OUTRUN
GOOD LOOKING RICHARD

Es ist Halloween auf einer Verkleidungsparty im Monsterfilmmuseum. Du und deine Freunde sind auf der Party, als ein irrer Gewittersturm eines der realistischen Filmmonster zum Leben erweckt! Es macht Jagd auf dich!

Du kannst dem Monster nicht davonlaufen, aber du kannst schneller sein als deine Freunde!

Monster

Der Bär folgt dem Geist der originalen Spielidee, bei der du deine Freunde stören musst, um zu gewinnen. Die Störkarten werden an jeden Spieler ausgeteilt und gegeneinander gespielt.

Der Vampir beeinflusst die Gedanken aller und verwirrt sie. Störkarten werden in der Mitte gespielt und beeinflussen alle.
(Wir empfehlen den Vampir für dein erstes Spiel)

Der Zombie infiziert die Spieler mit einem Virus und die Spieler infizieren sich gegenseitig. Störkarten werden gegen jeden infizierten Spieler gespielt und jeder infizierte Spieler wählt einen anderen zum Infizieren aus. Verwende die spezielle Gegengiftkarte, um die Infektion zu entfernen.

Der Drache hat einen sengenden Feueratem, der alle außer die schnellsten Läufer verbrennt. Der schnellste Spieler erhält einen Bewegungsvorteil, aber keine Störkarten zum Ausspielen. Alle anderen Spieler erhalten jede Runde weitere Störkarten zum Ausspielen und alle gegen sie gespielten Karten werden jede Runde entfernt.

Inhalt der Schachtel

60 Störkarten (48 + 12 Vampir-Duplikate): ,
6 Stör-Referenzkarten
48 Weg-Karten:
6 x 9 Spielerbewegungskarten (8 + Ziel)
6 Spieler-Platzhalter-/Infektionskarten
6 x 2 Spielerplättchen
4 Monstertafeln/Spielpläne
1 Regelheft

Spielaufbau

1. Jeder Spieler wählt einen Charakter:
    a. Nimm die 9 Bewegungskarten auf die Hand
    b. Lege die Platzhalter-/Infektionskarte vor dir ab
    c. Nimm die 2 passenden Charakterplättchen
2. Platziere die Monstertafel, mit der du spielen möchtest.
3. Die Monstertafeln sind für 2 bis 6 Spieler ausgelegt. Wenn ihr mit weniger als 6 Spielern spielt, könnt ihr die Rückseite der Spielerplättchen (für nicht gespielte Charaktere) verwenden und die zusätzlichen Felder gemäß dem Raster unten (und auf der Rückseite) ausblenden:

4. Legt 1, 2 oder 3 Spielpläne (Rückseite der Monstertafeln) in die Nähe des Spielfelds (dies bestimmt die Länge des Spiels).
5. Lege eins deiner Spielerplättchen auf die Monstertafel.
6. Lege das zweite Spielerplättchen auf das Start-/1. Kartenteil.
7. Mische die Wegekarten und lege sie verdeckt neben die Monstertafel.
8. Lege ein Stördeck an und mische es:
    a. Bär/Drache: Alle Störkarten
    b. Zombie: Alle Störkarten mit Zombie-Symbol
    c. Vampir: Alle Störkarten mit Vampir-Symbol
9. Nur Vampir: Lege die 12 zusätzlichen "+"-Karten (und die 3 "+"-Karten mit dem Zombie-Symbol) in die Nähe. Zur Verwendung als Duplikate der Vampir-"+"-Karte, wenn gezogen.

Beispiel-Layout für ein 4-Spieler-Spiel:

So wird gespielt

Das Spiel wird in Runden gespielt, wobei jede Runde die folgenden Phasen hat:

1. Welche Richtung nehmen?
2. Lauf weg!
3. War es der richtige Weg?
4. War ich schneller als die anderen?
5. Bewege dich!
6. Spezialeffekte!
7. Störungen mit den Spielern!

Welche Richtung nehmen?

1. In jeder Runde nimmt ein Spieler eine Wegkarte vom oberen Rand des Stapels, dreht sie schnell um und legt sie in die Mitte des Spielfelds:
    a. Für die erste Runde wird der Spieler gewählt, der zuletzt den gruseligsten Film gesehen hat (entscheidet unter euch, welcher der gruseligste war).
    b. Für alle folgenden Runden dreht der schnellste, fehlerfreie Spieler aus der vorherigen Runde die Karte um. Wenn kein Spieler richtig lag, dreht der gleiche Spieler die Karte wieder um.
2. Die aufgedeckte Karte zeigt die Grundreihenfolge der benötigten Züge für alle Spieler. Folge den Fußspuren entlang des Pfades, der mit dem leuchtenden Symbol beginnt:

Lauf weg!

1. Lege deine Bewegungskarten offen vor dir aus, um die auf der Wegkarte festgelegte Reihenfolge einzuhalten. Denk daran, die Modifikatoren auf deinen Störkarten zu berücksichtigen!
   Es steht den Spielern frei, Karten in einer Reihe vor sich auszulegen oder aufeinander zu stapeln, solange die Reihenfolge eingehalten wird.
2. Wenn Sie fertig sind, legen Sie Ihre "Ziel"-Karte auf den Ziel-Stapel.

Wenn ein Spieler besonders lange braucht, darf die Gruppe gemeinsam "Zeit abgelaufen" ausrufen. Dieser Spieler wird unten im nächsten Abschnitt als fehlerhaft betrachtet.

War es der richtige Weg?

1. Vergleiche die Bewegungskarten der Person zu deiner Linken mit der Reihenfolge auf der Wegkarte (einschließlich eventueller Störungsmodifikatoren). Wenn sie falsch liegt, lege ihren Spielstein in das Feld +0 oben auf der Monstertafel.

War ich schneller als die anderen?

1. Drehe den Zielkartenstapel um.
2. Gib die Zielkarten der Reihe nach an die Spieler zurück, lege dabei ihre Spielsteine jeweils auf die rechteste verfügbare aktive Position (Spielsteine im +0-Feld sollten innerhalb dieses Feldes vom schnellsten zum langsamsten Spieler geordnet werden).
3. Der letzte korrekte Spieler kann wählen, ob er auf die an der weitesten links liegenden Position gesetzt wird, wenn diese frei ist, oder ob er dort bleibt, wo er ist *(Die letzte Position hat manchmal einen nützlichen Effekt, kommt aber oft mit einem Bewegungspreis!)*

Beweg dich!

1. Bewege deinen Zähler um die Anzahl der Räume auf der Kartentafel wie auf der Monstertafel angegeben.

Achte darauf, sie in der Reihenfolge des schnellsten Spielers zum langsamsten Spieler zu bewegen, da dies den Unterschied zwischen Sieg oder Niederlage ausmachen kann!

Spezialeffekte!

Einige Monstertafeln haben Spezialeffekte. Vervollständige sie jetzt:

- Bär : Zerkratzte Spieler entfernen alle Störkarten vor sich
- Drache : Brennende Spieler entfernen alle Störkarten vor sich
- Zombie : Wenn du auf einem Biogefahr-Feld stehst, wirst du infiziert (drehe deine Platzhalterkarte auf die rote Seite um). Wenn du bereits infiziert bist, wähle einen benachbarten Spieler auf der Monstertafel zum Infizieren.

Störe die Spieler!

Auf der letzten Seite erfährst du, wie die einzelnen Störkarten funktionieren.

Entferne alle Karten, die gespielt wurden (siehe unten für die Beschreibung dieser Karten).

Bär

Jeder Spieler zieht eine Karte vom Störungsstapel.

Vom schnellsten zum langsamsten Spieler der Runde (erst richtig, dann falsch), können die Spieler dann alle gehaltenen Störkarten ausspielen (auf sich selbst oder gegen andere Spieler) oder für die Verwendung in späteren Störungsrunden oder die auf der Karte angegebene Zeit im Spiel aufheben.

Drache

Jeder Spieler in einer Position mit einem Kartensymbol zieht zwei Karten vom Störungsstapel.

Vom schnellsten zum langsamsten Spieler der Runde, können die Spieler dann alle gehaltenen Störkarten ausspielen (auf sich selbst oder gegen andere Spieler) oder für die Verwendung in späteren Störungsrunden oder die auf der Karte angegebene Zeit im Spiel aufheben.

Vampir

Zieht eine Karte und legt sie in die Mitte des Spielfelds. Diese Karte gilt für alle Spieler. Wird eine "+"-Karte gezogen, nimmt sich jeder Spieler eine passende Kopie der Karte vom Nachziehstapel der "+"-Karten.

Zombie

Jeder Spieler, der infiziert ist, zieht eine Karte und legt sie vor sich ab. Diese Karte gilt nur für sie.

Karten: Nur eine Störungskarte mit diesem Symbol in der linken unteren Ecke kann einen Spieler (oder alle Spieler, wenn das Vampir-Board verwendet wird) zur gleichen Zeit betreffen. Wenn eine neue Karte gezogen wird, ersetzt sie die alte.

Karten: Diese Karten sind nur für eine Runde gültig, nachdem sie gelegt wurden. Sie werden entfernt, bevor in der nächsten Runde weitere Störkarten gezogen werden.

Duplikate: Ein Spieler darf nicht 2 der gleichen Störungskarte vor sich liegen haben

Zombie-spezifische Regeln

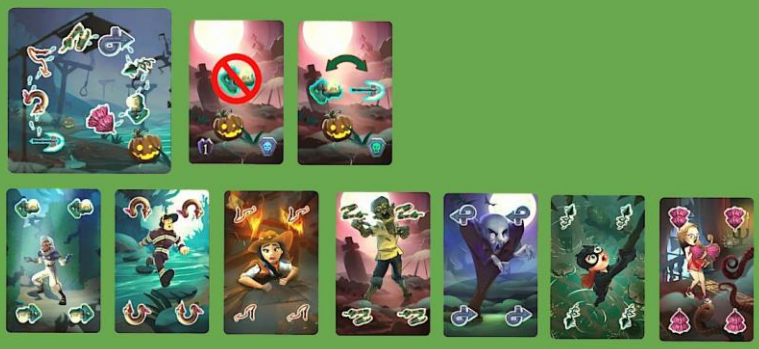
Gegengift: Wenn du die auf der Wegkarte siehst, spiele die Gegengiftkarte nach der letzten Karte auf deinem Pfad, um die Infektion zu heilen und alle Störkarten vor dir zu entfernen. Außerdem bist du für den Rest dieser Runde immun gegen Infektionen.

Gewinnen

Der Gewinner ist derjenige, der es als Erster schafft das Spielbrett zu verlassen.
Herzlichen Glückwunsch! Du hast es geschafft, alle anderen Spieler hinter dir zu lassen.

FAQ

F: Was mache ich, wenn ich eine Kehrtwendung (A, B) vor mir liegen habe und ein passendes Symbol (A) auf einer Anderer Weg-Karte.
A: Anderer Weg bezieht sich auf das, was auf der Wegkarte steht. Wenn du also zum Zug (A) auf der Wegkarte kommst, spiele keine Karte von deiner Hand. Wenn du zum Zug (B) auf der Wegkarte kommst, gilt das Kehrtwendung, also würdest du den Zug (A) aus deiner Hand spielen. z.B:



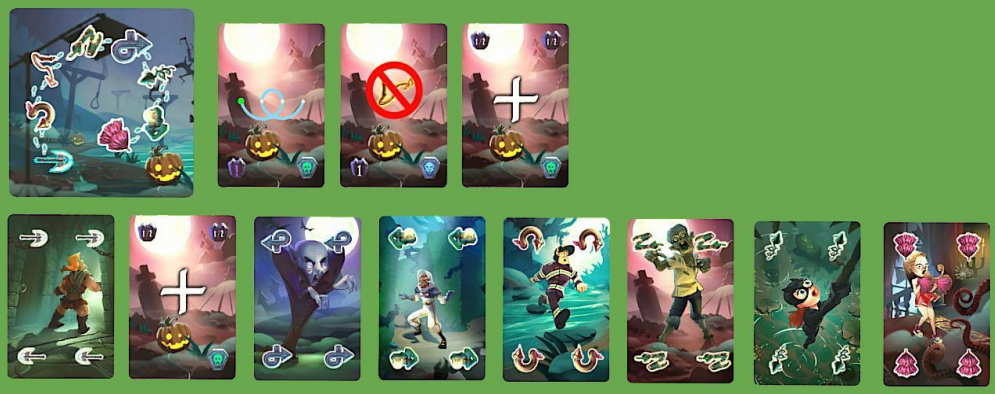
F: Kann ich Schub zweimal in der gleichen Runde benutzen?
A: Du darfst keine doppelten Störkarten vor dir ausspielen, also darfst du immer nur 1 Schub spielen.

Monstertafelübersicht

Schlüsselbereiche der Monstertafeln

1. +0-Feld: Hier platzierst du deine Spielsteine, wenn du deine Karten in der falschen Reihenfolge abgelegt hast oder dir die Zeit ausgegangen ist
2. Positionen
    a. Inaktive Position
    b. Langsamster Spieler auf die linke Seite
    c. Schnellster auf die rechte Seite
3. Oben links: Wer erhält die Störkarte / wie viele
4. Unten links: Wo Störkarten gespielt werden dürfen/müssen
5. Oben rechts: Wodurch die Störkarten entfernt werden

Beispiel



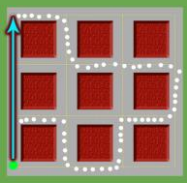
Dank

Ein besonderer Dank gilt den folgenden Personen, ohne die es das Spiel heute nicht geben würde:

- Ian Barrow: Ursprüngliches Konzept von Outrun und Spielmechaniken
- Szymon Stuglik: Kernmechanik von Outrun / Zuliefererbeschaffung
- Paul Hunter: Spielmechaniken und Soziale Medien
- Unsere Künstler für dieses Spiel: Pablo Blayker & Kamila Szutenberg
- Spiel-Tester:
    - Mitarbeiter von Conversis
    - Library Pot (Richmond, London)
    - Thirsty Meeples (Oxford) Testgruppe
    - Die Krakau Krew
    - Essen Spiel-Teilnehmer
- Zulieferer von Prototypen: BoardGamesmaker.com
- Die Familien von Paul, Ian & Szymon (für ihre Geduld und ihr Verständnis)

Beschreibungen der Störkarten

6,5,4,3,2,1	**Geh zurück** Lege Bewegungskarten in umgekehrter Reihenfolge aus
x 2	**Schub** Verdoppele die Anzahl der Räume, durch die du dich in dieser Runde auf dem Spielbrett bewegst
	Fairer Tausch? Tausche die vor dir ausgespielten Störkarten mit einem anderen Spieler
	Fokus Du darfst alle Störkarten vor dir ablegen
	Nimm meine Gib die vor dir liegenden Störkarten an einen anderen Spieler weiter (ersetze dabei alle Karten durch deine eigenen)
	Kleine Abkürzung Spiele in dieser Runde 1 Bewegungskarte deiner Wahl weniger aus
	Der lange Weg Spiele diese Karte nach der 1. Bewegungskarte aus, die Sie aus deiner Hand spielst (es gibt ähnliche Karten, die nach der 2. und 3. Bewegungskarte gespielt werden). Wenn diese während des Vampirs gezogen wird, sollte jeder Spieler ein Duplikat dieser Karte auf die Hand nehmen.

	**Große Abkürzung** Anstatt in diesem Zug Bewegungskarten auszuspielen, spiele diese Karte und deine Zielkarte
	Anderer Weg Ignoriere diese Bewegung, sobald du zu ihr gelangst, wenn sie auf der Wegkarte angezeigt wird
	Schild Es können keine weiteren Störkarten gegen dich gespielt werden
	Stehlen Stiehl alle Störkarten aus der Hand eines anderen Spielers
	Trittsteine (gerade, dann ungerade) Spiele gerade Züge auf der Wegkarte und dann ungerade Züge z.B. 2, 4, 6 dann 1, 3, 5
	Trittsteine (ungerade, dann gerade) Spiele ungerade Züge auf der Wegkarte und dann gerade Züge, z. B. 1, 3, 5, dann 2, 4, 6
	Kehrtwendung Wenn du einen dieser Züge aus deiner Hand spielen musst, spiele den anderen

5
4
3
2