

ALCATRAZ



ALCATRAZ

Alcatraz wurde 1769 von den Spaniern entdeckt. 1851 ging die Insel in den Besitz der Vereinigten Staaten von Amerika über. Ab 1868 diente sie als Gefängnisinsel für Sträflinge, die zu einer meist lebenslangen Haft verurteilt waren. Die Flucht von Alcatraz war nahezu unmöglich, aber vielleicht gelingt sie Ja doch noch ...

INHALT

1 Spielplan, 8 Wärter, 16 Gefangene, 1 achtseitiger Würfel

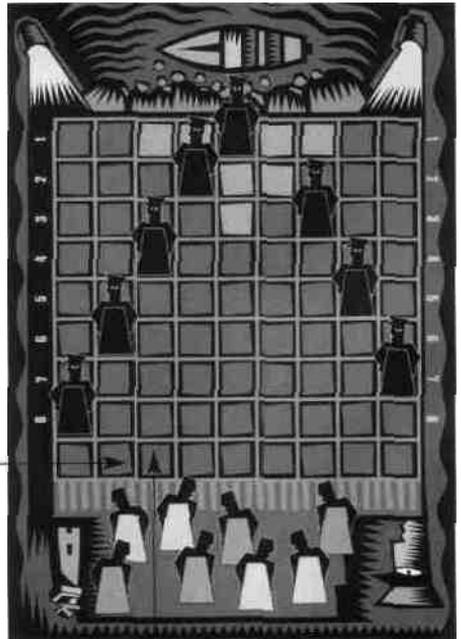
SPIELZIEL

Wer zuerst mit drei seiner Gefangenen das Fluchtboot erreicht, hat gewonnen.

SPIELVORBEREITUNG

Die 8 Wärter werden auf die gekennzeichneten Felder gestellt.

Jeder Spieler wählt 4 Gefangene einer Farbe und setzt diese in die gemeinsame Gefängniszelle.



Reihe

Spalte

**Pro Spieler:
4 Gefangene,
Wärter stehen
auf entsprechen-
den Feldern**



SPIELVERLAUF

Der unschuldigste Spieler beginnt.

Der Spieler am Zug bewegt zunächst einen seiner Gefangenen um eine beliebige Anzahl von Feldern auf ein freies Feld. An welcher Stelle der Gefangene die Zelle verlässt, entscheidet der Spieler.

Befindet sich in der Reihe des Feldes, auf dem der Gefangene zu stehen kommt, ein Wärter (und das ist bis auf die Reihe unmittelbar über der Zelle immer der Fall), zieht dieser Wärter in seiner Reihe die gleiche Anzahl von Feldern in Richtung des Häftlings, wie zuvor der Gefangene gezogen ist.

Landet der Wärter auf dem Feld des Gefangenen eines Mitspielers **oder zieht darüber hinweg**, gilt dieser Gefangene als gefasst und muss zurück in die Zelle, von wo aus er natürlich einen weiteren Ausbruchversuch starten kann. Danach sind die Mitspieler im Uhrzeigersinn an der Reihe.

Ein Spielzug besteht immer aus:

- Ziehen einer eigenen Figur
- Ziehen des Wärters in der entsprechenden Reihe

Wie ziehen die Gefangenen?

- Die Gefangenen können sich senkrecht in Richtung Boot oder Zelle oder waagrecht beliebig weit bewegen.
- Eine Richtungsänderung innerhalb eines Zuges ist nicht erlaubt. Die Gefangenen bewegen sich also während eines Zuges immer entweder in einer Reihe oder in einer Spalte.
- Ein Gefangener darf nicht auf einem Feld landen, auf dem sich bereits ein anderer Gefangener befindet.

Wärter zieht gleiche Anzahl von Feldern wie Gefangener

Gefasster Gefangener muss zurück in die Zelle

Gefangene ziehen senkrecht oder waagrecht
Pro Spielzug: keine Richtungsänderung

Nur eine Figur auf einem Feld

Gefangene überholen: ja

Wärter überholen: nein

Eigene Spielfiguren gefangen nehmen ist nicht erlaubt

Neue Gefangene dürfen jederzeit eingesetzt werden

Wärter bewegen sich waagrecht in Reihe

Wärter ziehen gleich viele Felder wie Gefangene

Fluchtboot kann nur über rote Felder erreicht werden

- Andere Gefangene dürfen überholt werden. Ein Feld auf dem sich ein Mithäftling befindet, zählt ebenfalls mit.
- Wärter dürfen nicht überholt werden.
- Es darf nicht so gezogen werden, dass ein eigener Gefangener von einem Wärter gefasst wird, aber natürlich macht es Sinn, den Gefangenen so zu bewegen, dass die Gefangenen der Mitspieler zurück in die Zelle müssen.
- Ist ein Spieler an der Reihe, entscheidet er, ob er einen neuen Gefangenen ins Spiel bringt, oder mit Gefangenen zieht, die sich bereits außerhalb der Gefängniszelle befinden.

- Ein Wärter zieht nur waagrecht innerhalb seiner Reihe, sobald
 - ein Gefangener seinen Zug in dieser Reihe beendet,
 - ein Gefangener sich innerhalb dieser Reihe bewegt oder
 - Alarm ausgelöst wird.
- Wärter bewegen sich **immer** um **exakt** so viele Felder **in Richtung Gefangener**, wie dieser selbst gezogen ist. (Ausnahme: Alarm)



Dieser Zug des Gefangenen ist nicht möglich, da der Wärter keine drei Felder in Richtung des Gefangenen ziehen kann.

Fluchtboot

Um ins Boot zu gelangen, muss ein Gefangener zunächst auf einem der neun roten Felder vor dem Boot stehen. Bei seinem nächsten Zug darf dieser Gefangene sofort in das Boot ziehen, sofern ihm kein Wärter den Weg versperrt, d. h. in direkter Linie zwischen ihm und dem Boot steht.

Alarm

Betritt ein Gefangener das Boot, wird sofort Alarm ausgelöst. Ein Wärter wird aufgeschreckt. Dazu würfelt der linke Nachbar des Spielers, dessen Gefangener das Boot erreicht hat, mit dem Würfel. Die gewürfelte Zahl gibt die Reihe an, innerhalb derer ein Wärter bewegt wird. Der würfelnde Spieler entscheidet nun, in welche Richtung der Wärter geht. Dieser Wärter zieht bis an ein Ende seiner Reihe. Alle Gefangenen, die auf dem Weg dorthin gefangen genommen werden, müssen zurück in die Zelle.

Bei dieser Aktion darf der Spieler den Wärter ausnahmsweise auch so ziehen, dass eigene Gefangene gefasst werden. Besser ist es natürlich, nur fremde Gefangene zurück in die Zelle zu schicken. Anschließend führt der würfelnde Spieler seinen normalen Spielzug aus.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, sobald ein Spieler seinem dritten Gefangenen zur Flucht in das rettende Boot verholfen hat. Dieser Spieler gewinnt das Spiel.

Abwechslung gefällig?

- Taktiker, die keine Überraschung erleben möchten, spielen ohne die Alarmregel. In diesem Fall betritt ein Gefangener das Boot, ohne dass ein Wärter mit Hilfe des Würfels bewegt wird.
- Die Grundaufstellung der Wärter kann beliebig verändert werden. Dabei ist darauf zu achten, dass in der ersten Reihe der Wärter auf dem mittleren Feld platziert wird, die unterste Reihe vor der Gemeinschaftszelle frei bleibt und in jeder **weiteren** Reihe jeweils ein Wärter steht.

Gefangener im
Fluchtboot löst
Alarm aus

Spielende: drei
eigene Gefange-
ne im Boot

Gefangener im
Fluchtboot löst
keinen Alarm
aus

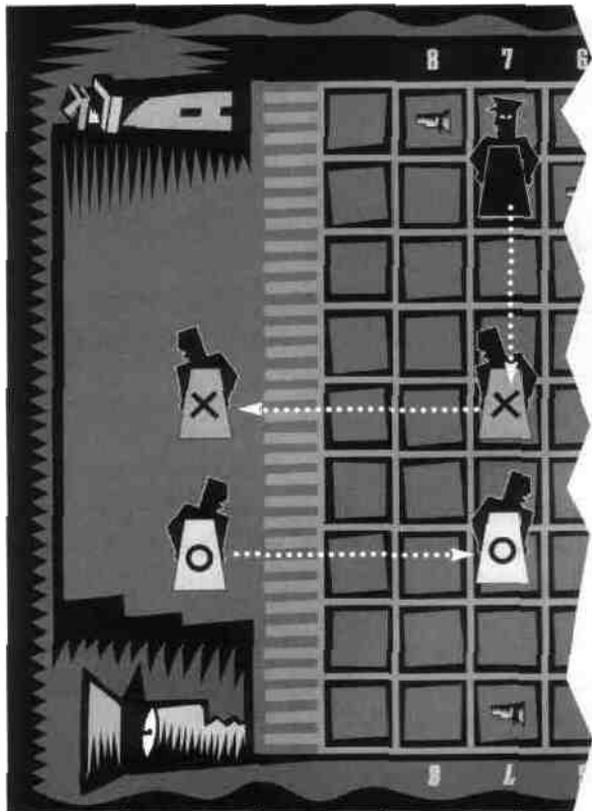
Grundaufstellung
der Wärter
beliebig

BEISPIELE

Ein Gefangener wird gefasst

Spieler O zieht seinen Gefangenen aus der Gefängniszelle in der von ihm gewählten Spalte 3 Felder in Richtung Boot. Der Zug endet in Reihe 7.

Der Warter aus Reihe 7 zieht nun 3 Schritte in Richtung 0 und nimmt dabei X gefangen. X kehrt zurck in die Zelle.



Ein Gefangener flüchtet auf das Boot

Spieler X befindet sich auf einem der roten Felder vor dem Fluchtboot. Da sich ein Wärter vor ihm befindet, darf er das Boot nicht betreten. Spieler O dagegen kann in seinem nächsten Zug sofort auf das Boot ziehen.

