufgedeckt. Das Monster geht also 8 Felder weit.

Als erstes schaut das Monster. Links sieht es Figur (A) über den Teleporter hinweg. Das Monster dreht sich nach links und geht 1 Feld auf Figur (A) zu. Der Umlenkstein „rechts herum“ hat keine Auswirkungen, da das Monster nicht auf dessen Feld läuft.

Es sieht weiterhin nur Figur (A) und geht einen Schritt weiter.

Als Nächstes sieht es neben (A) auch Figur (E). Aufgrund der gleichen Entfernung ist das Monster verwirrt und geht geradeaus weiter. Es betritt den Teleporter und landet sofort auf dem dazugehörigen Plättchen rechts von Figur (D) und schaut im Bild Richtung des unteren Rands. Da es sofort teleportiert wurde, hat es keine Zeit, die Figuren (A), (B) und (C) zu sehen.

Auf dem Teleporter sieht es Figur (D) und dreht sich nach rechts. Mit dem folgenden Schritt erwischt es Figur (D) und frisst sie.

Jetzt ist niemand zu sehen und das Monster möchte sich auf das Feld mit dem Umlenkstein „umdrehen“ bewegen. Anstatt diesen zu schieben, dreht es sich auf dem Feld davor um 180° und betritt mit dem fünften Schritt erneut den Teleporter. Es landet sofort auf dem dazugehörigen Teleporter-Plättchen neben Figur (B) mit Blickrichtung auf Figur (C).

Das Monster sieht links Figur (A) und geradeaus Figur (C) durch den Kristall. (Es schaut nicht nach hinten und verpasst so Figur (B)). Da (A) und (C) gleich weit entfernt sind, dreht es sich, geht in Richtung Figur (C) und schiebt den Kristall mitsamt Figur (C) ein Feld weiter.

Es sind keine weiteren Figuren zu sehen, sodass es den Kristall mitsamt Figur (C) noch ein Feld weiter schiebt.

Mit dem letzten Schritt schiebt es den Kristall und Figur (C) noch ein Feld weiter. Dann schaut es ein letztes Mal und dreht sich nach rechts Richtung Figur (E). Die steht näher zum Monster als Figur (C) hinter dem Kristall. Somit bleibt das Monster unmittelbar vor Figur (E) stehen.

Autor: Friedemann Friese

Grafik & Layout: Lars-Arne »Maura« Kalusky

Lektorat: Linus Wolf, Ronald Hrkać, Christian Frank, W. Eric Martin, Dale Yu

Redaktion & Produktion: Henning Kröpke

© Copyright 2003/2026, 2F-Spiele, Bremen, Germany



2F-Spiele

Fedelhören 64

D-28203 Bremen

www.2f-spiele.de



	<b>FIGUR</b>	<b>MONSTER</b>	<b>SICHTLINIE DES MONSTERS</b>	<b>DAS MONSTER SCHIEBT ETWAS AUF DIESES FELD</b>
<b>STEINBLOCK</b>	SCHIEBT IHN, WENN DAS FELD DAHINTER FREI IST.	SCHIEBT IHN.	KANN NICHT HINDURCH SCHAUEN.	WIRD GESCHOBEN.
<b>BLUTLACHE</b>	GLITSCHT IN GERADER LINIE BIS ZUM FELD HINTER DER BLUTLACHE.	GLITSCHT IN GERADER LINIE BIS ZUM FELD HINTER DER BLUTLACHE.	SCHAUT DRÜBER WEG.	GLITSCHT IN GERADER LINIE BIS ZUM FELD HINTER DER BLUTLACHE.
<b>PLÜSCHHASE</b>	SCHIEBT IHN, WENN DAS FELD DAHINTER FREI IST.	KUSCHELT IHN! DANACH IN DIE SCHACHTTEL LEGEN.	KANN NICHT HINDURCH SCHAUEN.	WIRD GESCHOBEN.
<b>UMLENKSTEIN "RECHTSRUM"</b>	SCHIEBT IHN, WENN DAS FELD DAHINTER FREI IST.	ANSTATT DEN STEIN ZU SCHIEBEN UND DAS FELD ZU BETRETEN, DREHT ES SICH NACH RECHTS.	KANN NICHT HINDURCH SCHAUEN.	WIRD GESCHOBEN.
<b>UMLENKSTEIN "UMDREHEN"</b>	SCHIEBT IHN, WENN DAS FELD DAHINTER FREI IST.	ANSTATT DEN STEIN ZU SCHIEBEN UND DAS FELD ZU BETRETEN, DREHT ES SICH UM 180°.	KANN NICHT HINDURCH SCHAUEN.	WIRD GESCHOBEN.
<b>TELEPORTER</b>	DARF DIESES FELD NICHT BETRETEN!	KOMMT SOFORT AUF DAS ANDERE PLÄTTCHEN, BLICK IN PFEILRICHTUNG.	SCHAUT DRÜBER WEG.	FIGUREN GELTEN ALS ERWISCHT, ALLES ANDERE IN DIE SCHACHTTEL ZURÜCKLEGEN.
<b>KRISTALL</b>	SCHIEBT IHN, WENN DAS FELD DAHINTER FREI IST.	SCHIEBT IHN.	SCHAUT HINDURCH.	WIRD GESCHOBEN.
<b>WAND/MAUER</b>	DARF DIE WAND NICHT BETRETEN, MUSS IN EINE ANDERE RICHTUNG GEHEN.	KOMMT SOFORT AUF DAS ANDERE FELD, BLICK WEG VON DER WAND.	KANN NICHT HINDURCH SCHAUEN.	FIGUREN GELTEN ALS ERWISCHT, ALLES ANDERE IN DIE SCHACHTTEL ZURÜCKLEGEN.
<b>FIGUR</b>	DARF DAS FELD DURCHQUEREN ABER DORT NICHT STEHEN BLEIBEN.	ERWISCHT SIE!	LÄUFT IN RICHTUNG DER NÄCHSTEN FIGUR.	WIRD GESCHOBEN.
<b>MONSTER</b>	DARF DAS FELD NICHT BETRETEN!	★	SCHAUT IMMER IN GERADER LINIE NACH LINKS, RECHTS UND GERADEAUS. ES SCHAUT NICHT NACH HINTEN.	★