

Antonio Ferrara

Sebastiano Fiorillo

# LAST FRIDAY

MANCHE LEGENDEN STERBEN NIE ...



Spielregel



ENTWICKELT VON  
ANTONIO FERRARA UND SEBASTIANO FIORILLO

Ein Spiel für 2 bis 6 Spieler  
Zeit: 30 Minuten je Kapitel

### SPIELINHALT

- 1 Spielregel
- 1 Spielbrett
- 15 Camper-Karten
- 5 Camper-Spielfiguren
- 1 Auserkorenen-Spielfigur
- 1 Wahnsinnigen-Spielfigur
- 1 Runden-Marker
- 1 Boots-Marker
- 5 Holzhütten-Tafeln
- 5 Wahnsinnigen-Marker
- 8 Leichen-Marker
- 10 Willkommens-Marker
- 35 Hinweis-Marker
- 30 Beleuchtungs-Chips
- 1 faltbarer Sichtschirm mit Einschubmöglichkeit für ein Blatt Papier (nicht im Spielmaterial enthalten) zur Bewegungsverfolgung:

### SPIELIDEE

**LAST FRIDAY ist ein deduktives Horrorspiel, das in einem verfluchten Sommercamp spielt. Es ist die Geschichte eines Wahnsinnigen, der von den Toten auferstanden ist und nach Rache sinnt ...**

Fünf Freunde wurden von den Betreibern eines tief im Wald gelegenen Camps angeworben, um dieses wieder aufzubauen. Was sie noch nicht wissen ist, dass sie ein Wochenende des Grauens erleben werden. In der Vergangenheit war dieser Ort Schauplatz verschiedener Unglücksereignisse und die Menschen aus der Stadt sind überzeugt, dass dieses Camp mit dem Fluch eines ermordeten Wahnsinnigen behaftet ist. Der Legende nach wurde vor Jahren ein Junge im See ertränkt, aber seine Leiche wurde nie gefunden.

Die Camper bemerken schnell, dass diesem Ort etwas Dunkles und Feindseliges innewohnt. Einige Tage vor ihrer Ankunft fanden Taucher eine stark verwesene Leiche im See. Die Behörden konnten die Leiche nicht identifizieren und beerdigten sie auf dem örtlichen Friedhof, einige Kilometer vom Camp entfernt, was den Unmut der lokalen Bevölkerung hervorrief. Manche behaupten, es sei der Körper des Ermordeten, der niemals starb.

Bei ihrer Ankunft wissen die Camper noch nicht, dass der Körper nicht mehr auf dem Friedhof liegt, sondern rachsüchtig im Camp herumschleicht.

*„Dies ist unser Tribut an die Horrorfilme der 80er Jahre, die unsere Nächte als Jugendliche erfüllt haben. Wir haben es genossen, dies zu verwirklichen und hoffen, dass euch das Spiel viel Freude bereiten wird.“*



Die Autoren:  
Antonio Ferrara und Sebastiano Fiorillo



## ZIEL DES SPIELS

Die Camper müssen das Camp bis zum finalen Showdown mit dem Wahnsinnigen untersuchen, um mehr über das Mysterium des Camp Apache zu erfahren.

Der Wahnsinnige lauert im Schatten und muss alle Camper ermorden, um sicherzugehen, dass niemand das Camp wieder eröffnen kann. Das Spiel ist in 4 Kapitel unterteilt:

„Kapitel I: Willkommen im Camp!“ – S. 10

„Kapitel II: Die Jagd“ – S. 12

„Kapitel III: Das Massaker“ – S. 13

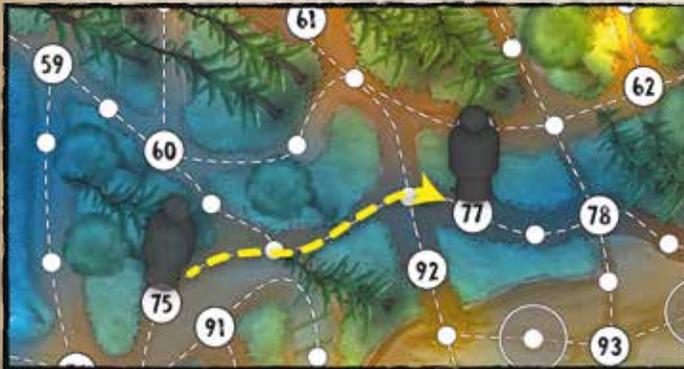
„Kapitel IV: Das finale Kapitel“ – S. 14

Die Kapitel bauen aufeinander auf und können auch einzeln gespielt werden. Das mörderische Wochenende beginnt mit der Ankunft der Camper im Camp Apache und endet mit dem finalen Showdown. Jedes Kapitel hat seine eigenen Regeln und Ziele. So können erfahrene Spieler es beispielsweise bevorzugen, ein bestimmtes Kapitel mehrmals zu spielen. Um ein spezielles Kapitel außerhalb der Reihenfolge zu spielen, muss der Abschnitt „Einzelmodus“ bei der Beschreibung des jeweiligen Kapitels befolgt werden.

## BEWEGUNG UND INTERAKTIONEN IN ALLEN KAPITELN

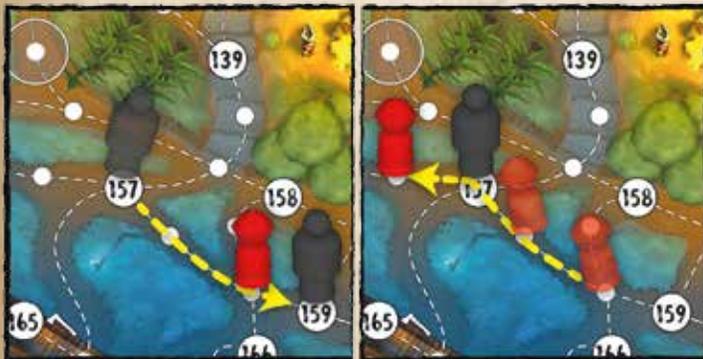
### Der Wahnsinnige:

1. Der Wahnsinnige bewegt sich von Zahlenfeld zu Zahlenfeld (diese müssen über eine gestrichelte Linie verbunden sein) und macht pro Zug genau **eine** Bewegung. Dies macht er heimlich, ohne seine Figur auf das Spielbrett zu setzen.



2. Damit seine Bewegungen nachverfolgt werden können, muss der Wahnsinnige festhalten, über welche Zahlenfelder er sich bewegt, indem er die Zahl des Feldes in das entsprechende Feld des Bewegungsverfolgungsblattes des jeweils aktuellen Zuges notiert.

3. Wenn der Wahnsinnige über einen Camper zieht, oder umgekehrt, gelten abhängig vom gespielten Kapitel unterschiedliche Regeln.



4. Für jeden Zug, den der Wahnsinnige macht, muss der Runden-Marker auf der Zeitleiste unten auf dem Spielbrett ein Feld weitergeschoben werden. Zu Beginn jedes Kapitels wird der Marker auf dem Feld „0“ platziert.

5. **Nach jedem dritten Zug** muss der Wahnsinnige seine eigene Position (eine ehemalige oder die aktuelle Position, abhängig vom Kapitel) aufdecken, indem er seine schwarze Figur



auf das entsprechende Zahlenfeld stellt. Anschließend legt der Wahnsinnige **einen** Hinweis-Marker auf einen an die aufgedeckte Position angrenzenden Übergang. Die Übergänge an den Stegen am See gelten bei dem Platzen von Markern nicht als angrenzend.

6. Der Wahnsinnige darf keine Marker, die sich auf dem Spielbrett befinden, aufnehmen, aber er darf sich über die Laternen- und Fußballen-Marker auf dem Spielbrett bewegen und diese anschließend entfernen.

7. Der Wahnsinnige **muss** sich in seinem Zug bewegen.

8. Der Wahnsinnige darf während seines Zuges nur **einen** Marker benutzen, entweder vor oder nach seiner Bewegung.

9. **Durchs Wasser:** Der Wahnsinnige kann den See **einmal pro Kapitel** schwimmend durchqueren. Es ist eine Bewegung, die ihm erlaubt, den See zu überqueren, um ein über eine gestrichelte Linie verbundenes Zahlenfeld auf der anderen Seeseite zu erreichen.



10. **Geheimgang:** Der Wahnsinnige kann den Geheimgang, der durch eine Holzhütten-Tafel (bei dem die Wahnsinnigen-Seite offen liegt) aufgedeckt wird, **einmal pro Kapitel** nutzen. Der Geheimgang erlaubt ihm, sich von einer Holzhütte in eine andere zu bewegen (siehe „3. Holzhütten-Tafel (x5)“ auf S. 6).

11. **Mörderischer Zorn:** Für **jeden** Mord, den der Wahnsinnige während seines Zuges begeht, darf er sich zu einem weiteren angrenzenden Zahlenfeld bewegen. Auf dem Bewegungsverfolgungsblatt des Wahnsinnigen notiert er die Zahlen in demselben Feld. Der Runden-Marker wird auf der Zeitleiste nur ein Feld weitergeschoben.



**Hinweis 1:** Falls der Wahnsinnige bei dieser zusätzlichen Bewegung einen weiteren Camper ermorden kann, erhält er eine weitere zusätzliche Bewegung. So kann es zu einer Mordserie kommen, was die Camper dazu anhalten sollte, sich nicht zu nah beieinander aufzuhalten.

12. In den Kapiteln, in denen es dem Wahnsinnigen möglich ist, Camper zu ermorden (entweder, indem er über eine Camper-Figur zieht oder eine Camper-Figur über seine Position zieht), muss der Wahnsinnige seine Position bei einem Mord nicht aufdecken. Er legt einen Leichen-Marker auf das Feld, auf dem sich der Camper befunden hat oder wo der Camper seinen Zug beendet hätte.

### Die Camper:

1. Jeder Camper bewegt sich von einem Übergang zum nächsten (die Zahlenfelder werden übersprungen) und macht pro Zug **maximal zwei** Bewegungen. Er darf sich dabei innerhalb seines Zuges nicht auf denselben Übergang zurück bewegen.



2. Jeder Camper darf während seines Zuges nur **einen** Marker nutzen, entweder vor oder nach seiner Bewegung.

3. Die Camper können sich über einen Marker bewegen oder ihre Bewegung auf diesem beenden, ohne dass sie gezwungen sind, diesen aufzunehmen.

4. Die Camper können einen aufgenommenen Marker jederzeit während ihres Zuges ablegen, indem sie ihn auf einem angrenzenden Übergang platzieren. Die Übergänge an den Stegen am See gelten nicht als angrenzend.
5. Die Schlüssel-Marker, die abgeworfen werden, müssen immer **offen** auf dem Spielbrett platziert werden, sodass sie für alle Spieler sichtbar sind. Alle anderen Marker werden stets **verdeckt** platziert.
6. Die Camper dürfen einen Marker nicht auf einem Übergang platzieren, auf dem sich bereits ein anderer Marker oder eine Spielfigur befindet. Falls keine freien Übergänge verfügbar sind, wird der Marker auf einem der nächsten an die besetzten Übergänge angrenzenden Übergang platziert.
7. Die Camper dürfen sich nicht über einen Leichen-Marker bewegen oder auf ihm stehen bleiben, außer sie können einen Tapferkeit-Marker ausspielen, um die Leiche zu entfernen.
8. Die Camper dürfen ihren Zug nicht auf demselben Übergang beenden wie ein anderer Camper, aber sie können über andere Camper-Figuren ziehen.
9. Die Camper müssen sich in ihrem Zug bewegen, außer wenn es kein freies Feld gibt, auf das sie sich bewegen können.
10. **Bootsfahrt:** Diese Bewegung erlaubt nur den Campern, sich mit **nur einer** Bewegung von einem der vier Stege zu einem anderen zu bewegen (siehe „Boots-Marker (1x) auf S. 6).

## OPFERZAHL: RETTUNGSPUNKTE UND HORRORPUNKTE

### Am Ende jedes Kapitels:

1. Erhalten die Camper Rettungspunkte entsprechend der Anzahl an Campern, die dieses Kapitel überlebt haben.
2. Erhält der Wahnsinnige Horrorpunkte entsprechend der Anzahl an Leichen-Markern,

die sich auf dem Spielbrett befinden, einschließlich der beiden Leichen-Marker (die unglücklichen Campbetreiber), die unter den Willkommens-Markern waren.

**Hinweis 1:** Rettungs- und Horrorpunkte werden nicht von Kapitel zu Kapitel übernommen und die im vorherigen Kapitel erworbenen Punkte zählen nicht.

**Hinweis 2:** Am Ende jedes Kapitels werden alle Leichen-Marker gezählt, einschließlich vorheriger, die noch auf dem Spielbrett liegen.

### Die Auswirkung der Opferzahl:

1. Falls die Camper mehr Rettungspunkte haben als der Wahnsinnige Horrorpunkte hat, wählen und decken sie eine der Punktedifferenz entsprechende Anzahl an Hinweis-Markern auf dem Spielbrett auf.

**Beispiel:** Vier Camper haben das Kapitel überlebt und drei (ein Camper und zwei Campbetreiber) wurden ermordet. Die Differenz beträgt:

$$4 \text{ (überlebende Camper)} - 3 \text{ (Leichen-Marker)} = +1 \text{ für die Camper}$$

Bei diesem Beispiel dürfen die Camper 1 Hinweis-Marker auf dem Spielbrett aufdecken.

2. Falls der Wahnsinnige mehr Horrorpunkte hat, als die Camper Rettungspunkte haben, erhält er Wahnsinnigen-Marker seiner Wahl entsprechend der Punktedifferenz.

**Beispiel:** Drei Camper haben das Kapitel überlebt und vier (zwei Camper und zwei Campbetreiber) wurden ermordet. Die Differenz beträgt:

$$4 \text{ (Leichen-Marker)} - 3 \text{ (überlebende Camper)} = +1 \text{ für den Wahnsinnigen}$$

In diesem Beispiel erhält der Wahnsinnige also 1 Wahnsinnigen-Marker, der während des gesamten Spiels genutzt werden kann. Der Wahnsinnige darf sich die Art des/der Marker(s) aussuchen, aber er muss beachten, dass er nur einen Marker jeder Art besitzen und keinen Unsichtbar-Marker wählen darf.

3. Besteht keine Differenz zwischen den Rettungspunkten und den Horrorpunkten, beginnt das nächste Kapitel ohne einen Vorteil für eine Seite.

## WILLKOMMEN IM CAMP APACHE

### ÜBERLEBENS-TIPPS

~~DAS FISCHEN IM SEE IST STRENGSTENS VERBOTEN.~~

\* SCHAUT EUCH DIE KARTE DES CAMPS GENAU AN: ES GIBT BESONDERS SCHNELLE WEGE, UM SICH DURCH DAS CAMP ZU BEWEGEN ...

~~JAGEN IST STRENGSTENS VERBOTEN.~~

\* VOM ÖFFNEN DER HOLZHÜTTEN PROFITIERT IHR IN DEN NÄCHSTEN KAPITELN.

~~ES DARF KEIN MÜLL HERUMLIEGEN GELASSEN WERDEN.~~

\* VERSUCHT, HINWEIS-MARKER ZU SAMMELN: SIE KÖNNEN DEN ENTSCHEIDENDEN UNTERSCHIED MACHEN!

~~SCHWIMMEN IM SEE IST STRENGSTENS VERBOTEN.~~

\* REDET LEISE ODER FLÜSTERT, DA DER WAHNSINNIGE EUCH ZUHÖRT UND EURE STRATEGIEN UND PLÄNE BELAUSCHEN UND ENTSPRECHEND HANDELN KÖNNTE.

~~ALKOHOL IST IM CAMP NICHT ERLAUBT.~~

\* LASST EUCH NICHT ABLENKEN, AUCH NICHT, NACHDEM IHR AM ZUG WART: BEOBACHTET, WAS PASSIERT, UND VERSUCHT, IM VORAUS EURE NÄCHSTEN SCHRITTE ZU PLANEN.

~~DAS FÜTTERN WILDER TIERE IST STRENGSTENS VERBOTEN.~~

\* VERFOLGT DIE BEWEGUNGEN DES WAHNSINNIGEN GENAU, DENN WENN IHR EUREN FEIND KENNT, IST ES EINFACHER, SEINE STRATEGIE ZU DURCHSCHAUEN.



# DIE MARKER

Es gibt 7 Markerarten:

## 1. Hinweis-Marker (x35)



Hinweis-Marker werden vom Wahnsinnigen hinterlassen, während er sich durch das Camp bewegt. Immer wenn der Wahnsinnige seine Position aufdeckt, muss er seine Figur, abhängig vom Kapitel, auf seine aktuelle Position oder seine Position vor drei Zügen auf das Spielbrett stellen und gleichzeitig einen verdeckten Hinweis-Marker (roter Fußabdruck) auf einen der angrenzenden Übergänge (weiße Punkte) platzieren. Übergänge und Zahlenfelder sind angrenzend, wenn sie über eine gestrichelte Linie miteinander verbunden sind. Hinweis-Marker können während des gesamten Spiels (in allen 4 Kapiteln) von den Campern gesammelt und nach ihrem Ermessen genutzt werden.

**Wichtig:** Ein Camper darf während seines Zuges nur einen Hinweis-Marker nutzen und nur einen Hinweis-Marker jeder Art besitzen.

Falls ein Camper einen Hinweis-Marker aufdeckt, von dessen Art er aber schon einen besitzt, muss er ihn ablegen, indem er ihn (verdeckt) auf einen freien, angrenzenden Übergang legt, ODER er kann ihn sofort ausspielen, auch wenn er schon einen Hinweis-Marker in seinem Zug ausgespielt hat. Die Camper dürfen auf einem Feld stehen, auf dem sich ein Hinweis-Marker befindet, ohne diesen aufzudecken. Sie dürfen einen Hinweis-Marker nicht auf einem Feld platzieren, auf dem bereits ein Marker liegt. Kann ein Hinweis-Marker nicht auf einem angrenzenden Übergang platziert werden, wird er auf einem der nächstgelegenen Übergänge platziert.

**Wichtig:** Alle Hinweis-Marker, die als Aktion eine Platzierung auf dem Spielbrett erfordern, müssen immer auf den Übergängen platziert werden und dürfen nie auf den Zahlenfeldern platziert werden, über die sich der Wahnsinnige bewegt. Entfernte Marker müssen immer zurück in die Schachtel gelegt werden.



## GEHÖR (x7): Ein verdächtiges Geräusch weckt deine Aufmerksamkeit!

Dieser Marker zwingt den Wahnsinnigen, zu sagen, ob er sich auf einem der Zahlenfelder befindet, die an den Übergang des Campers angrenzen, der diesen Marker ausgespielt hat.

Der Wahnsinnige muss nicht seine exakte Position aufdecken, sondern nur sagen, ob er sich auf einem der angrenzenden Zahlenfelder befindet.



## SNEAKERS (x7): Es ist Zeit zu rennen!

Dieser Marker erlaubt dem Camper, sich einen zusätzlichen Übergang weit zu bewegen.



## TAPFERKEIT (x7): Keine Angst, es ist nur eine Leiche!



Dieser Marker erlaubt dem Camper die Bewegung über ein Feld, auf dem sich ein Leichen-Marker befindet. Anschließend darf er diesen vom Spielbrett entfernen. Der Spieler muss den Tapferkeit-Marker nutzen, wenn er ein Feld betritt, auf dem sich ein Leichen-Marker befindet.



## FUSSFALLE (x7): Verdammter Schmerz!

Dieser Marker kann von einem Camper auf einem an seine Spielfigur angrenzenden Übergang platziert werden. Die Camper dürfen sich über den Fußballen-Marker bewegen und darauf stehen bleiben, aber sie dürfen ihn nicht entfernen oder aufnehmen. Der Wahnsinnige muss ihn jedoch entfernen, damit er sich über die Fußballen bewegen darf. Dazu muss er seine Position aufdecken und seine schwarze Figur auf das Zahlenfeld stellen, auf dem er seinen Zug beendet (jedoch ohne einen Hinweis-Marker zu platzieren).



## LATERNE (x7): Ich habe dort drüben etwas gesehen!

Dieser Marker kann von einem Camper auf einem an seine Spielfigur angrenzenden Übergang platziert werden. Alle Zahlenfelder, die an das Feld mit dem Laternen-Marker angrenzen, gelten als von der Laterne „beleuchtet“ und es wird je ein Beleuchtungs-Chip auf diese Felder platziert. Falls der Wahnsinnige sich auf einem dieser „beleuchteten“ Felder befindet oder seine Bewegung auf einem dieser Felder beendet, ist er gezwungen, seine Position aufzudecken. Die Laterne bleibt bis zum Ende des Spiels auf dem Spielbrett aktiv. Der Wahnsinnige kann die Laterne und alle damit verbundenen Beleuchtungs-Chips entfernen, indem er über den Übergang zieht, auf dem der Laternen-Marker liegt.

Es kann passieren, dass der Wahnsinnige einen Doppelzug macht, bei dem er kurzfristig auf einem Feld landet, das von der Laterne beleuchtet ist. In diesem Fall muss der Wahnsinnige alle Spieler darüber informieren, über welches beleuchtete Feld er gezogen ist. Er muss aber nicht seine zweite Bewegung aufdecken, wenn diese nicht vom Laternen-Effekt betroffen ist.



## 2. Willkommens-Marker (x10)



Diese Marker werden nur beim Spielaufbau in Kapitel I platziert. Beim Aufbau von Kapitel I platziert der Wahnsinnige die zehn Willkommens-Marker nach seiner Wahl verdeckt (gelbes Zelt) auf den zehn Spezialfeldern nahe dem See, die als große weiße Kreise dargestellt sind. Unter diesen Willkommens-Markern befinden sich fünf farbige Schlüssel-Marker, zwei Leichen-Marker, ein Tapferkeit-Marker, ein Sneakers-Marker und ein Gehör-Marker. Sobald die Willkommens-Marker auf dem Spielbrett liegen, werden sie genauso genutzt wie die Hinweis-Marker.

## Schlüssel

Jeder Camper darf jeweils nur einen Schlüssel bei sich tragen, aber er kann ihn jederzeit während seines Zuges auf einem angrenzenden Übergang ablegen. Die fünf Schlüssel haben unterschiedliche Farben (rot, gelb, grün, blau und braun). Jeder Schlüssel kann nur die Holzhütte öffnen, die mit dem Schloss in der entsprechenden Farbe gekennzeichnet ist.

Wenn ein Camper einen Schlüssel aufnimmt, wird er auf das vorgesehene Feld in der Farbe seiner Spielfigur unten links auf das Spielbrett gelegt, damit alle Spieler wissen, wer den Schlüssel welcher Farbe besitzt.



Um eine Holzhütte zu öffnen, muss sich der Camper auf den Übergang neben dem Schlosssymbol derselben Farbe seines Schlüssels bewegen und seinen Zug dort beenden.

Einmal geöffnet, muss der Camper den Schlüssel entfernen und die entsprechende Holzhütten-Tafel (mit der Camper-Seite) auf dem Spielbrett platzieren. Der Camper darf die Holzhütte erst im nächsten Zug betreten.



**Wichtig:** Der Camper darf den eigenen Schlüssel in jedem Moment seines Zuges auf einem der angrenzenden Übergänge offen ablegen, damit ein anderer Camper ihn aufnehmen kann.



### 3. Holzhütten-Tafel (x5)

Diese Tafeln werden auf dem Spielbrett platziert, wenn ein Camper eine Holzhütte mit einem Schlüssel oder der Wahnsinnige eine Holzhütte mit der Axt öffnet. Welche Seite der Holzhütten-Tafel (der entsprechenden Farbe) offen liegt, hängt davon ab, ob ein Camper oder der Wahnsinnige die Holzhütte geöffnet hat. Von den Innenräumen und den Wegen, die auf diesen Tafeln abgebildet sind, profitieren

die Camper oder der Wahnsinnige, je nachdem, wer die Holzhütte geöffnet hat. Einmal platziert, bleiben die Holzhütten-Tafeln bis zum Ende des Spiels liegen.

Die Holzhütten-Seiten der Camper sind durch leuchtend-gelbe Zahlenfelder gekennzeichnet.

Falls die Holzhütten-Tafel mit der Camper-Seite offen liegt und der Wahnsinnige auf einem dieser gelben Zahlenfelder landet, **muss er sofort seine Position aufdecken**. Jeder Camper, der eine Holzhütte öffnet, darf außerdem sofort einen Hinweis-Marker auf dem Spielbrett aufdecken und ihn allen Spielern zeigen. Dann muss er ihn wieder verdeckt auf seine ursprüngliche Position platzieren.



Falls die Tafel mit der Wahnsinnigen-Seite offen liegt, öffnet sie einen Geheimgang. **Nur der Wahnsinnige darf diesen Gang benutzen**, um sich von einem Zahlenfeld, das an den Schacht angrenzt, auf ein anderes Zahlenfeld zu bewegen, das an einen anderen Geheimgang angrenzt. **Der Wahnsinnige darf diese Fähigkeit nur einmal pro Kapitel benutzen**.

**Hinweis:** Falls der Wahnsinnige eine Holzhütte mit einem Axt-Marker öffnet, wird der Schlüssel dieser Holzhütte unbrauchbar und aus dem Spiel entfernt. In Kapitel I kann hier niemand mehr Zuflucht finden. Die Camper dürfen jedoch in die Holzhütte hineingehen, aber stets mit dem Bewusstsein, dass der Wahnsinnige sie erwischen könnte!



### 4. Boots-Marker (x1)

Dieser Marker kann nur von den Campern genutzt werden, um von einem Steg zu einem anderen, durch gestrichelte Linien verbundenen Steg zu kommen. Das Boot kann nur an einem der vier mit weißen Boots-Symbolen gekennzeichneten Stege anlegen und kann nur von einem Camper genutzt werden, der sich an dem entsprechenden Steg befindet. Das Boot zu benutzen, kostet eine Bewegung. Der Boots-Marker bleibt am Steg liegen, nachdem er genutzt wurde. Der Wahnsinnige darf das Boot nicht benutzen.



### 5. Leichen-Marker (x8)

Leichen-Marker werden genutzt, um einen ermordeten Camper darzustellen. Falls ein Camper vom Wahnsinnigen ermordet wird, indem dieser über die Position des Campers zieht, wird der Leichen-Marker auf dem Übergang platziert, auf dem sich der Camper befunden

hat. Falls der Camper ermordet wird, indem er über die Position des Wahnsinnigen zieht, wird der Leichen-Marker auf dem Übergang platziert, auf den sich der Camper bewegen wollte. Diese Marker blockieren die Bewegung der Camper, aber nicht die des Wahnsinnigen. Die einzige Möglichkeit für die Camper einen Leichen-Marker zu entfernen, ist die Nutzung eines Tapferkeit-Markers.

Leichen-Marker sind von Vorteil für den Wahnsinnigen, nicht nur, weil sie die Bewegung der Camper einschränken, sondern auch, weil sie für den Wahnsinnigen als Horrorpunkte am Ende des Kapitels zählen (siehe „Opferzahl: Rettungspunkte und Horrorpunkte“ auf S. 4).

**Hinweis:** Zwei Leichen-Marker (die unglücklichen Campbesitzer) sind unter den Willkommens-Markern versteckt. Falls ein Camper einen Leichen-Marker aufdeckt, muss er ihn (offen) dort liegen lassen, wo er ihn gefunden hat und seine Spielfigur auf einem der angrenzenden Übergänge platzieren.



### 6. Runden-Marker (x1)

Dieser Marker wird genutzt, um die Spielrunde anzuzeigen und muss zu Beginn jedes Kapitels auf die Zahl „0“ der Zeitleiste unten auf dem Spielbrett platziert werden. Sobald alle Spieler ihren Zug beendet haben, wird der Runden-Marker eine Position weitergeschoben.



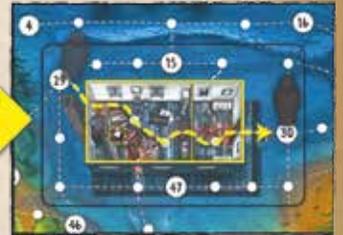
### 7. Wahnsinnigen-Marker (x5)

Diese Marker können nur vom Wahnsinnigen genutzt werden. Wenn der Wahnsinnige einen dieser Marker nutzt, platziert er diesen offen auf der Zeitleiste an der Position seines aktuellen Zuges. (Beispiel: Während seines dritten Zuges entscheidet sich der Wahnsinnige, einen Wahnsinnigen-Marker auszuspielen. Der Wahnsinnige legt diesen Marker auf die Zeitleiste auf die Position der Runde 3).



### Axt

Dieser Marker erlaubt dem Wahnsinnigen, die Tür einer verschlossenen Holzhütte aufzubrechen. Wenn der Wahnsinnige eine Holzhütte mit einer Axt öffnet, platziert er die Holzhütten-Tafel, mit der Wahnsinnigen-Seite offen, auf die Holzhütte auf dem Spielbrett. Der Wahnsinnige hat nun Zugang zum Geheimgang.



**Wichtig:** Falls eine Holzhütte bereits von einem Camper geöffnet wurde, darf der Wahnsinnige das Innere während seines Zuges betreten (außer in Kapitel I), aber er kann die Axt nicht nutzen und muss seine Position aufdecken. Äxte dürfen nur genutzt werden, um Zugang zu verschlossenen Holzhütten zu erhalten.



### Hartnäckigkeit

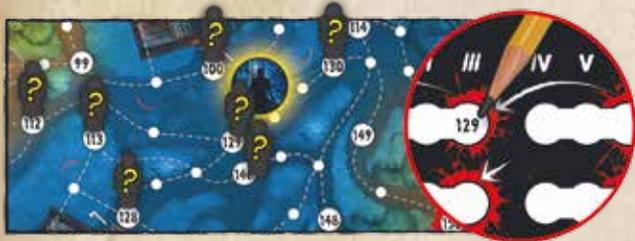
Dieser Marker erlaubt dem Wahnsinnigen, sich während seiner Bewegung um zwei Zahlenfelder, statt nur einem Zahlenfeld weit zu bewegen. Der Wahnsinnige muss die beiden Zahlen auf seinem Bewegungsverfolgungsblatt in einem einzigen Feld notieren und der Runden-Marker wird nur um eine Position weitergeschoben.





### Schatten

Dieser Marker darf vom Wahnsinnigen genutzt werden, wenn er seine Position alle drei Züge aufdecken muss, aber nicht in anderen Situationen (z.B. aufgrund der Laterne). Wenn er den Schatten-Marker nutzt, notiert der Wahnsinnige seine exakte Position auf dem Bewegungsverfolgungsblatt, aber zeigt den Campern seine Position auf einem an seine aktuelle Position angrenzenden Zahlenfeld an. Dies ermöglicht dem Wahnsinnigen, die Camper zu verwirren. Nachdem er diese falsche Position aufgedeckt hat, muss er einen Hinweis-Marker auf einem der angrenzenden Übergänge platzieren.



**Hinweis:** Wenn er einen Schatten-Marker nutzt, kann der Wahnsinnige auswählen, ob er sich auf einem angrenzenden Feld zeigt ODER auf seiner tatsächlichen Position (der Nummer, die er auf dem Bewegungsverfolgungsblatt notiert hat).



### Plot-Twist

Dieser Marker darf erst gespielt werden, wenn alle Spieler (die Camper und der Wahnsinnige) ihren fünfzehnten Zug, der das Ende des aktuellen Kapitels markiert, abgeschlossen haben. Dieser Marker ermöglicht dem Wahnsinnigen, einen zusätzlichen Zug zu machen. Dies kann der Siegeszug sein, daher sollte er geschickt genutzt werden!



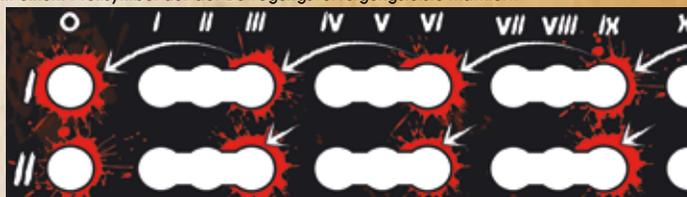
### Unsichtbar

Dieser Marker darf vom Wahnsinnigen genutzt werden, wenn er seine Position aufdecken muss. Wenn er den Unsichtbar-Marker nutzt, notiert der Wahnsinnige seine exakte Position auf dem Bewegungsverfolgungsblatt, aber zeigt seine Position **nicht** auf dem Spielbrett.

Dies ist eine Spezialfähigkeit, die erst ab Kapitel III genutzt werden kann. Sie kann nur genutzt werden, falls der Wahnsinnige in Kapitel II entkommen kann, ohne von den Campern ermordet zu werden. Sie kann auch in Kapitel IV genutzt werden.

## SICHTSCHIRM DES WAHNSINNIGEN MIT BEWEGUNGSVERFOLGUNGSBLATT (1X)

Der Sichtschirm wird genutzt, damit der Wahnsinnige in jedem Zug seine geheime Position notieren kann. Abhängig vom Kapitel muss der Wahnsinnige alle drei Züge entweder seine aktuelle Position oder seine Position vor drei Zügen aufdecken. Die Position, die alle 3 Züge aufgedeckt werden muss, ist jeweils mit einem Pfeilsymbol auf der Bewegungsverfolgungsleiste markiert.



## CAMPER-KARTEN (X15)

Jede Camper-Karte ist mit einer der fünf Farben der Spielfiguren gekennzeichnet. Zu Beginn des Spiels wird jeder Figur eine Camper-Karte zugeordnet. Falls eine Spielfigur ausscheidet, kommt sie im nächsten Kapitel mit einer neuen, verfügbaren Camper-Karte derselben Farbe zurück ins Spiel.

Jeder Camper beginnt das Spiel mit einer Spezialfähigkeit und erhält seinen persönlichen Marker, der auf der Karte gekennzeichnet ist. Jeder Marker, der von den Campern aufgenommen wird (max. 1 jeder Art) muss auf das dafür vorgesehene Feld auf der Karte platziert werden, um für alle Spieler klar sichtbar zu sein. Wenn ein Camper ausscheidet, werden auch alle von ihm aufgenommenen Marker entfernt.



CAMPER-FARBE

BESCHREIBUNG

PERSÖNLICHER MARKER

SPEZIALFÄHIGKEIT

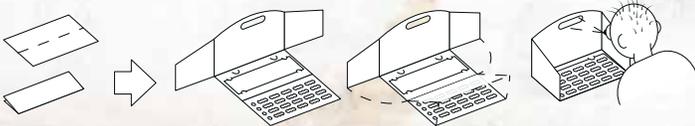
## SPIELAUFBAU

Der unten abgebildete Spielaufbau gilt sowohl für das gesamte Spiel, bei dem alle vier Kapitel hintereinander gespielt werden, als auch für das Spiel einzelner Kapitel im Einzelmodus.

1. Das Spielbrett, welches das Camp mit 201 durch gestrichelte Linien verbundenen Zahlenfeldern zeigt, wird auf den Tisch gelegt.
2. Ein Spieler, vorzugsweise der erfahrenste, spielt die Rolle des Wahnsinnigen.
3. Die übrigen Spieler übernehmen die Rolle der Camper und teilen die fünf Spielfiguren unter sich auf. Unabhängig von der Anzahl an Spielern, wird immer mit allen fünf Figuren gespielt. Jeder Spieler erhält außerdem eine Camper-Karte in der entsprechenden Farbe seiner Spielfigur(en). Für jede Farbe/Figur gibt es drei Camper-Karten, aus denen gewählt werden kann. Die übrigen werden zur Seite gelegt.
4. Jeder Camper erhält den Hinweis-Marker, der auf seiner Karte farblich hervorgehoben ist.

**Beispiel:** Bei zwei Spielern spielt einer den Wahnsinnigen und der andere alle fünf Camper.

5. Der Wahnsinnige nimmt sich einen Stift und ein Blatt Papier (beides nicht im Spielmaterial enthalten) und schiebt es wie unten abgebildet in den Sichtschirm zur Bewegungsverfolgung. Um seine Schritte noch besser verheimlichen zu können und um zu verhindern, dass die Camper seine Züge nachvollziehen können, hat er die komplette Karte des Camps, eine Zusammenfassung der Interaktionen für jedes Kapitel (innen links im Schirm), eine Übersicht über die Holzhütten-Tafeln, die der Wahnsinnige öffnen kann (innen rechts im Schirm) und ein Guckloch, durch das er auf das Spielbrett schauen kann, in seinem Sichtschirm.

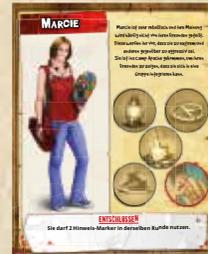


1. Zunächst wird ein unbeschriebenes Blatt Papier (A4) gefaltet.
2. Anschließend wird es in die Leiste geschoben.
3. Der Sichtschirm wird gefaltet.
4. Der Wahnsinnige kann durch das Guckloch schauen, um sich nicht zu verraten!

6. Der Wahnsinnige legt den Runden-Marker auf die Zahl „0“ der Zeitleiste unten auf dem Spielbrett.
7. Der Wahnsinnige legt den Boots-Marker auf eines der vier Spezialfelder bei den vier Stegen am See.
8. Der Wahnsinnige nimmt alle übrigen Hinweis-Marker, mischt sie und legt sie verdeckt als Stapel neben das Spielbrett. Immer, wenn er einen Hinweis im Camp platzieren muss, nimmt er den obersten vom Stapel.

## DIE STARTPUNKTE DER CAMPER IN KAPITEL I

### ROTER CAMPER



### BRAUNER CAMPER



### DIE STARTFELDER DES WAHNSINNIGEN IN KAPITEL I

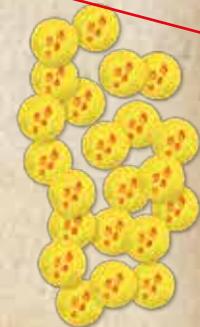


### ZEITLEISTE

### LEICHEN-MARKER



### SCHLÜSSEL-MARKER



### HINWEIS-MARKER

### HOLZHÜTTEN-TAFELN



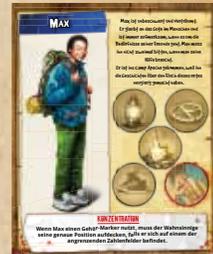
GELBER CAMPER



PLATZIERUNG DER WILLKOMMS-MARKER



GRÜNER CAMPER



BLAUER CAMPER



GUCKLOCH

DIE CAMP-KARTE



WAHSINNIGEN-MARKER

ÜBERSICHT DER INTERAKTIONEN IN DEN KAPITELN

BEWEGUNGSVERFOLGUNGSLEISTE DES WAHSINNIGEN

ÜBERSICHT DER HOLZHÜTTEN-TAFELN (WAHSINNIGEN-SEITE)



## Kapitel I: Willkommen im Camp!

Bei eurer Ankunft entdeckt ihr ahnungslosen Camper, dass die Schlüssel zu euren Hütten fehlen. Mit Erleichterung stellt ihr dann jedoch fest, dass sie nur für eine Schnitzeljagd entlang des Sees versteckt wurden ...

### Das Ziel in Kapitel I:

**Camper:** Sie müssen die Schlüssel finden und sich in den Holzhütten verstecken, bevor dieses Kapitel endet. Ein Camper berichtet, dass er seltsame Schatten gesehen hat, die sich zwischen den Bäumen bewegen.

**Der Wahnsinnige:** Er muss alle fünf Camper ermorden, um sicherzustellen, dass niemand das Camp jemals wieder eröffnen kann.

### Der Spielaufbau in Kapitel I:

1. Die Camper stellen ihre Figuren auf die mit der jeweiligen Farbe gekennzeichneten Übergänge nahe dem See.

2. Der Wahnsinnige platziert die zehn Willkommens-Marker nach seiner Wahl (gelbes Zelt) auf die zehn Übergänge nahe dem See, die als große weiße Kreise dargestellt sind.

3. Der Wahnsinnige nimmt sich vier Wahnsinnigen-Marker ( je einen Marker Axt, Hartnäckigkeit, Schatten und Plot-Twist).

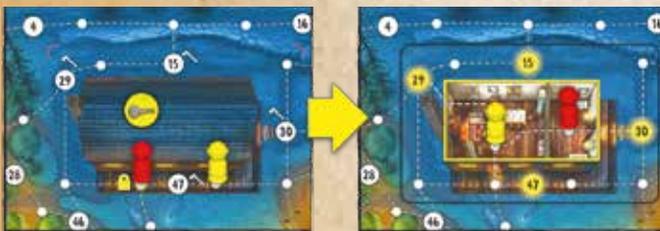


### Der Spielablauf in Kapitel I:

1. Der Spieler mit der roten Spielfigur zieht als Erster. Anschließend folgen die übrigen Spieler, in der auf dem Spielbrett unten links abgebildeten Reihenfolge (gelb, grün, blau und braun). Der Wahnsinnige zieht zuletzt.

2. Zu Beginn des ersten Zuges des Wahnsinnigen muss er auswählen, auf welcher Position er starten möchte (es muss ein Zahlenfeld mit rotem Rand sein, also eines der folgenden Zahlenfelder: 2, 6, 132, 150 oder 196). Dieses Feld muss er auf seinem Bewegungsverfolgungsblatt notieren. Der Wahnsinnige notiert dann seinen ersten Zug auf dem Bewegungsverfolgungsblatt und schiebt den Runden-Marker auf der Zeitleiste unten auf dem Spielbrett ein Feld weiter.

3. Das Ziel der Camper ist, über das Spielbrett zu ziehen und Willkommens-Marker aufzudecken, bis sie die Schlüssel für die Holzhütten finden. **Jeder Camper darf nur einen Schlüssel besitzen.** Falls sich ein Camper dazu entscheidet, einen Schlüssel abzulegen, kann er ihn jederzeit während seines Zuges auf einem angrenzenden Übergang ablegen. Es gibt fünf Schlüssel in fünf verschiedenen Farben (rot, grün, blau, gelb und braun), wovon jeder die Holzhütte der entsprechenden Farbe öffnet. Wenn ein Camper einen Schlüssel aufnimmt, muss er ihn auf dem entsprechenden Feld seiner Spielfigur unten links auf dem Spielbrett platzieren, sodass alle Spieler auf einen Blick sehen können, wer welchen Schlüssel besitzt. Jeder Camper kann jeden Schlüssel aufnehmen, unabhängig von der Farbe. Jede Holzhütte kann bis zu zwei Campern Zuflucht gewähren: demjenigen, der den Schlüssel besitzt und dem eigentlichen Besitzer (dem Spieler mit der Farbe der Holzhütte), aber nur der Spieler, der den Schlüssel besitzt, kann sie öffnen.



**Beispiel:** Der rote Camper kann den gelben Schlüssel benutzen und Zuflucht in der gelben Holzhütte suchen. Gleichzeitig kann sich der gelbe Camper überlegen, ob er in der gelben Holzhütte, die bereits vom roten Camper geöffnet wurde, Zuflucht sucht oder, ob er einen anderen Schlüssel sucht, um eine andere Holzhütte zu öffnen.

4. Die Camper sind sicher, sobald sie sich auf einem Übergang innerhalb einer Holzhütte befinden und können in diesem Kapitel nicht mehr vom Wahnsinnigen ermordet werden.

5. Jeder Camper, der eine Holzhütte öffnet, darf außerdem sofort einen Hinweis-Marker auf dem Spielbrett aufdecken, ihn allen Spielern zeigen und muss ihn dann wieder verdeckt auf seine ursprüngliche Position platzieren.

6. Jeder Camper kann entscheiden, ob er nach weiteren Schlüsseln sucht, nachdem er einen gefunden hat. Er darf aber nicht mehr als einen besitzen. Falls ein Camper einen anderen Schlüssel findet, muss er den gerade entdeckten Schlüssel auf einem angrenzenden Übergang platzieren.

7. Um eine Holzhütte zu öffnen, muss ein Camper auf dem Übergang neben dem Holzhütteneingang stehen, auf dem sich das Schlosssymbol befindet. Wenn er den passenden Schlüssel besitzt, kann er die Holzhütte öffnen, den Schlüssel aus dem Spiel entfernen und die Holzhütten-Tafel (mit der Camper-Seite) auf der entsprechenden Markierung auf dem Spielbrett platzieren. Der Camper darf die Holzhütte erst im nächsten Zug betreten, sodass der Wahnsinnige ihn bis dahin noch ermorden kann!

### Auf der Spur des Wahnsinnigen ... :

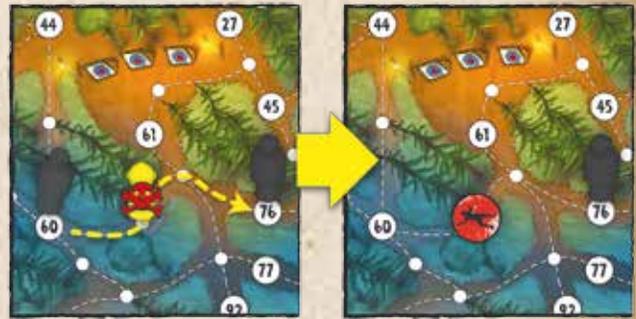
In diesem Kapitel muss der Wahnsinnige alle drei Züge seine Position vor drei Zügen aufdecken, indem er die schwarze Spielfigur auf das entsprechende Zahlenfeld stellt. Die Züge, in denen sich der Wahnsinnige zeigen muss, sind auf der Bewegungsverfolgungsleiste markiert (z.B.: Zahlenfeld 0 in Zug 3, Zahlenfeld 3 in Zug 6 usw.). Jedes Mal, wenn sich der Wahnsinnige zeigt, legt er einen Hinweis-Marker verdeckt auf einen angrenzenden Übergang. Die Figur des Wahnsinnigen bleibt auf dem Spielbrett, bis er sich das nächste Mal zeigen muss.



### Das Aufeinandertreffen:



1. Wenn der Wahnsinnige während seines Zuges über einen Camper zieht oder ein Camper unwissentlich über das aktuelle Feld des Wahnsinnigen zieht, wird der Camper ermordet und aus dem aktuellen Kapitel entfernt. Der Wahnsinnige muss einen Leichen-Marker auf dem Feld platzieren, auf dem sich der Camper befunden hat. Der ermordete Camper muss alle aufgenommenen Marker entfernen. Falls der ermordete Camper einen Holzhütten-Schlüssel besessen hat, wird dieser vom Spieler auf einem angrenzenden Übergang platziert.



2. Ein Camper, der eine Holzhütte betritt, entweder indem er einen Schlüssel in der passenden Farbe ausspielt oder die bereits geöffnete Holzhütte seiner Spielfigurfarbe betritt, bevor die fünfzehnte Runde erreicht ist, muss dort bis zum Ende des Kapitels warten. Dieser Camper gilt als „sicher“ und der Wahnsinnige darf sich in diesem Kapitel nicht mehr in diese Holzhütte bewegen, weil sich der Camper dort verbarrikadiert hat.





### Kapitel I endet, wenn:

1. Alle Camper sicher in den Holzhütten sind. Falls dies passiert, wird das Spiel mit Kapitel II fortgesetzt.
2. Alle Camper vom Wahnsinnigen ermordet wurden. Falls dies passiert, gewinnt der Wahnsinnige das Spiel.
3. Der Runden-Marker die 15. Runde auf der Zeitleiste erreicht. Falls dies passiert, endet Kapitel I und die Camper, die sich noch im Camp aufhalten (nicht in einer Holzhütte) gelten als ermordet. Der Wahnsinnige muss die Spielfiguren der ermordeten Camper entfernen und einen Leichen-Marker auf den Übergängen platzieren, auf denen sie sich befunden haben. Die ausgeschiedenen Camper verlieren alle Marker, die sie besessen haben. Falls sie einen Schlüssel besessen haben, müssen sie ihn auf einem angrenzenden Übergang platzieren. Jeder Camper, der sich zu diesem Zeitpunkt in einer Holzhütte befindet, hat Kapitel I überlebt. Das Spiel wird anschließend mit Kapitel II fortgesetzt.

Es muss am Ende von Kapitel I nur ein einziger Camper sicher in einer Holzhütte sein, damit das Spiel mit Kapitel II fortgesetzt wird.

Am Ende dieses Kapitels werden alle Marker auf dem Spielbrett liegen gelassen. Alle Willkommens-Marker, die auf dem Spielbrett liegen und noch nicht aufgedeckt wurden, sollten nun umgedreht und offen hingelegt werden.

An dieser Stelle müssen der Wahnsinnige und die Camper ihre Horrorpunkte und Rettungspunkte zählen. Es wird ein Rettungspunkt für jeden Camper vergeben, der sicher in einer Holzhütte ist. Der Wahnsinnige erhält einen Horrorpunkt für jeden Leichen-Marker auf dem Spielbrett (einschließlich der beiden Campbetreiber, die unter den Willkommens-Markern waren). Die Differenz zwischen Horrorpunkten und Rettungspunkten bestimmt, wer einen Vorteil für Kapitel II erhält (siehe „Opferzahl: Rettungspunkte und Horrorpunkte“ auf S. 4).

### Tipps:

**Für die Camper:** Es ist sehr wichtig, dass sie dieses Kapitel sorgsam spielen. Die Anzahl an Holzhütten, die sie öffnen, und die Anzahl an Campern, die in Sicherheit sind, beeinflussen die folgenden Kapitel des Spiels. Falls sie mehr Camper retten können, als der Wahnsinnige ermorden kann, erhalten sie einen Vorteil für das nächste Kapitel.

**Für den Wahnsinnigen:** Eine hohe Opferzahl in dieser frühen Phase des Spiels steigert seinen Durst nach Rache und kann ihm sogar einen Vorteil für das nächste Kapitel verschaffen. Da er in Kapitel II keine Camper ermorden kann, ist es wichtig, dass er ein starkes erstes Kapitel spielt, um in Kapitel II so viele Horrorpunkte wie möglich zu sammeln. Wenn er einen Camper ermordet, kann er die übrigen Spieler terrorisieren, indem er laut lacht: MU-HA-HA-HA!

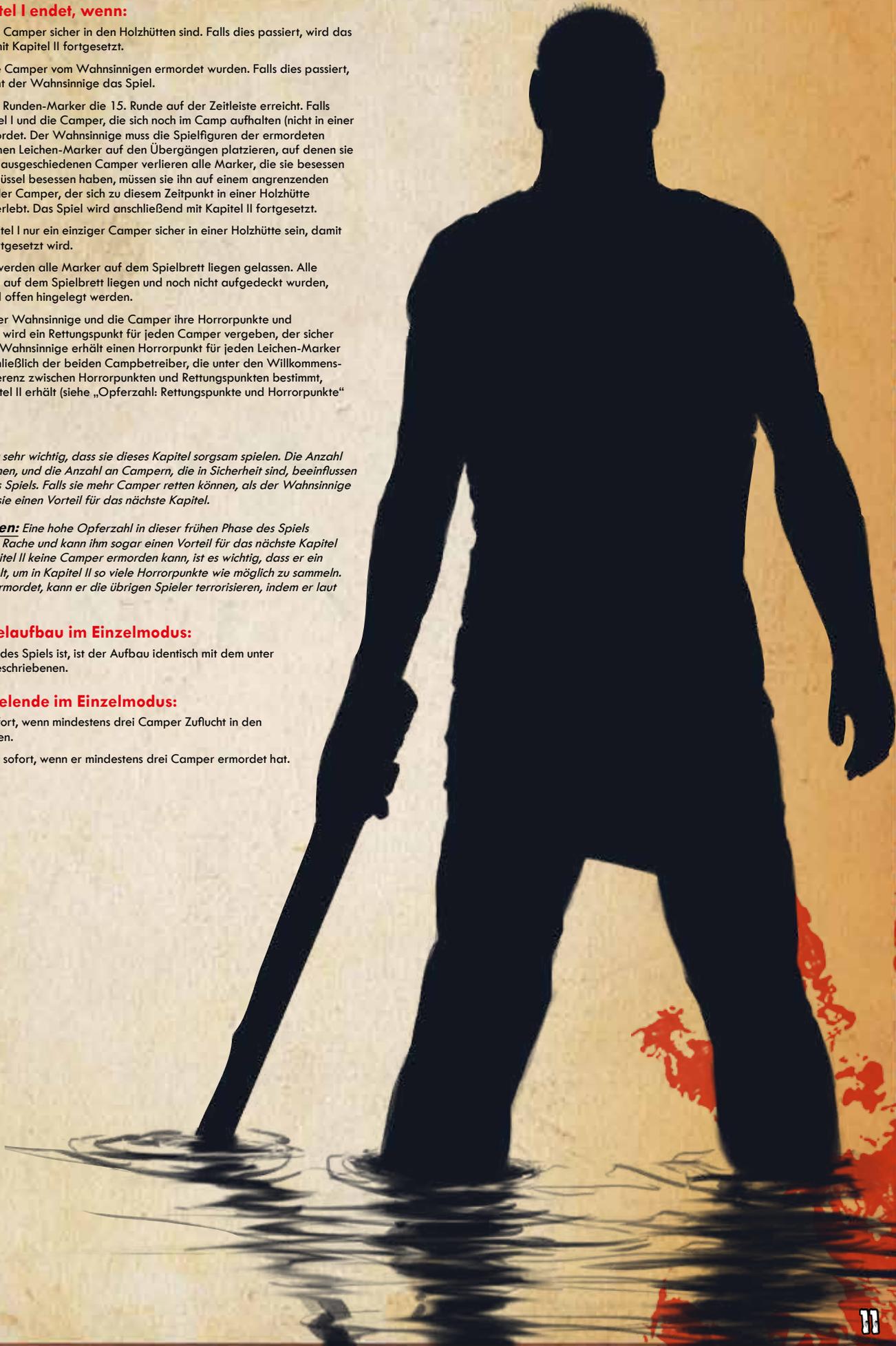
### Kapitel I – Der Spielaufbau im Einzelmodus:

Da dies das erste Kapitel des Spiels ist, ist der Aufbau identisch mit dem unter „Spielaufbau“ auf S. 8 beschrieben.

### Kapitel I – Das Spielende im Einzelmodus:

Die Camper gewinnen sofort, wenn mindestens drei Camper Zuflucht in den Holzhütten gefunden haben.

Der Wahnsinnige gewinnt sofort, wenn er mindestens drei Camper ermordet hat.



## Kapitel II: Die Jagd

Während der langen Nacht ist es dem Wahnsinnigen gelungen, einige im Camp zu ermorden. Ihr anderen konntet entkommen und habt die erste Nacht überlebt, indem ihr euch in den Holzhütten verbarrikadiert habt. Notdürftig konntet ihr einige Waffen aufreiben: eine Mistgabel, eine Axt und eine Machete. Die nächste Nacht rückt näher und bis dahin wollt ihr den Wahnsinnigen unbedingt gefasst haben, denn ihr seht euch danach, endlich wieder ruhig zu schlafen ...

### Das Ziel in Kapitel II:

**Die Camper:** Die Camper arbeiten daran, die Bedrohung durch den auferstandenen Wahnsinnigen zu beseitigen.

**Der Wahnsinnige:** Der Wahnsinnige muss sich verstecken, sodass er den Tag über abwarten und in der nächsten Nacht zurückkehren kann.

### Der Spielaufbau in Kapitel II:

Kapitel II beginnt dort, wo Kapitel I geendet hat. Alle Marker und Tafeln (Hinweis-Marker, Leichen-Marker, Willkommens-Marker und Holzhütten-Tafeln), die sich am Ende von Kapitel I auf dem Spielbrett befinden, bleiben liegen.

1. Die Wahnsinnigen-Marker, die eventuell im vorherigen Kapitel genutzt wurden, werden von der Zeitleiste entfernt und zurück in den Vorrat gelegt.
2. Camper, die Kapitel I überlebt haben (nur die, die sich sicher in eine Holzhütte retten konnten), beginnen Kapitel II von ihrer letzten Position in der Holzhütte aus.
3. Camper, die nicht überlebt haben, werden durch frisch im Camp eingetroffene Camper ersetzt, die aus den übrigen verfügbaren Camper-Karten derselben Farbe ausgewählt werden. Sie erhalten ihren persönlichen Marker vom Hinweis-Marker-Stapel.
4. Dies sind die neuen Camper, die gerade im Camp Apache angekommen sind. Sie werden auf die mit den Camper-Symbolen gekennzeichneten Kreise unten links auf das Spielbrett gestellt. Jeder beginnt seinen Zug mit einer Bewegung auf den Übergang, der mit dem weißen Pfeil markiert ist.
5. Der Wahnsinnige beginnt dort, wo er Kapitel I beendet hat (er notiert diese Position im entsprechenden Feld auf dem Bewegungsverfolgungsblatt).
6. Der Runden-Marker wird wieder auf die Zahl „0“ der Zeitleiste platziert.



### Der Spielablauf in Kapitel II:

1. Der Wahnsinnige zieht in diesem Kapitel zuerst, anschließend folgen die Camper. Nachdem der Wahnsinnige am Zug war, folgt der Spieler mit der roten Spielfigur und dann folgen die übrigen Camper (die Reihenfolge ist unten links in der Ecke des Spielbretts angegeben).

### Auf der Spur des Wahnsinnigen ... :

In diesem Kapitel flieht der Wahnsinnige. Anders als in Kapitel I muss er seine aktuelle Position aufdecken, statt seine Position vor drei Zügen. Dazu stellt er seine schwarze Figur auf das entsprechende Zahlenfeld. Die Züge, in denen sich der Wahnsinnige zeigen muss, sind auf der Bewegungsverfolgungsleiste markiert (z.B.: Zahlenfeld 3 in Zug 3, Zahlenfeld 6 in Zug 6 usw.). Jedes Mal, wenn sich der Wahnsinnige zeigt, legt er einen Hinweis-Marker verdeckt auf einen angrenzenden Übergang. Die Figur des Wahnsinnigen bleibt auf dem Spielbrett, bis er sich das nächste Mal zeigen muss.

### Das Aufeinandertreffen:

Falls der Wahnsinnige über die Position eines Campers oder ein Camper über die Position des Wahnsinnigen zieht, gilt der Wahnsinnige als ermordet.



### Kapitel II endet, wenn:



1. Der Wahnsinnige ermordet wird, bevor die 15. Runde auf der Zeitleiste erreicht wurde.
2. Die 15. Runde auf der Zeitleiste erreicht wurde und der Wahnsinnige nicht ermordet wurde. Alle Camper verlieren alle Marker, die sie während des Kapitels aufgenommen haben. Alle Camper, die einen Schlüssel besitzen, müssen ihn auf einem angrenzenden Übergang ablegen.

Das Spiel wird in jedem Fall mit Kapitel III fortgesetzt.

**Der Camper, der den Wahnsinnigen ermordet hat, wird ab jetzt zum „Auserkorenen“.** Falls der Wahnsinnige bis zum Ende des Kapitels noch am Leben ist, wird derjenige zum „Auserkorenen“, der am nächsten beim Wahnsinnigen steht. Falls es mehrere Camper gibt, die gleich weit entfernt sind, sucht sich der Wahnsinnige einen „Auserkorenen“ aus.

Alle genutzten Wahnsinnigen-Marker müssen von der Zeitleiste entfernt werden. An dieser Stelle werden wie am Ende von Kapitel I die Horror- und Rettungspunkte gezählt und Kapitel III begonnen. Falls der Wahnsinnige dieses Kapitel beendet, ohne ermordet worden zu sein, erhält er, unabhängig von den Rettungs- und Horrorpunkten, einen Unsichtbar-Marker.

### Tipps:

**Für die Camper:** Sie müssen aufpassen, dass der Wahnsinnige ihre Pläne nicht belauscht! Laternen-Marker sollten strategisch auf der Karte platziert werden, da sie den Campern dabei helfen, den Wahnsinnigen vor der Nacht aufzuspüren.

**Für den Wahnsinnigen:** Sein Ziel ist es, sich zu verstecken und möglichst von den Campern fernzubleiben. Er sollte sich vor allem aus den Ecken fernhalten, da er hier schnell in die Falle geraten kann. Falls er Wahnsinnigen-Marker besitzt, könnte nun die beste Zeit sein, diese auszuspielen, um seine Verfolger zu verwirren.

### Kapitel II – Der Spielaufbau im Einzelmodus:

Nach Abschluss des „Spielaufbau“ auf S. 8:

1. Die Camper wählen gemeinsam eine Holzhütte auf dem Spielbrett aus, die geöffnet wird, und platzieren die Holzhütten-Tafel der entsprechenden Farbe (mit der Camper-Seite) darauf. Dann wählt der Wahnsinnige eine andere Holzhütte aus, auf die er die entsprechende Holzhütten-Tafel (mit der Wahnsinnigen-Seite) platziert. So wechseln sich Camper und Wahnsinniger ab, bis alle Holzhütten-Tafeln platziert wurden, sodass es zwei Holzhütten gibt, die vom Wahnsinnigen geöffnet wurden und drei, die von den Campern geöffnet wurden.
2. In jeder Holzhütte, die von den Campern geöffnet wurde, wird die Spielfigur derselben Farbe auf einem der Übergänge im Inneren platziert, während alle anderen Spielfiguren am Camp-Eingang starten (unten links auf dem Spielbrett).
3. Der Wahnsinnige nimmt vier Leichen-Marker und zieht fünf Hinweis-Marker (ohne sie anzuschauen). Er platziert diese Marker jeweils auf einem Übergang seiner Wahl, mit einem Mindestabstand von drei Übergängen (das bedeutet, zwei leere Übergänge zwischen einem Marker und dem nächsten). Die übrigen Hinweis-Marker werden verdeckt als Stapel neben das Spielbrett gelegt.
4. Der Wahnsinnige nimmt sich die folgenden Marker: „Hartnäckigkeit“, „Schatten“ und „Plot-Twist“.
5. Es beginnt der Wahnsinnige, der auf einem der vier Zahlenfelder an den Stegen am See oder auf einer der geöffneten Holzhütten (mit der Wahnsinnigen-Seite) startet und seine Position auf seinem Bewegungsverfolgungsblatt notiert.
6. Anschließend ziehen die Camper. Dabei beginnt der Spieler mit der roten Spielfigur, dann folgen die übrigen Camper in der unten links auf dem Spielbrett angegebenen Reihenfolge.

### Kapitel II - Das Spielende im Einzelmodus:

Die Camper gewinnen, wenn sie den Wahnsinnigen bis zum Ende der 15. Runde ermorden.

Der Wahnsinnige gewinnt, wenn er bis zum Ende der 15. Runde überlebt.



## Kapitel III: Das Massaker

Rache ist süß: Einem von euch ist es gelungen, den Wahnsinnigen zu töten. Verstört habt ihr seine Leiche in den See geworfen und versucht nun, mit den Ereignissen der vergangenen Nacht abzuschließen. Doch euch ist ein fataler Fehler unterlaufen. Der Wahnsinnige hat überlebt und steigt einfach wieder aus dem See heraus. Es dürstet ihn nach dem Blut desjenigen, der ihn getötet hat. Noch einmal wird er zusammenhält auf die Probe gestellt ...



### Das Ziel in Kapitel III:

**Der Auserkorene:** Der Auserkorene muss fliehen, um der Rache des Wahnsinnigen zu entkommen.

**Die Camper:** Die Camper müssen den Wahnsinnigen aufhalten und ihn daran hindern, dem Auserkorenen zu folgen; möglicherweise auf Kosten des eigenen Lebens.

**Der Wahnsinnige:** Der Wahnsinnige muss den Auserkorenen ermorden.



### Der Spielaufbau in Kapitel III:

1. Alle Marker und Tafeln (Hinweis-Marker, Leichen-Marker, Willkommens-Marker und Holzhütten-Tafeln) aus Kapitel II bleiben auf dem Spielbrett.

2. Alle genutzten Wahnsinnigen-Marker werden von der Zeitleiste entfernt und zurück in den Vorrat gelegt.

3. Der Auserkorene ersetzt seine Spielfigur durch die weiße Figur und beginnt Kapitel III in einer der geöffneten Holzhütten (deren Tafel mit der Camper-Seite offen liegt). Der Auserkorene nimmt sich dann je einen Marker von jeder der fünf verschiedenen Hinweis-Markerarten (Gehör, Sneakers, Tapferkeit, Fußfalle und Laterne).

4. Die übrigen Camper beginnen auf dem Feld, auf dem sie Kapitel II beendet haben.

5. Der Wahnsinnige beginnt auf einem beliebigen der vier Zahlenfelder an den Stegen am Ufer des Sees (106, 109, 111, 123) oder auf einem Zahlenfeld einer Holzhütten-Tafel (bei dem die Wahnsinnigen-Seite offen liegt).



6. Falls der Wahnsinnige im vorherigen Kapitel nicht ermordet wurde, erhält er unabhängig von den gesammelten Punkten einen Unsichtbar-Marker.



### Der Spielablauf in Kapitel III:

1. Der Camper mit der roten Spielfigur beginnt. Anschließend folgen die übrigen Camper (die Reihenfolge ist unten links in der Ecke des Spielbretts angegeben). Der Wahnsinnige zieht als letzter.

2. Zu Beginn seines ersten Zuges muss der Wahnsinnige auf seinem Bewegungsverfolgungsblatt notieren, auf welchem Feld er startet.



### Auf der Spur des Wahnsinnigen ... :

In diesem Kapitel muss der Wahnsinnige, wie in Kapitel I, alle drei Züge seine Position vor drei Zügen aufdecken, indem er die schwarze Spielfigur auf das entsprechende Zahlenfeld stellt. Die Züge, in denen sich der Wahnsinnige zeigen muss, sind auf der Bewegungsverfolgungsleiste markiert (z.B.: Zahlenfeld 0 in Zug 3, Zahlenfeld 3 in Zug 6 usw.). Jedes Mal, wenn sich der Wahnsinnige zeigt, legt er einen Hinweis-Marker verdeckt auf einen angrenzenden Übergang. Die Figur des Wahnsinnigen bleibt auf dem Spielbrett, bis er sich das nächste Mal zeigen muss.



### Das Aufeinandertreffen:

Wenn der Wahnsinnige während seines Zuges über einen Camper zieht, gilt der Camper als ermordet und wird aus dem aktuellen Kapitel entfernt. Der Wahnsinnige muss dann einen Leichen-Marker auf dem Feld platzieren, auf dem sich der Camper befunden hat. Falls der Wahnsinnige während seines Zuges einen Camper ermordet, darf der Wahnsinnige eine weitere Bewegung machen.

*Hinweis: Falls der Wahnsinnige bei dieser zusätzlichen Bewegung einen weiteren Camper ermorden kann, erhält er eine weitere Zusatzbewegung, aufgrund der Fähigkeit „Mörderischer Zorn“ (siehe „Bewegung und Interaktion in allen Kapiteln“ auf S. 3).*

Falls ein Camper über die Position des Wahnsinnigen zieht, muss letzterer seine Position aufdecken und seine schwarze Figur auf seine aktuelle Position stellen.

Der Camper, der ihn entdeckt hat, setzt die schwarze Figur auf eines der angrenzenden Zahlenfelder. Der Wahnsinnige zieht in der nächsten Runde von der neuen Position aus weiter. Falls der Wahnsinnige während dieser Bewegung über einen Camper zieht, ist dieser Camper ermordet.



Falls der Wahnsinnige über ein Feld zieht, das vom Auserkorenen besetzt ist (weiße Figur) oder der Auserkorene über das Feld zieht, das der Wahnsinnige besetzt, endet das Spiel und der Wahnsinnige gewinnt.



### Kapitel III endet, wenn:

1. Die 15. Runde endet und der Auserkorene noch lebt. Falls dies passiert, wird das Spiel mit Kapitel IV fortgesetzt.
2. Der Wahnsinnige es schafft, den Auserkorenen zu ermorden, bevor die 15. Runde endet. Falls dies passiert, endet das Spiel sofort und der Wahnsinnige gewinnt.

Falls der Auserkorene an dieser Stelle noch lebt, bestimmt die Differenz zwischen Horror- und Rettungspunkten, wer einen Vorteil für das finale Kapitel erhält. Alle genutzten Wahnsinnigen-Marker müssen von der Zeitleiste entfernt werden.

### Tipps:\*

**Für die Camper:** Sie müssen vorsichtig sein und den Auserkorenen beschützen. *Norfalls müssen sie sich selbst opfern, um sein Leben zu sichern.*

**Für den Wahnsinnigen:** Er muss auf die Positionen der Camper achten, sich leise an den Auserkorenen heranschieben und ihn überraschen.

### Kapitel III – Der Spielaufbau im Einzelmodus:

Nach Abschluss des „Spielaufbau“ auf S. 8:

1. Die Camper wählen gemeinsam eine Holzhütte auf dem Spielbrett aus, die geöffnet wird, und platzieren die Holzhütten-Tafel der entsprechenden Farbe (mit der Camper-Seite) darauf. Dann wählt der Wahnsinnige eine andere Holzhütte aus, auf die er die entsprechende Holzhütten-Tafel (mit der Wahnsinnigen-Seite) platziert. So wechseln sich Camper und Wahnsinniger ab, bis alle Holzhütten-Tafeln platziert wurden, sodass es zwei Holzhütten gibt, die vom Wahnsinnigen geöffnet wurden und drei, die von den Campern geöffnet wurden.

2. Der Wahnsinnige entscheidet, welcher der fünf Spieler der Auserkorene ist und ersetzt dessen Figur durch die weiße Figur.

3. Die Camper-Figuren beginnen in der Holzhütte ihrer entsprechenden Farbe, wenn diese von den Campern geöffnet wurde. Andernfalls beginnen sie am Camp-Eingang (unten links auf dem Spielbrett). Die weiße Figur des Auserkorenen startet hingegen auf einem freien Übergang in einer beliebigen der geöffneten Holzhütten, auch wenn diese schon besetzt ist.

Der Wahnsinnige beginnt auf einem der vier Zahlenfelder an den Stegen am See oder auf einer der geöffneten Holzhütten (mit der Wahnsinnigen-Seite) und notiert seine Position auf seinem Bewegungsverfolgungsblatt.

4. Der Wahnsinnige nimmt vier Leichen-Marker und zieht zehn Hinweis-Marker (ohne sie anzuschauen). Er platziert diese Marker jeweils verdeckt auf einem Übergang seiner Wahl, mit einem Mindestabstand von drei Übergängen (das bedeutet, zwei leere Übergänge zwischen einem Marker und dem nächsten). Die übrigen Hinweis-Marker werden verdeckt als Stapel neben das Spielbrett gelegt.

5. Der Wahnsinnige nimmt sich die folgenden Marker: „Hartnäckigkeit“, „Schatten“ und „Plot-Twist“.

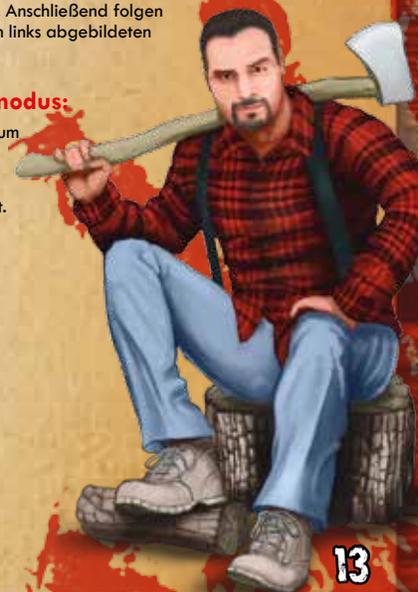
6. Der Auserkorene nimmt sich je einen Marker von jeder der fünf verschiedenen Hinweis-Markerarten (Gehör, Sneakers, Tapferkeit, Fußfalle und Laterne).

7. Der Camper mit der roten Figur (oder der weißen, falls dieser Camper als Auserkorener ausgewählt wurde) beginnt das Spiel. Anschließend folgen die anderen Spieler in der auf dem Spielbrett unten links abgebildeten Reihenfolge. Der Wahnsinnige zieht zuletzt.

### Kapitel III - Das Spielende im Einzelmodus:

Die Camper gewinnen, wenn der Auserkorene bis zum Ende der 15. Runde überlebt.

Der Wahnsinnige gewinnt, wenn er den Auserkorenen bis zum Ende der 15. Runde ermordet.



## Kapitel IV: Das Ende naht

Das Ende naht ... Die Wege sind bereits von massakrierten Campern gesäumt, in euren Gliedern pocht die Angst. Der Wahnsinnige ist noch immer frei - der einzige Lichtblick: die aufgehende Sonne. Fieberhaft sucht ihr nach ihm. Gelingt es euch, ihn zu finden, kann der Auserkorene ihn endlich zur ewigen Ruhe befehen.



### Das Ziel in Kapitel IV:

**Der Auserkorene:** Das Ziel des Auserkorenen ist, den Wahnsinnigen zu ermorden, sodass der Fluch für immer vorbei ist. Dies schafft er, indem er über die Position des Wahnsinnigen zieht.

**Die Camper:** Die Camper müssen den Wahnsinnigen umzingeln und blockieren, sodass der Auserkorene eine Gelegenheit bekommt, ihn zu ermorden.

**Der Wahnsinnige:** Der Wahnsinnige muss sich vor den Campern und dem Auserkorenen verstecken und darauf warten, dass die Nacht hereinbricht, damit er die Camper überwältigen kann.



### Der Spielaufbau in Kapitel IV:

Das finale Kapitel beginnt dort, wo Kapitel III geendet hat. Alle Marker und Tafeln (Hinweis-Marker, Leichen-Marker, Willkommens-Marker und Holzhütten-Tafeln) bleiben auf dem Spielbrett.

1. Der Auserkorene beginnt das finale Kapitel in einer der geöffneten Holzhütten (deren Tafel mit der Camper-Seite offen liegt).
2. Der Wahnsinnige beginnt das finale Kapitel dort, wo er Kapitel III beendet hat. Er muss auf seinem Bewegungsverfolgungsblatt notieren, auf welchem Feld er startet.
3. Camper, die Kapitel III überlebt haben, beginnen das finale Kapitel von ihrer letzten Position aus.
4. Camper, die nicht überlebt haben, werden durch frisch im Camp eingetroffene Camper ersetzt, die aus den übrigen verfügbaren Camper-Karten derselben Farbe ausgewählt und vom Hinweis-Marker-Stapel mit ihren persönlichen Markern ausgestattet werden. Sie werden auf die mit den Camper-Symbolen gekennzeichneten Kreise unten links auf dem Spielbrett gestellt. Jeder dieser Camper beginnt seine Runde mit einer Bewegung auf den Übergang, der mit einem weißen Pfeil gekennzeichnet ist

## Der Spielablauf in Kapitel IV:



1. Der Wahnsinnige beginnt. Anschließend folgt der Camper mit der roten Spielfigur und dann die übrigen Camper (die Reihenfolge ist unten links in der Ecke des Spielbretts angegeben).
2. Der Wahnsinnige notiert die Startposition (die letzte Position aus dem vorherigen Kapitel) im dafür vorgesehenen Feld auf dem Bewegungsverfolgungsblatt und platziert den Runden-Marker auf der Zahl „0“ der Zeitleiste.



### Auf der Spur des Wahnsinnigen ... :

Wie in Kapitel II flieht der Wahnsinnige am Tag und es ist einfacher, ihn zu sehen. Daher muss er alle drei Züge seine aktuelle Position aufdecken, statt seiner Position vor drei Zügen, indem er die schwarze Spielfigur auf das entsprechende Zahlenfeld stellt. Die Züge, in denen sich der Wahnsinnige zeigen muss, sind auf der Bewegungsverfolgungsleiste markiert (z.B.: Zahlenfeld 3 in Zug 3, Zahlenfeld 6 in Zug 6 usw.). Jedes Mal, wenn sich der Wahnsinnige zeigt, platziert er einen Hinweis-Marker verdeckt auf einem angrenzenden Übergang. Die Figur des Wahnsinnigen bleibt auf dem Spielbrett bis er sich das nächste Mal zeigen muss.



### Das Aufeinandertreffen:

Der Wahnsinnige darf sich während Kapitel IV nicht über einen Camper bewegen. Falls ein Camper es schafft, sich über die Position des Wahnsinnigen zu bewegen, muss der Wahnsinnige seine Position aufdecken. Der Auserkorene und die anderen Camper (die die Alarmschreie gehört haben), außer dem Camper, der sich über den Wahnsinnigen bewegt hat, bewegen sich sofort einen Übergang weiter.



**DAS ENDE**

#### Kapitel IV endet, wenn:

1. Der Auserkorene es schafft, sich über die Position des Wahnsinnigen zu bewegen. Falls dies passiert, endet das Spiel und die Camper gewinnen!
2. Der Wahnsinnige in der Falle sitzt und sich nicht mehr bewegen kann. Falls dies passiert, endet das Spiel und die Camper gewinnen! Der Fluch ist endlich vorbei ... oder doch nicht?



3. Die 15. Runde endet und der Wahnsinnige noch lebt. Falls dies passiert, endet das Spiel und der Wahnsinnige gewinnt! Die Camper waren nicht geschickt genug und ein mörderischer Schatten liegt über dem Camp Apache. Der Wahnsinnige hat sie in der finalen höllischen Nacht überwältigt. Manche Legenden sterben nie ...

#### Tipps:

**Für die Camper:** Sie haben nicht viel Zeit, um den Wahnsinnigen zu ermorden, und es ist wichtig, dass sie eine gute Strategie entwickeln. Außerdem sollten sie nicht vergessen, dass dies das finale Kapitel des Spiels ist. Sie sollten ihre Hinweis-Marker ohne Zögern nutzen. Dies ist die letzte Gelegenheit!

**Für den Wahnsinnigen:** Er muss vorsichtig sein, um Kontakt mit den Campern zu vermeiden. Ihre Schreie werden ihre Freunde alarmieren.

#### Kapitel IV – Der Spielaufbau im Einzelmodus:

Nach Abschluss des „Spielaufbau“ auf S. 8: Die Camper wählen gemeinsam eine Holzhütte auf dem Spielbrett aus, die geöffnet wird, und platzieren die Holzhütten-Tafel der entsprechenden Farbe (mit der Camper-Seite) darauf. Dann

wählt der Wahnsinnige eine andere Holzhütte aus, auf die er die entsprechende Holzhütten-Tafel (mit der Wahnsinnigen-Seite) platziert. So wechseln sich Camper und Wahnsinniger ab, bis alle Holzhütten-Tafeln platziert wurden, sodass es zwei Holzhütten gibt, die vom Wahnsinnigen geöffnet wurden und drei, die von den Campern geöffnet wurden.

4. Der Wahnsinnige entscheidet, welcher der fünf Camper der Auserkorene ist und ersetzt dessen Figur durch die weiße Figur.

5. Die Camper-Figuren beginnen in der Holzhütte ihrer entsprechenden Farbe, wenn diese von den Campern geöffnet wurde. Andernfalls beginnen sie am Camp-Eingang (unten links auf dem Spielbrett). Die weiße Figur des Auserkorenen startet hingegen auf einem freien Übergang in einer beliebigen der geöffneten Holzhütten, auch wenn diese schon besetzt ist.

Der Wahnsinnige beginnt auf einem der vier Zahlenfelder an den Stegen am See oder auf einer der geöffneten Holzhütten (mit der Wahnsinnigen-Seite).

6. Der Wahnsinnige nimmt acht Leichen-Marker und zieht fünfzehn Hinweis-Marker (ohne sie anzuschauen). Er platziert diese Marker jeweils verdeckt auf einem Übergang seiner Wahl, mit einem Abstand von drei Übergängen (das bedeutet, zwei leere Übergänge zwischen einem Marker und dem nächsten). Die übrigen Hinweis-Marker werden verdeckt als Stapel neben das Spielbrett gelegt.

7. Der Wahnsinnige nimmt sich die folgenden Marker: „Hartnäckigkeit“, „Schatten“ und „Plot-Twist“.

8. Der Auserkorene nimmt sich je einen Marker von jeder der fünf verschiedenen Hinweis-Markerarten (Gehör, Sneakers, Tapferkeit, Fußball und Laterne).

9. Es beginnt der Wahnsinnige, der seine Position auf seinem Bewegungsverfolgungsblatt einträgt.

10. Anschließend sind die Camper am Zug. Dabei beginnt der Spieler mit der roten Spielfigur (oder der weißen, falls dieser Camper als Auserkorener ausgewählt wurde). Dann folgen die übrigen Camper in der unten links auf dem Spielbrett angegebenen Reihenfolge.

#### Kapitel IV - Das Spielende im Einzelmodus:

Die Camper gewinnen, wenn der Auserkorene es schafft den Wahnsinnigen zu ermorden, bevor die 15. Runde endet.

Der Wahnsinnige gewinnt, wenn er bis zum Ende der 15. Runde überlebt.

#### Credits:

**LAST FRIDAY** ist ein Spiel, das entwickelt wurde von

**Antonio Ferrara** und **Sebastiano Fiorillo**

Illustrationen, Grafik und Layout: **Sebastiano Fiorillo**

Produktion: **Silvio Negri-Clementi**

Deutsche Ausgabe:

Redaktion: **Sven Biberstein**

Übersetzung: **Raija Wollersheim**

Grafische Bearbeitung & Layout: **Marina Fahrenbach** und **Elisabeth Rapp**

Produktionsmanagement: **Heiko Eller**

Unter Mitarbeit von: **Jasmin Ickes**, **Jörg Beekes**, **Ben Fischer** und **Jochen Roch**

Vielen Dank an (ohne besondere Reihenfolge):

**Roberta Mendone**, **Silvio Negri Clementi**, **Giovanni Negri Clementi**, **Andrea Vigiak**, **Rachele Kelly Stocco**, **Riccardo Crosa**, **Domenico Ferrara**, **Manuela Ferrara**, **Vittorio Di Sapio**, **Stefania Fiorillo**, **Alessandro Graziano**, **Mariarosaria Pucci**, **Pasquale Acunzo**, **Giulia Mendone**, **Ciro Cangiano**, **Sarah Caputo**, **Antonio Climaco**, **Giovanni Climaco**, **Marina Gentiluomo**, **Gianni Guida**, **Cristina Origone**, **Serena McClane**, **Cristiana Rossano**, **Giusy Florenza Bortone**, **Antonio Sagliocco**, **Travis Congleton**, **Crystal Congleton**, **Matt Slowiak**, **Andrea Pomelli**, **Xavier Precieux**, **Paolo Caravella**, **Alessio Vecchiarelli**, **Ulisse**, **Cira Improta**, **Luigi Ferrara**, **Gemma Anna Sergi**, **Grazia Sagliocco**, **Floriana Morra**, **Sergio Nogarotto**, **Lucrezia Nogarotto**, **Rocco Piscopo**, **Salvatore Fiorillo**, **Federico Dossi** mit dem **Ludus Iovis Diei club**, **Francesco Bavastro**, **Massimiliano Calimera**, **Flaviano Sdegno**, **Liberata Ascione**, **Jason Parker**, **Michael Walsh**, **BoW Brennon**, **Alexandre Tristram**, **Geek Pizza**, **Gioconomicon**, **Chi fa per te**, **Giochi e Giocatori**, **Giochi sul nostro tavolo**, **TGN**, **Horror-Fix**, **Dice Tower News**, **Beast of War**, **Grue Monkey**, **The Nerdist**, **Friday the 13th: The Franchise**, **Rivcoach**, **Cinema Club FR** und allen anderen, die uns direkt oder indirekt unterstützt haben und so zur Entwicklung dieses Spiels beigetragen haben.

Ein besonderer Dank an **euch**, die an **uns** geglaubt haben.

... DAS ENDE?

# ZUSAMMENFASSUNG

## Kapitel I: Willkommen im Camp!



Der Wahnsinnige verfolgt die Camper, die vor ihm fliehen und die Schlüssel aufnehmen müssen, um Zuflucht in den Holzhütten zu finden.



Die Camper beginnen auf dem ihrer Farbe entsprechenden Feld neben dem See. Der Wahnsinnige beginnt auf einem der Zahlenfelder mit roter Umrandung: 2, 6, 132, 150, 196. Die Camper ziehen zuerst und dann geht die Runde mit dem Wahnsinnigen weiter.



Alle drei Züge muss der Wahnsinnige seine Position vor drei Zügen aufdecken.



Falls sich der Wahnsinnige während seines Zuges über einen Camper bewegt, oder sich ein Camper über den Wahnsinnigen bewegt, ist dieser Camper ermordet.



## Kapitel II: Die Jagd



Die Camper müssen den Wahnsinnigen ermorden, welcher sich verstecken muss



Die Camper, die sich im vorherigen Kapitel in eine Holzhütte retten konnten, beginnen auf der Position, auf der sie das vorherige Kapitel beendet haben. Die ausgeschiedenen Camper werden durch neue Camper ersetzt, die am Camp-Eingang beginnen. Der Wahnsinnige beginnt auf der Position, auf der er das vorherige Kapitel beendet hat. Der Wahnsinnige ist zuerst am Zug und anschließend folgen die Camper.



Alle drei Züge muss der Wahnsinnige seine aktuelle Position aufdecken.



Falls sich ein Camper während seines Zuges über den Wahnsinnigen bewegt, oder sich der Wahnsinnige über einen Camper bewegt, endet das Kapitel und das Spiel wird mit dem nächsten Kapitel fortgesetzt. Falls der Wahnsinnige bis zum Ende der 15. Runde am Leben bleibt, erhält er einen Unsichtbar-Marker für das nächste Kapitel. Am Ende des Kapitels wird einer der Camper zum Auserkorenen.



## Kapitel III: Das Massaker



Die Camper müssen den Auserkorenen beschützen, während der Wahnsinnige ihn ermorden muss.



Die Camper ziehen zuerst. Der Auserkorene beginnt auf einem Übergang seiner Wahl innerhalb einer Holzhütte (deren Tafel mit der Camper-Seite offen liegt). Die übrigen Camper beginnen auf der Position, auf der sie das letzte Kapitel beendet haben. Der Wahnsinnige beginnt auf einem der Zahlenfelder seiner Wahl an den Stegen am See (106, 109, 111, 123) oder auf einem Zahlenfeld innerhalb einer geöffneten Holzhütte (deren Tafel mit der Wahnsinnigen-Seite offen liegt).



Alle drei Züge muss der Wahnsinnige seine Position vor drei Zügen aufdecken.



Falls der Wahnsinnige über einen Camper zieht, ist dieser Camper ermordet. Falls ein Camper sich über den Wahnsinnigen bewegt, muss dieser seine Position aufdecken und dieser Camper versetzt den Wahnsinnigen auf eines der angrenzenden Zahlenfelder. Falls der Wahnsinnige während dieses Zuges über einen Camper zieht, ist letzterer ermordet.



Falls der Wahnsinnige sich über ein Feld bewegt, das vom Auserkorenen besetzt ist (weiße Figur) oder der Auserkorene sich über das Feld bewegt, das der Wahnsinnige besetzt, endet das Spiel und der Wahnsinnige gewinnt.



## Kapitel IV: Das Ende naht



Der Auserkorene muss den Wahnsinnigen ermorden. Die übrigen Camper müssen verhindern, dass der Wahnsinnige fliehen kann, während dieser seine Schritte geheimhalten muss.



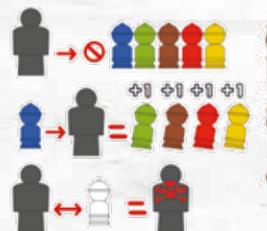
Der Auserkorene stellt seine Figur auf einen Übergang innerhalb einer Holzhütte (deren Tafel mit der Camper-Seite offen liegt). Der Wahnsinnige und die übrigen Camper beginnen auf der Position, auf der sie das vorherige Kapitel beendet haben. Der Wahnsinnige zieht zuerst, anschließend folgen die Camper.



Alle drei Züge muss der Wahnsinnige seine aktuelle Position aufdecken.



Der Wahnsinnige darf sich während seiner Züge nicht über die Camper bewegen. Falls sich ein Camper über den Wahnsinnigen bewegt, muss dieser seine Position aufdecken. Der Auserkorene und alle anderen Camper (die die Alarmschreie gehört haben), außer dem Camper, der sich über den Wahnsinnigen bewegt hat, bewegen sich sofort einen Übergang weiter. Falls der Auserkorene sich über den Wahnsinnigen bewegt oder umgekehrt, endet das Spiel und die Camper gewinnen.



escape studios

BESUCHT UNS IM WEB:  
WWW.HEIDELBAER.DE



Heidelberger  
Spieleverlag

