



THE NIGHT CAGE

McMAHON, CHAN, SAUNDERS

Regelbuch

1–5 Spieler | Alter: 14+ | 50 Minuten

**Du wachst im Dunkeln auf.
Dein Körper ist kalt
Dein Kopf ist leer**

**Du hast nichts,
außer deiner Angst,
deiner Kerze,
und eine Frage ...**



Wie lange hält Dein Licht?

Übersicht

Du erwachst und entdeckst, dass du und mehrere andere in einem pechschwarzen Labyrinth eingesperrt sind. Die grob behauenen Steingänge bieten kaum genug Platz zum Durchkriechen und die Wände kratzen beim Vorbeigehen an der Haut. Ausgestattet mit nichts als schwachen Kerzen müßt Ihr zusammenarbeiten, um das Labyrinth zu erkunden und zu entkommen. Beunruhigenderweise beleuchtet das schwache Kerzenlicht nur Eure unmittelbare Umgebung. Schlimmer noch, Ihr beginnt zu vermuten, dass sich in der erstickenden Dunkelheit noch etwas anderes bewegt – gleich hinter dem Flackern Eurer Kerzen.

Und es verschmät das Licht.

The Night Cage ist ein kooperatives Spiel zum Legen von Spielsteinen, das 1 bis 5 verlorene Seelen in einem sich ständig verändernden Labyrinth ewiger Dunkelheit gefangen hält. Jeder Gefangene hat nichts als eine Kerze, die ihm bei der Flucht hilft, aber ihr schwaches Licht kann nur die Gänge erhellen, die direkt an Euch angrenzend sind. Während sich die Spieler bewegen, werden neue Wege freigelegt, während alte verschwinden und für immer in der Dunkelheit verschwinden. Jeder Schritt erfordert sorgfältige Überlegungen und eine gemeinsame Strategie, um die Kerzen lange genug am Brennen zu halten, um den Ausweg zu finden.

Ziel:

Um zu **GEWINNEN**, muss jeder Gefangene zuerst einen Schlüssel sammeln. Nachdem dies erledigt ist, muss die Gruppe ein einzelnes Tor finden und zu diesem gelangen. Nur wenn sie dort versammelt sind, kann das Tor durch gleichzeitiges Drehen der Schlüssel geöffnet werden, um dem Night Cage zu entkommen.

Die Gefangenen **VERLIEREN**, wenn:

- Alle 4 Torplättchen verloren gegangen sind.
- Die Gefangenen können nicht jeder einen Schlüssel sammeln.
- Die Gefangenen können nicht alle ihre Schlüssel zu einem Tor bringen, bevor die Dunkelheit sie isoliert.



SPIELINHALT



1 Doppelseitiges Spielbrett



Vierter Spieler Marker



5 Spieler Steinchen



5 Start Plättchen



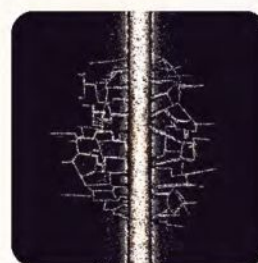
8 Schlüssel Plättchen



4 Tor Plättchen



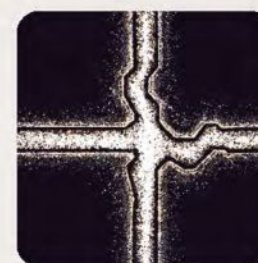
13 Wachsfresser Plättchen



10 gerade Passagen



32 T-Passagen



12 Kreuzungen



14 Nerven Plättchen



1 doppelseitiges Ablagebrett



5 Spieler Karten

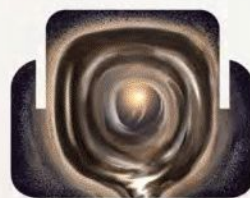
100 Labyrinth Plättchen



1 Plättchenhalter



5 Schlüssel



8 Hüter



5 Omen



3 Grubenteufel



3 Pfadlose



1 Klagelied

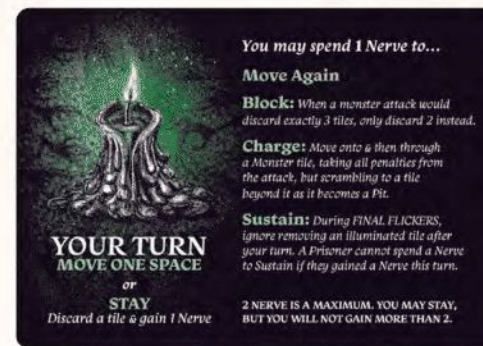
Aufstellung

Ordnen Sie alle Plättchen nach Typ und entfernen Sie die folgenden Plättchen, die nur im Fortgeschrittenenspiel oder zum Anpassen des Schwierigkeitsgrads des Spiels verwendet werden: 7 Hüter, 3 Grubenunterweltler, 3 Weglose, 5 Omen, 1 Wachsfresser, 1 Schlüsselplättchen und 2 bröckelnde T-Passagen. Legen Sie sie zurück in die Schachtel, da sie für das Standardspiel nicht benötigt werden.

Gefangenenmaterialien

Jeder Gefangene im Spiel benötigt eine Gefangenenstatuskarte und einen kerzenförmigen Spielstein derselben Farbe.

Jeder Gefangene beginnt außerdem mit einem Nervenmarker und einer Startkachel.



Spiele für 1-4 Spieler

Benutzen Sie die 6x6-Rasterseite des Spielbretts. Entferne 2 Schlüssel aus dem Plättchenvorrat und lege sie in die Schachtel. Die Anzahl Ihrer Spielsteine sollte 6 Schlüssel und 12 Wachsfresser umfassen. Ob nur ein Spieler oder bis zu vier Spieler, es gibt immer vier Gefangene, von denen jeder einen vollständigen Satz Gefangenenmaterialien benötigt, die

1-Spieler-Spiel: Der Spieler kontrolliert alle vier Gefangenen und ist jeweils einmal an der Reihe.

2-Spieler-Spiele: Jeder Spieler kontrolliert zwei Gefangene und erhält für jeden Gefangenen einen vollständigen Satz Materialien. Der Einfachheit halber wird empfohlen, dass die Spieler ihre beiden Gefangenenzüge nacheinander und nicht abwechselnd ausführen.

3-Spieler-Spiele: Jeder Spieler kontrolliert seinen eigenen Gefangenen, wobei der vierte Gefangene ein Dummy-Spieler ist. Ein vollständiger Satz an Prisoner-Materialien wird auf den Tisch gelegt, als würde dort ein echter Spieler sitzen. Die Kontrolle über den 4. Gefangenen wird geteilt, beginnend mit dem Gastgeber oder Besitzer des Spiels, der den 4. Gefangenen-Marker nimmt. Wenn der 4. Gefangene an die Reihe kommen soll, tut dies der Inhaber des Markers. Danach wird der Marker im Uhrzeigersinn an den nächsten Spieler für die nächste Runde weitergegeben.

4-Spieler-Spiele: Jeder Spieler kontrolliert einen Gefangenen.

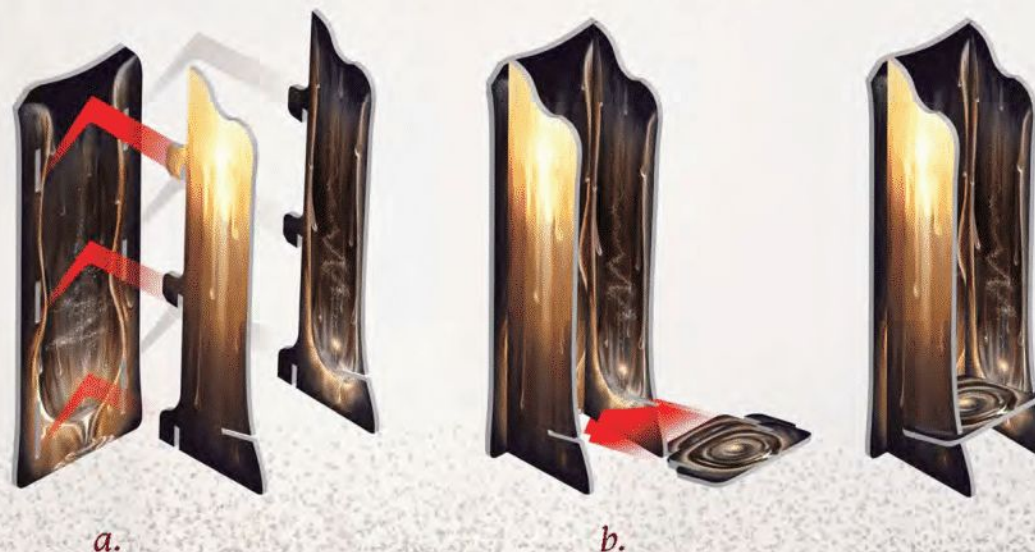
5-Spieler-Spiele:

Jeder Spieler kontrolliert einen Gefangenen. Benutzen Sie die 7x7-Seite des Spielbretts. Entferne 1 Schlüssel und 2 Wachsfresser aus dem Plättchenvorrat und lege sie in die Schachtel. Die Anzahl Ihrer Spielsteine sollte 7 Schlüssel und 10 Wachsfresser umfassen.

Montieren Sie den Kachelhalter

A. Führen Sie die Kerzenseiten in die Schlitzlöcher auf der Kerzenrückseite ein, sodass die „beleuchtete“ Seite jedes Stücks nach außen zeigt und die dunkleren Bilder die Innenseite bilden.

B. Stecken Sie dann den Boden der Kerze wie abgebildet in die Schlitzlöcher an den Seiten.



Aufstellen (Fortsetzung)

Legen Sie das Spielbrett in die Mitte des Tisches. Platzieren Sie die Schlüsseltokens an der Ecke des Bretts. Lege alle unbenutzten Plättchen (z. B. zusätzliche Startkachel, für die jeweilige Spieleranzahl entfernte Plättchen und Fortgeschrittenenspielflättchen) in die Schachtel, sofern sie nicht bereits entfernt sind.

Für 1-4 Spieler legen Sie 4 T-Plättchen, 2 Vier-Wege-Plättchen und 2 gerade Plättchen beiseite. Für 5 Spieler, 5 T-Plättchen, 3 Vier-Wege-Plättchen und 2 gerade Plättchen. Dies sind die Eröffnungsplättchen. Stapeln Sie sie verdeckt (mit der Grubenseite nach oben) und mischen Sie sie. Legen Sie alle restlichen Spielsteine verdeckt auf einen Stapel (mit der Grubenseite nach oben) und mischen Sie sie gründlich.

Dann stapeln Sie sie nach dem Zufallsprinzip und legen Sie sie verdeckt in den Kachelhalter. Wenn alle Plättchen in den Halter gelegt wurden, legen Sie den beiseitegelegten Stapel offener Plättchen oben drauf. Platzieren Sie dann den Kachelhalter in der Nähe des Spielbretts, sodass alle Spieler ihn leicht erreichen können.

Die Kacheln im Halter werden als Draw Stack bezeichnet. Sie repräsentieren das verbleibende Kerzenlicht und jede Hoffnung auf Flucht. Geht sparsam mit ihnen um. Wenn alle Kacheln gezogen sind, können Sie keine neuen Passagen mehr beleuchten. (Siehe Final Flickers, S. 15)

Platzieren Sie das Abwurf Brett mit der korrekten Spielerzahl nach oben. Sortieren Sie während des Spiels die abgeworfenen Spielsteine nach Art auf dem Spielbrett, um:

- Identifizieren Sie schnell die Anzahl der abgeworfenen Tore, Schlüssel und Monster. Es hilft Ihnen bei der Strategieentwicklung und informiert Sie darüber, ob Ihr Spiel bereits verloren ist. Sie können sie jederzeit während des Spiels zählen.
- Hilfreich um die Spielsteine für das nächste Spiel neu zu sortieren.

Der Besitzer oder Gastgeber des Spiels ist der erste Spieler und das Spiel wird im Uhrzeigersinn fortgesetzt.

In einem Spiel mit 3 Spielern gibt dem ersten Spieler zu Beginn des Spiels den gemeinsamen

Spielbeginn für 4 Spieler



EIN GEFÄNGNIS OHNE GITTER

Die Kanten des Bretts winden sich in einer Endlosschleife aus undurchdringlicher Dunkelheit auf die gegenüberliegende Seite. Gefangene können sich frei von Rand zu Rand bewegen. Wenn Sie an einer Kante angekommen sind, beleuchten Sie auch alle relevanten Kacheln auf der gegenüberliegenden Seite. Sie sind nie weit von den anderen Gefangenen oder den Gefahren entfernt, die sie entdecken könnten. Ebenso sind Monster nicht durch den Rand des Spielbretts eingeschränkt und können entlang verbundener Passagen von einer Seite zur anderen angreifen.

Ausgangspositionen der Gefangenen

In seinem ersten Zug führt jeder Gefangene Folgendes aus:

1. Wählen Sie eine beliebige freie Stelle auf dem Spielbrett (Abb. 1).
2. Legen Sie ihre Startkachel auf diese Stelle und drehen Sie sie wie gewünscht (Abb. 2).
3. Platzieren Sie ihren Gefangenenmarker auf dem Startkachel (Abb. 3).
4. Ihre Startkachel hat zwei Ausgänge. Ziehen Sie eine Kachel aus dem Kachelhalter und drehen Sie sie um, um sie zu untersuchen. Wählen Sie einen der beiden Ausgänge und platzieren Sie die Kachel so, dass die Durchgänge miteinander verbunden sind, andernfalls richten Sie sie nach Ihren Wünschen aus. Wiederholen Sie dies dann für den zweiten Ausgang. (Abb. 4). Alle Kacheln, die über die Kante des Bretts hinausragen, werden auf der anderen Seite angelegt. Platzieren Sie die Kachel daher auf der gegenüberliegenden Kante.

Sobald alle Gefangenen der Reihe nach diese Aktionen ausgeführt haben, kann das Spiel beginnen.

FAQ zu Startpositionen

Kann ich meine Startkachel mit den Korridoren anderer Gefangener verbinden?

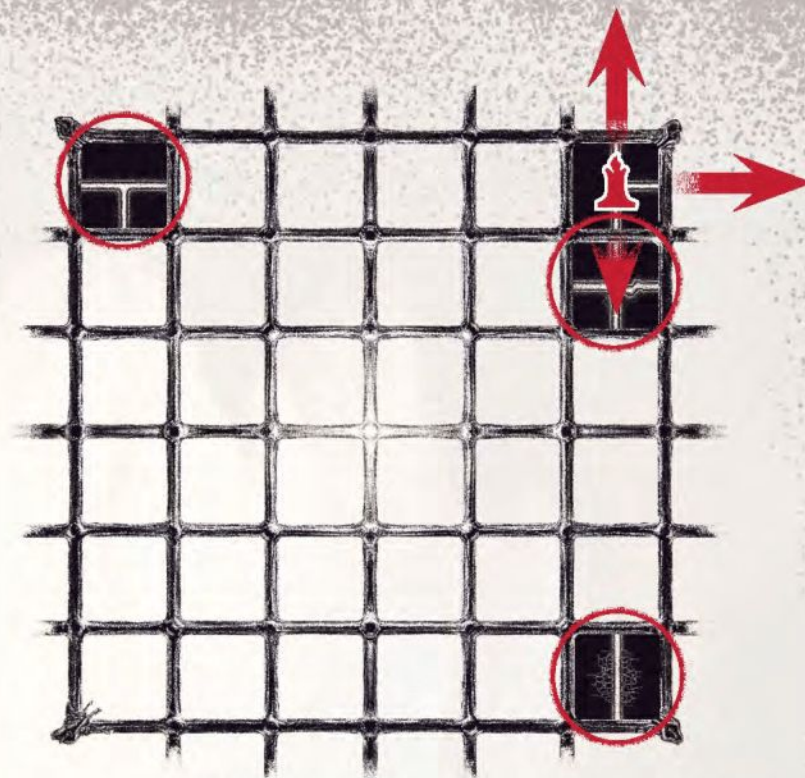
Ja, Sie können Ihre Startkachel auf jedes freie Feld legen. Wenn Sie dies tun und näher an anderen Spielern bleiben, können Sie die Anzahl der gezogenen Spielsteine reduzieren. Andererseits erhöht sich die Wahrscheinlichkeit, dass Monster mehr als einen Spieler angreifen, wenn man nah beieinander bleibt. Es ist ein empfindliches Gleichgewicht.

Kann ich meine Startkachel neben einer Sackgasse platzieren?

Ja. So bildet sich eine unpassierbare Mauer. Selbst wenn sich das Licht des Spielers in diesem Gang entfernt, bleibt das Plättchen durch das Licht Ihrer Kerze an der Sackgassenwand an Ort und Stelle. Dies gilt für alle Plättchen, die Sie während des Spiels platzieren.

Kann ich völlig aus einer Sackgasse starten?

Ja, obwohl das wahrscheinlich ein Nachteil sein wird. Sie können sich von dieser Stelle nicht fortbewegen und werden in Ihrem ersten Zug durch eine Grube FALLEN (siehe Gruben, S. 10).



Wenn sich ROT an der Ecke des Spielbretts nach rechts oder nach oben bewegt, wird seine Bewegung auf die andere Seite des Spielbretts übertragen.

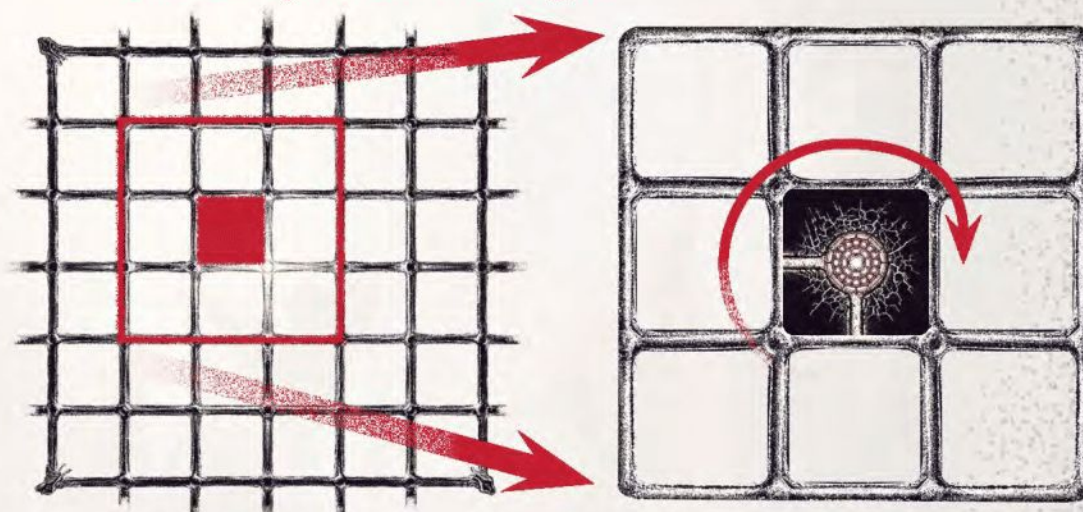


Abb. 1

ROT wählt einen Platz auf dem Spielbrett.

Abb. 2

ROT platziert und richtet seine Startkachel wie gewünscht aus.

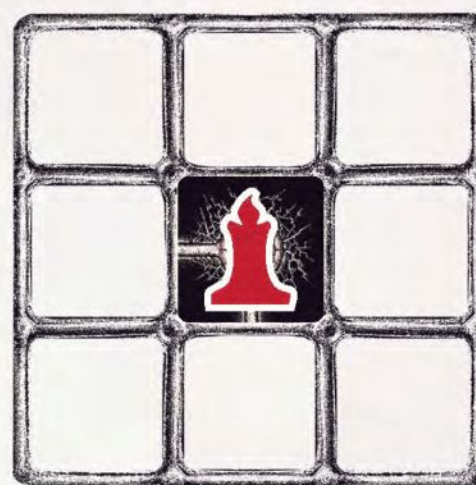


Abb. 3

ROT platziert seinen Gefangenenmarker.

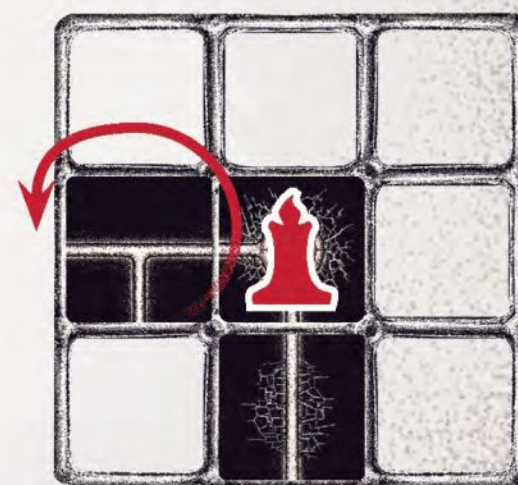


Abb. 4

ROT „beleuchtet“ die Passagen. Ziehen und platzieren Sie die Kacheln einzeln.

LICHT & DUNKELHEIT

Eine Gefangenenkerze kann nur verbundene Passagen in einem Radius von einem Feld um Ihren aktuellen Standort beleuchten (Abb. 1). Diagonale Räume werden nicht beleuchtet.

Wenn Sie sich bewegen, bewegt sich der Radius Ihres Kerzenlichts mit Ihnen und gibt neue Passagen frei. Jedes Plättchen, das zu weit außerhalb Ihres Kerzenlichts verläuft, geht in der Dunkelheit verloren und wird für immer abgelegt (Abb. 5). Das heißt, wenn Sie Ihre Schritte zurückverfolgen würden, würde sich der Weg völlig verändern und das Labyrinth zu einem sich ständig verändernden und deutlich unnatürlichen Ort machen.

Angrenzende Plättchen, die nicht durch einen Durchgang mit Ihnen verbunden sind, sollten ebenfalls abgeworfen werden. Allerdings bleiben angrenzende Kacheln, die einen Durchgang versperren, erhalten, da Sie immer noch die Wand sehen können, die sie bilden (Abb. 2A).

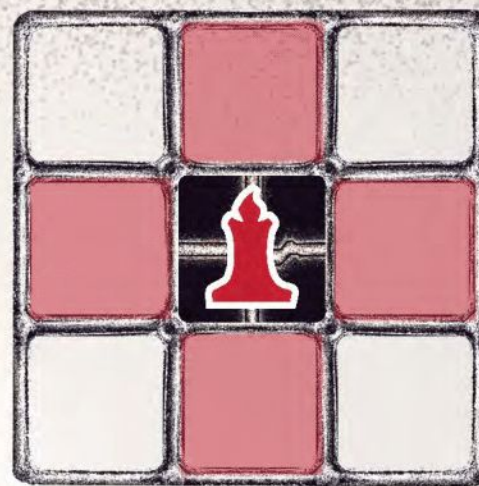


Abb. 1.

Die Kerze von ROT beleuchtet das Spielbrett in einem Radius

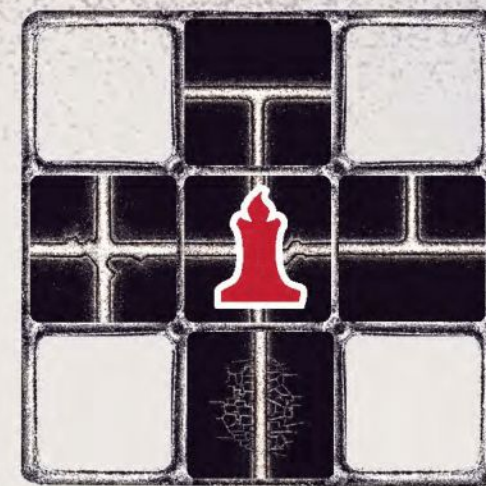


Abb. 2.

ROT zieht und platziert Plättchen auf allen leeren, beleuchteten Feldern.

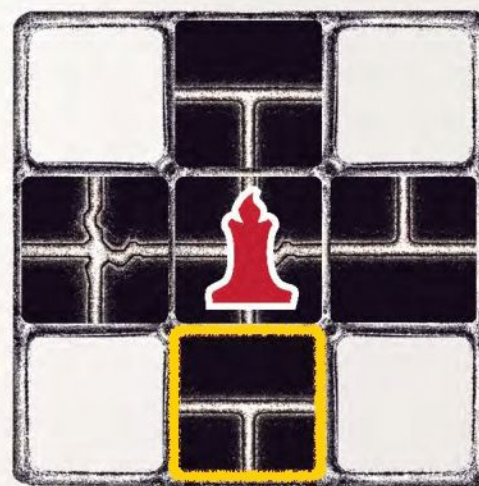


Abb. 2A.

Das gelbe Plättchen wurde von einem anderen Gefangenen gelegt. ROT muss nur 3 Spielsteine ziehen und platzieren. Wenn sich der andere Gefangene wegbewegt, erleuchtet ROT weiterhin die Sackgassenwand, sodass das Plättchen bestehen bleibt.

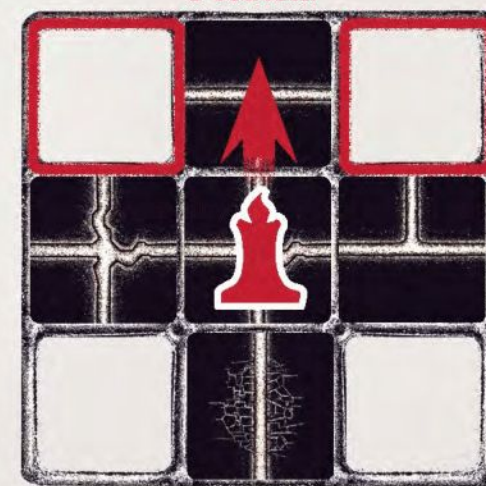


Abb. 3.

ROT bewegt sich und beleuchtet 2 neue Passagen.

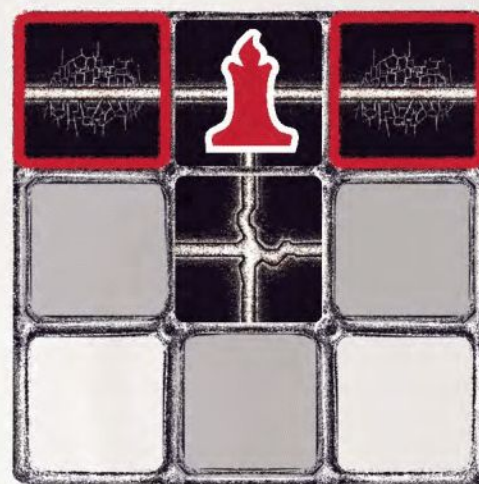


Abb. 4.

Die Passagen außerhalb der Kerze von ROT werden verworfen. Für immer verschwunden.

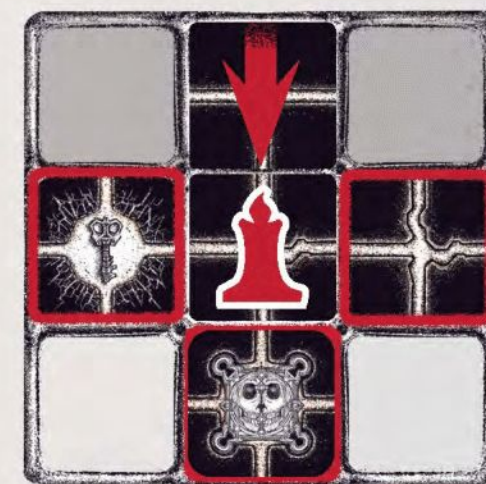


Abb. 5.

Wenn ROT einen Rückzieher machen würde, würden sie NEUE Passagen entdecken.

DAS SPIEL

Das Labyrinth erkunden

Beginnend mit dem Startspieler, im Uhrzeigersinn ist jeder Gefangene an der Reihe. Da es sich um ein kooperatives Spiel handelt, sind Diskussionen über die Strategie erwünscht, aber die Entscheidung liegt beim Spieler, der den Gefangenen kontrolliert.

In jeder Runde müssen Sie sich für BEWEGEN oder BLEIBEN entscheiden. Sie werden sich fast immer BEWEGEN. Die Entscheidung zu BLEIBEN, ist eher eine strategische Entscheidung, die auf den Spielfeldbedingungen basiert, die nach einigen Spielrunden klarer werden.

BLEIBEN

Sie entscheiden sich, NICHT zu ziehen und bleiben auf dem Platz, den Sie gerade einnehmen.

1. Erhalte 1 Nervenmarker. (siehe Nerven, S. 15)
2. Stillstand verbrennt Wachs. Wirf 1 Plättchen vom Nachziehstapel offen auf das Ablagebrett ab, damit du sehen kannst, was in der Dunkelheit verloren gegangen ist.

2a. WICHTIG: Wenn das Plättchen das du abwerfen würdest ein Monster ist, wirf es nicht ab. Stattdessen MÜSSEN Sie eines der mit Ihnen verbundenen Plättchen durch das Monsterplättchen ersetzen

HINWEIS: Bleiben löst KEINE Monsterangriffe aus. (siehe Monster, S. 12)

3. Wenn du auf einem zerbröckelnden Plättchen bleibst, fällst du, wenn es in dieser Runde zerbröckelt. (siehe Gruben, S. 10)

3a. Stürze können Monsterangriffe auslösen.

4. Ihr Zug endet und das Spiel erfolgt im Uhrzeigersinn.



BEWEGEN

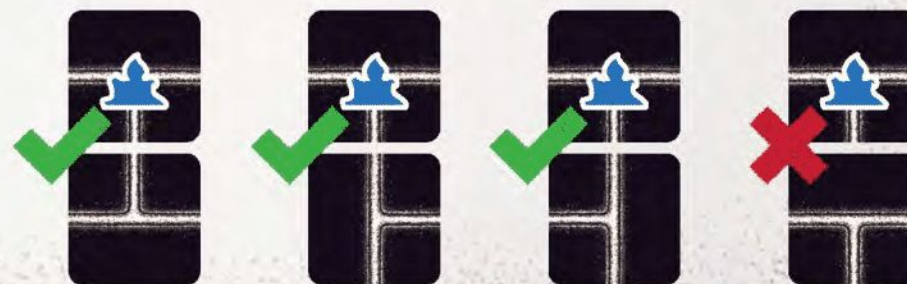
Sie bewegen sich 1 Feld entlang eines beliebigen Durchgangs auf ein verbundenes Plättchen.

HINWEIS: Die Durchgänge sind zu eng, um mehr als einen Gefangenen auf demselben Feld zu haben. Die einzige Ausnahme bilden Torplättchen. Beliebig viele Gefangene können gleichzeitig ein Torplättchen besetzen.

Entfernen Sie nach dem Bewegen alle nicht mehr beleuchteten Plättchen und legen Sie sie auf das Ablagebrett.

Als nächstes beleuchten Sie die neuen Passagen.

1. Die Spielsteine werden einzeln gezogen und platziert. Ziehe für jeden offenen Durchgang der von deinem neuen Feld ausgeht, 1 Plättchen vom Nachziehstapel. Drehen Sie es mit der Vorderseite nach oben und schauen Sie es sich an, um zu entscheiden in welchen freien Platz Sie es platzieren möchten.
- 2a. Für Gänge, die bereits von einem anderen Gefangenen beleuchtet wurden, werden keine Plättchen gezogen.
2. Spielsteine können in beliebiger Ausrichtung platziert werden, solange der Durchgang mit Ihrem aktuellen Spielstein verbunden ist (Beispiel unten).
3. Ziehen und platzieren Sie, bis alle Gänge, die sich von Ihrem aktuellen Standort aus erstrecken, beleuchtet sind.
- 3a. Wenn sich keine weiteren Plättchen mehr im Nachziehstapel befinden, überspringen Sie die Beleuchtung. (Siehe Final Flickers, S. 15)
4. Entfernen Sie alle Spielsteine, die nicht mehr beleuchtet sind, und legen Sie sie auf das Ablagebrett.
5. Ihr Zug endet und das Spiel erfolgt im Uhrzeigersinn.



Zulässige Kachelausrichtung

Zerbröckelnde Kacheln und Gruben



Startkacheln, gerade Passagen, zwei der T-Plättchen und Schlüsselplättchen weisen alle dünne Risslinien um sich herum auf. Das sind bröckelnde Kacheln.

Zerbröckelnde Kacheln brechen in der Runde in eine Grube, NACHDEM Sie darauf getreten sind. Wenn sich eine Grube bildet, drehen Sie die Kachel um, um die Grubengrafik auf der Rückseite freizulegen.

Wenn Sie sich zum Bewegen entscheiden, wird die Kachel zerbröckeln, während Sie sich auf die nächste Kachel bewegen.



ROT verläßt eine bröckelnde Kachel



Das zerbröckelnde Plättchen wird umgedreht, und eine Grube bilden, während sich ROT vorwärts bewegt.

Wenn du dich zum **Bleiben** entscheidest, fällst du in dieser Runde in die Grube. (Siehe *Fallen*)



Wenn ROT BLEIBT, bildet sich unter ihnen eine Grube und sie FALLEN.

Gruben bleiben bestehen, bis sie nicht mehr beleuchtet sind, und werden dann wie gewohnt entfernt.

Fallen

In eine Grube zu fallen bedeutet nicht den sicheren Tod. Im Gegenteil, manchmal ist es sogar hilfreich. An diesem unnatürlichen Ort fallen Sie schließlich wieder in das Labyrinth zurück. Ein Gefangener kann sich sogar dafür entscheiden, in eine benachbarte Grube zu springen, die mit ihm verbunden ist.

Unabhängig davon, ob Sie in eine Grube springen, Sie sich auf ein Grubenfeld bewegen oder sich beim Bleiben eine Grube unter ihnen bildet, endet Ihr Zug, wenn Sie in eine Grube fallen. Sie werden bis zum Beginn Ihres nächsten Zuges durch Schwärze und Leere vom Spielbrett fallen.

1. Platzieren Sie Ihren Gefangenenmarker am Spielbrettrand, entweder am Rand der Reihe oder Spalte, die Sie besetzt hatten.
2. Lege alle Plättchen ab, die nicht mehr von deinem Licht beleuchtet werden.
3. Wählen Sie zu Beginn Ihres nächsten Zuges ein leeres, unbeleuchtetes Feld entlang der von Ihnen gewählten Zeile oder Spalte. Ziehe ein Plättchen, auf dem du landen möchtest, und platziere deinen Gefangenenmarker darauf. Beleuchten Sie alle unbeleuchteten verbundenen Räume um Sie herum.

4. Anschließend sind Sie wie gewohnt an der Reihe.

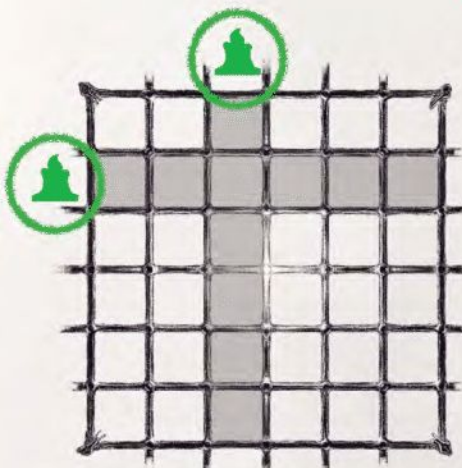


Abb. 1

Wenn Sie fallen, platzieren Sie den Gefangenen entlang der Reihe oder Spalte, in der die Grube lag

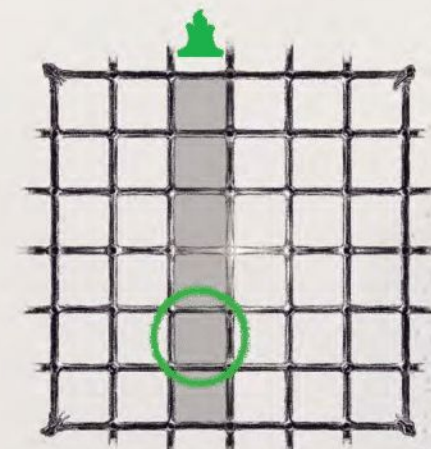


Abb. 2

Wählen Sie im nächsten Zug ein leeres Feld in der ausgewählten Zeile/Spalte aus, auf dem Sie landen möchten. Ziehe ein Plättchen und platziere es, um darauf zu landen.

Es können jedoch **zwei Gefahren** auf Sie lauern.

- Wenn Sie auf einem Monster landen, greift es sofort an, bevor Sie die benachbarten Felder beleuchten können (siehe *Monster*, S. 12). Nach dem Angriff und dem Erleiden seiner Strafen bewegen Sie sich auf ein vorhandenes angrenzendes Feld oder ziehen Sie ein neues Feld, um sich auf ein unbeleuchtetes Feld zu bewegen.
- Wenn Sie fallen und im Nachziehstapel keine Plättchen mehr vorhanden sind auf denen Sie landen könnten, fallen Sie für immer in die Dunkelheit und das Spiel endet mit einer Niederlage.

Wenn Sie fallen und keine leeren Felder vorhanden sind (höchst unwahrscheinlich), landen Sie auf einem vorhandenen Feld.

SCHLÜSSEL Kacheln

Schlüsselkacheln werden wie alle anderen Kacheln gezogen und platziert. Um zu entkommen, muss jeder Gefangene einen Schlüssel von einer der Schlüsselkacheln abholen. Um einen Schlüssel zu erhalten, bewegen Sie sich einfach auf das Schlüsselplättchen und legen Sie als freie Aktion einen Schlüsselmarker aus der Reserve neben Ihre Gefangenenstatuskarte.



Ein Spieler kann jeweils nur einen Schlüssel tragen, da Ihre andere Hand die Kerze hält. Daher steht ein Gefangener, der ein Schlüsselplättchen aufdeckt, obwohl er bereits einen Schlüssel besitzt, vor einem Dilemma. Wenn Sie weggehen und den Raum nicht mehr beleuchten, geht der Schlüssel verloren. Darüber hinaus zerfallen Schlüsselplättchen. Wenn Sie also durch das Feld gehen, geht der Schlüssel verloren, wenn das Plättchen in der nächsten Runde zu einer Grube wird. Wenn Sie den einzigen Durchgang zum Schlüssel blockieren, kann niemand darauf zugreifen.

Aber Schlüssel **dürfen** weitergegeben werden. Ein Gefangener kann seinen Schlüssel an einen anderen Gefangenen weitergeben, wenn diese in einem seiner Züge nebeneinander stehen und durch einen Durchgang verbunden sind.

Das Übergeben eines Schlüssels ist eine kostenlose Aktion.

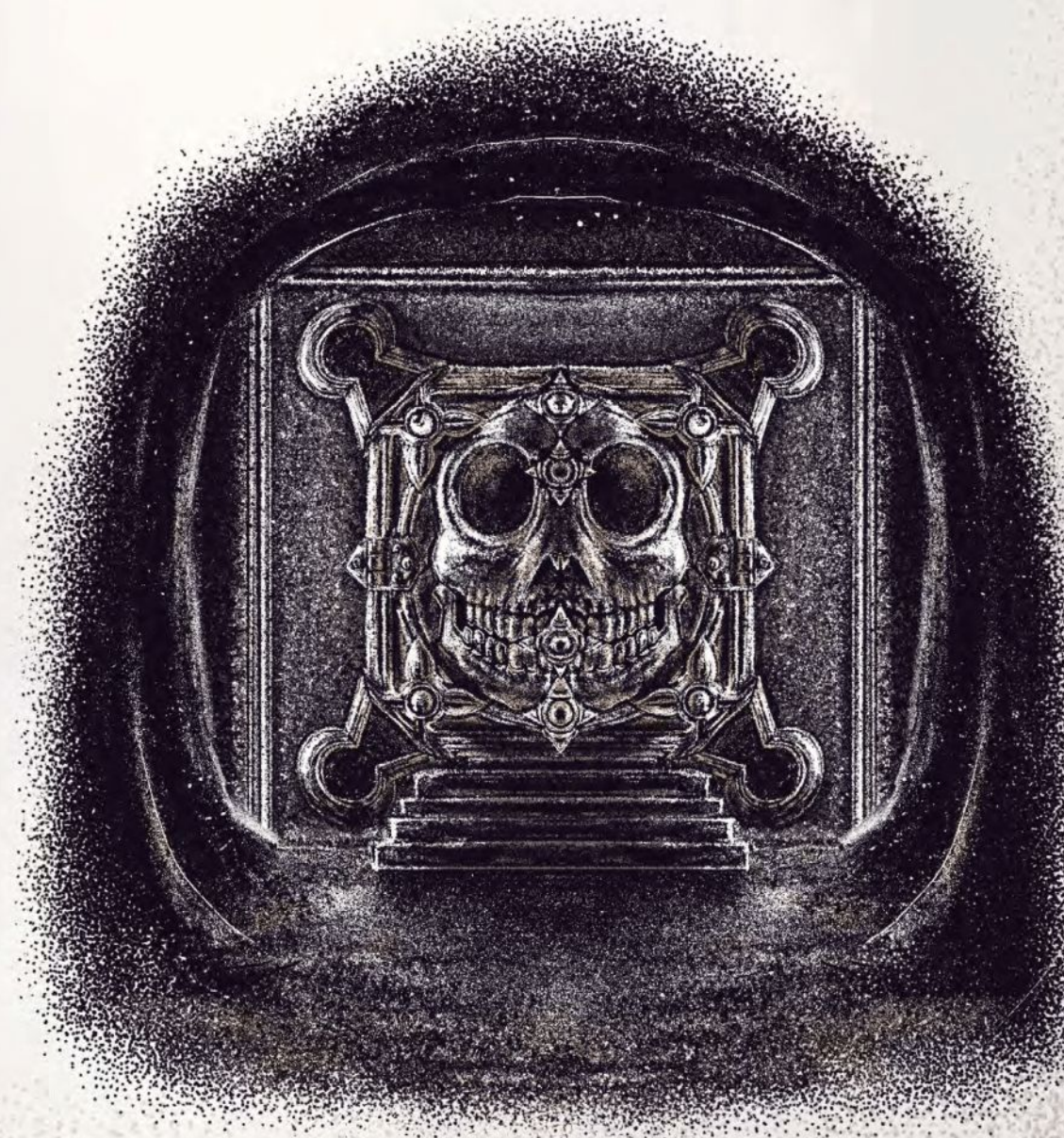


TOR Kacheln

Sie können dem Night Cage nur durch ein Tor entkommen. Torplättchen werden wie jedes andere Plättchen gezogen und platziert. Das Tor ist das einzige Plättchen im Spiel, das von mehreren Gefangenen gleichzeitig besetzt werden kann. Um zu gewinnen und zu entkommen, müssen sich alle Gefangenen zur gleichen Zeit mit ihren Schlüsseln in der Hand am selben Tor versammeln.



Wenn alle Tore an die Dunkelheit verloren gehen, gibt es kein Entrinnen und Sie verlieren das Spiel.

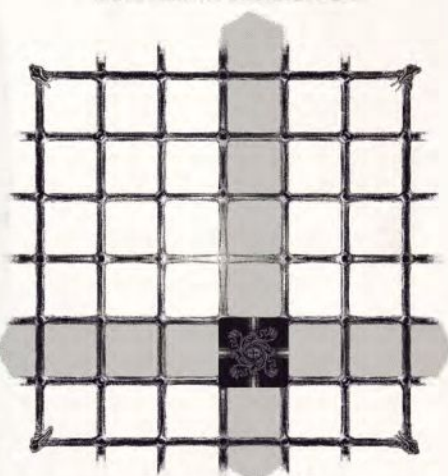
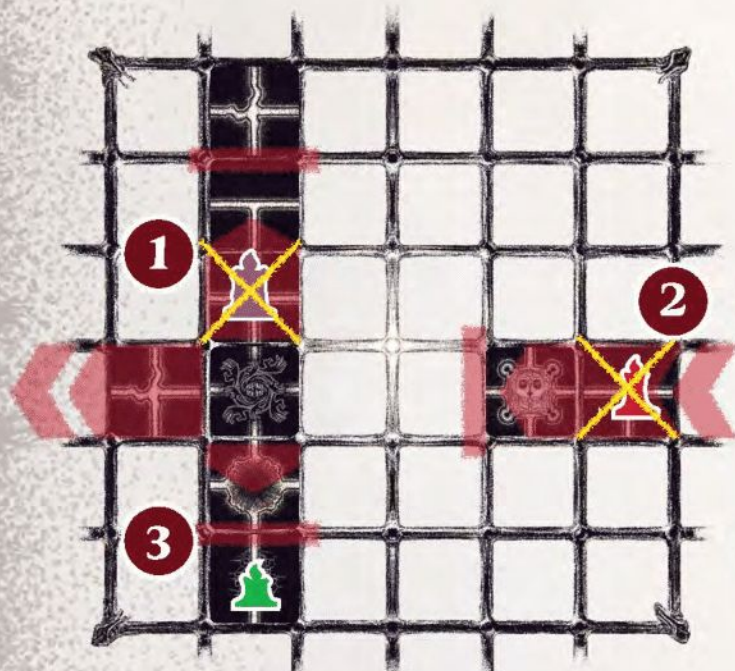


Wachsfresser/Monster

Wachsfresser durchstreifen das Labyrinth, alptraumhafte Monster, die das Licht verachten und jede Seele angreifen, die sich in ihrer Gegenwart bewegt. Sie sind die einzigen Monster, die das Grundspiel bewohnen, aber sie sollten unbedingt gemieden werden.

Wachsfresser werden wie jedes andere Plättchen gezogen und platziert. Einmal platziert, reagieren Wachsfresser bewegungsempfindlich. Sie greifen jedes Mal an, wenn sich ein Gefangener entlang, in, oder aus einem Pfad bewegt, der in einer geraden Linie mit ihnen verbunden ist. Wachsfresser greifen gleichzeitig in alle vier Richtungen an, soweit sie einen ununterbrochenen Weg erreichen können, einschließlich über die Kante des Bretts hinweg.

Ein leeres Feld ohne Plättchen ist eine Unterbrechung, die das Monster nicht überspringen kann. Ebenso unterbrechen Gruben den Weg und daher wird ein Monster weder einen Gefangenen über eine bestehende Grube auslösen noch ihn angreifen.



*POTENZIELLER
Angriffsbereich, der alle Kanten
zur gegenüberliegenden Seite
einschließt.*

1. Der Angriff nach **OBEN** trifft LILA, stoppt aber beim „T“ und kann die Kreuzung darüber nicht treffen, da der Weg unterbrochen ist.
2. Der Angriff nach **RECHTS** wird durch Leerfelder gestoppt. Aber der Angriff nach **LINKS** trifft ROT, während er auf die andere Seite des Spielbretts wechselt.
3. Der Angriff nach **UNTEN** wird von der Grube gestoppt. GRÜN wird nicht angegriffen.

Monster werden angreifen, wenn sich ein Gefangener innerhalb ihrer Sichtlinie **BEWEGT**, ein Gefangener auf sie **fällt** und/oder in einer **KETTENREAKTION**, bei der der Angriff eines anderen Monsters sie trifft.

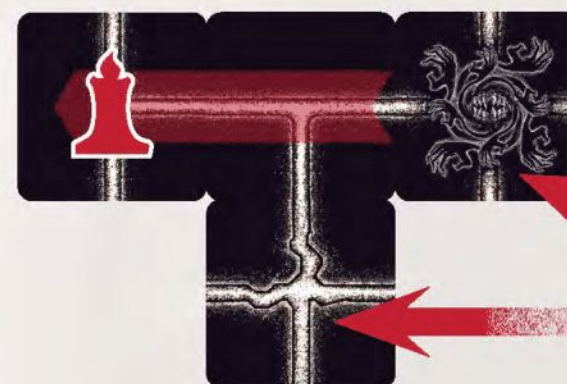
Sich in Sichtweite bewegen/Monster auslösen:

Während eine Bewegung in Sichtlinie einen Angriff auslöst, entgeht ein Spieler dem Angriff eines Monsters und seinen Strafen wenn er sich aus dem Pfad heraus bewegt.

ROT hat einen Wachsfresser beleuchtet. Der nächste Zug wird einen Angriff auslösen.



Wenn ROT sich entlang des Durchgangs bewegt, wird das Monster angreifen und trifft.



Dann werden diese beiden Plättchen entfernt.

Wenn ROT sich aus der Sichtlinie heraus bewegt, wird das Monster angreifen, aber ROT weicht dem Angriff aus.



Dann werden diese beiden Plättchen entfernt.

Dies gilt auch für den **Fall durch ein bröckelndes Plättchen** oder dem **Sprung in eine Grube**. Es ist, als würde man eine Seitenpassage nehmen. Das Monster wird ausgelöst, aber durch einen Sturz wird der Angriff vermieden.

Wachsfresser/Monster (Fortsetzung)

Auf ein Monster fallen:

Dadurch wird sofort ein Angriff ausgelöst, das den darauf gelandeten Gefangenen UND jeden Gefangenen in Sichtweite angreift. Nach dem Angriff klettert der fallende Gefangene auf ein angrenzendes Feld, entweder auf ein bestehendes oder ein neu gezogenes Plättchen.

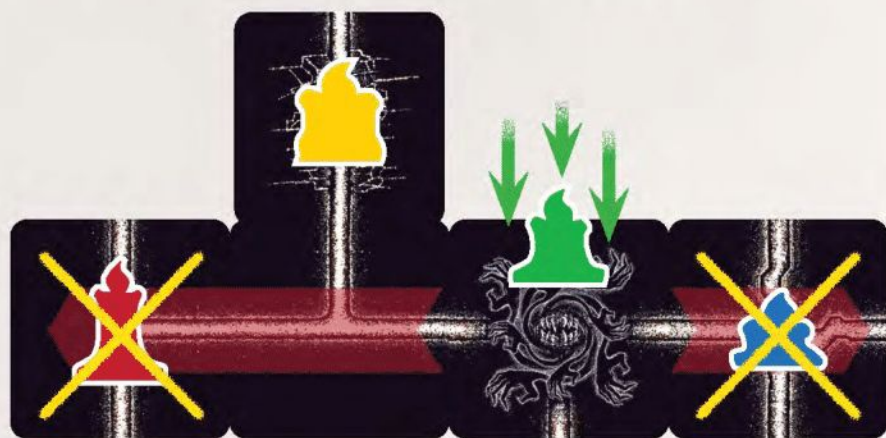


Abb. 1

GRÜN platziert ein Plättchen, auf dem er landen kann. Es ist ein Monster! Der Wachsfresser greift an und trifft sofort GRÜN, BLAU und ROT.

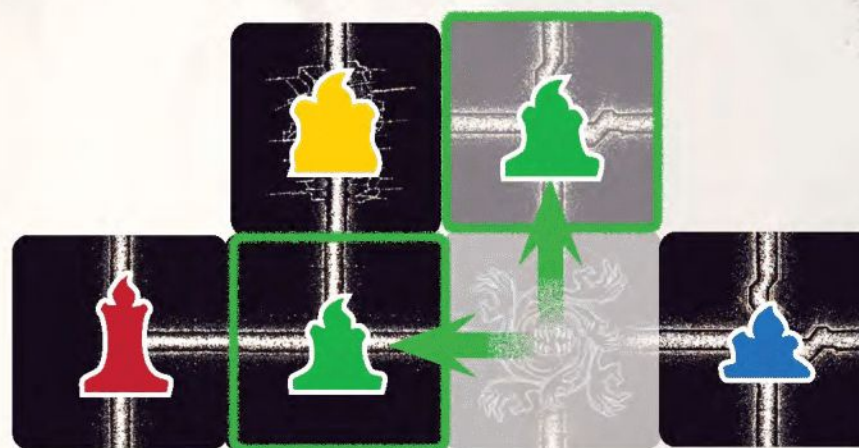
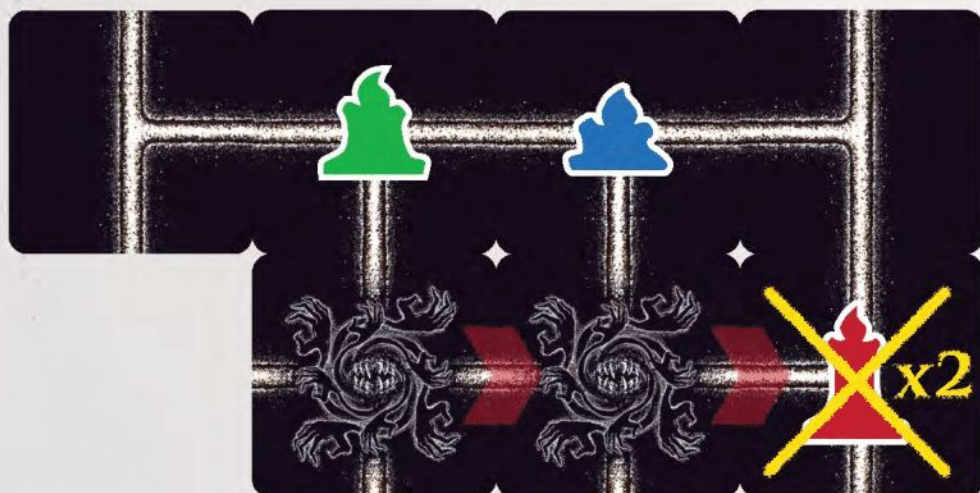


Abb. 2

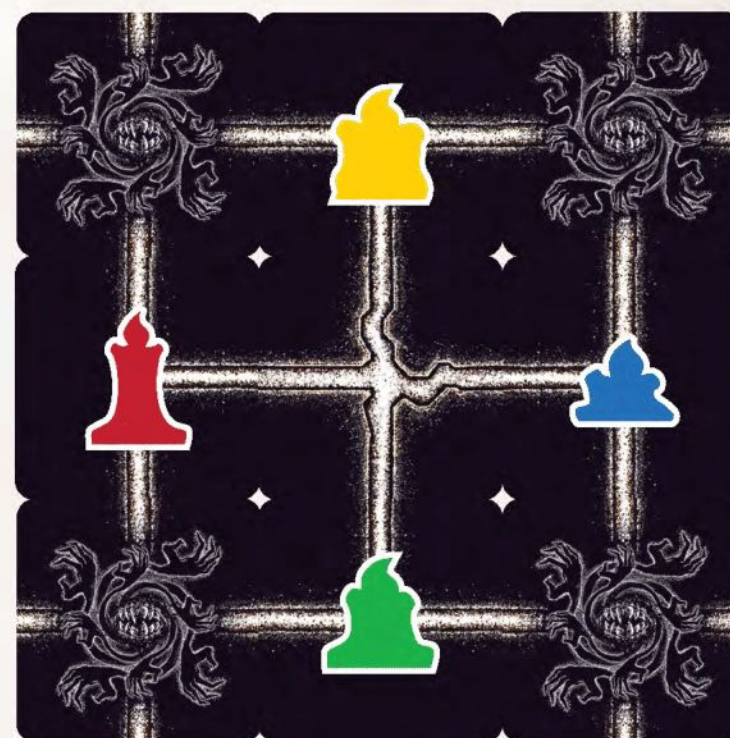
Nach dem Angriff hinterlässt das Monster eine Grube und GRÜN bewegt sich auf ein bestehendes oder neu gezogenes Plättchen.

Kettenreaktionen:

Wenn der Angriff eines Wachsfressers ein anderes Monster trifft, greift dieses Monster ebenfalls in einer Kettenreaktion an. Unten zeigt wie eine einzige Bewegung eines beliebigen Gefangenen alle Monster auslöst. Nur der erste Spieler, der sich bewegt oder fällt, kann einem Treffer entgehen.



Wenn BLAU oder GRÜN sich bewegt, wird der andere getroffen und ROT wird zweimal getroffen.
(siehe Strafen, S. 14)



Wenn sich ein Gefangener bewegt, werden die anderen alle zweimal getroffen, was bis zu 18 Plättchen kostet.

Wachsfresser/Monster (Fortsetzung)

Strafen:

Wenn ein Gefangener von einem Wachsfresser-Angriff getroffen wird (entweder aus der Distanz oder durch einen Sturz auf einen Wachsfresser):

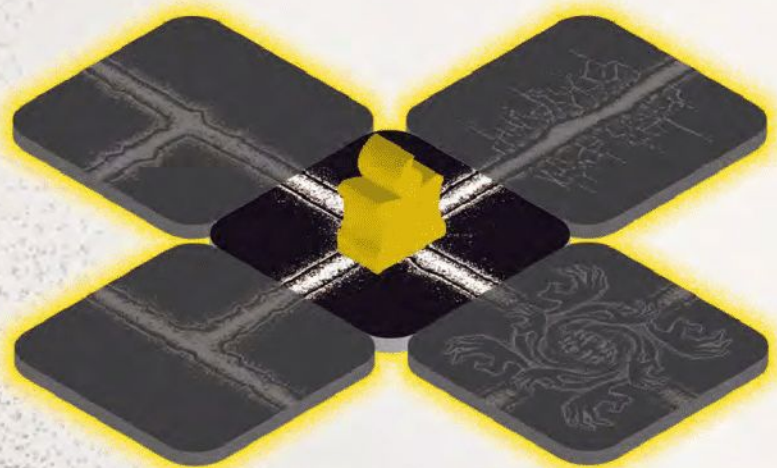
- Legt die obersten 3 Plättchen des Nachziehstapels offen ab.
- Dieser Gefangene geht **LICHT AUS**. (siehe Licht aus)

Diese Strafen fallen für **jeden** Gefangenen an, der von **einem** Monster getroffen wird. Es können mehrere Gefangene gleichzeitig getroffen werden und/oder ein Gefangener kann von mehreren Monstern getroffen werden, was dazu führt, dass eine große Menge an Spielsteinen vom Nachziehstapel abgeworfen wird. Bei einem solch großen Verlust an Spielsteinen besteht die Gefahr, dass kritische Spielsteine, die zum Sieg benötigt werden, weggeworfen werden - oder einfach so viel Wachs verschlungen wird, dass Ihre Lichter ausgehen, bevor Sie entkommen können.

Drehen Sie Ihre Statuskarte um



Du bist allein im Dunkeln



Lege alle Plättchen ab, die nicht von anderen Gefangenen beleuchtet werden.

Licht aus:

Wenn ein Gefangener von einem Wachsfresser-Angriff getroffen wird, geht ihm die Kerze aus - **LICHT AUS**. Drehen Sie Ihre Gefangenenstatuskarte auf die Seite „LICHT AUS“. Wenn Ihre Kerze erloschen ist, können Sie nichts mehr wahrnehmen, was über die Kachel hinausgeht, auf der Sie sich befinden. Entfernen Sie alle Plättchen, die Sie beleuchtet haben (es sei denn, sie werden noch von einem anderen Gefangenen mit einer brennenden Kerze beleuchtet).

Licht aus bringt folgende Strafen mit sich:

- Sie geraten jetzt in Panik und sind gezwungen, sich jede Runde zu bewegen. Sie dürfen nicht bleiben. (Es sei denn, Sie geben einen Nerv aus. Siehe Nerv auf Seite 15.)
- Ohne Licht bewegt man sich blind für die Gefahren die vor einem liegen. Wenn du dich bewegst, ziehe nur ein Plättchen für das Feld, auf das du ziehst, und wirf das Plättchen von dem Feld ab, das du verlassen hast (sofern es niemand anderes beleuchtet). Wie immer muss Ihre neue Kachel so ausgerichtet sein, dass sie mit Ihrem vorherigen Standort verbunden ist.

Wenn Sie sich auf ein Monsterplättchen bewegen, greift das Monster sofort an und trifft Sie und alle anderen damit verbundenen Gefangenen. Man bleibt LICHT AUS, wirft 3 Plättchen ab - und klettert sofort auf ein vorhandenes angrenzendes Plättchen oder ein neu gezogenes Plättchen.

Wieder anzünden:

Wenn ein LICHT AUS-Häftling über einen verbundenen Durchgang an einen Gefangenen mit einer brennenden Kerze angrenzt, wird seine Kerze automatisch wieder angezündet. Dies kann in jedem Zug des Gefangenen passieren. Wenn ein Gefangener wieder beleuchtet wird, zieht der Spieler, der an der Reihe ist, am Ende dieses Zuges die Plättchen, um die neu beleuchteten Passagen zu füllen. Drehen Sie ihre Statuskarte auf die Kerze an-Seite.



NERVEN

Alle Gefangenen beginnen das Spiel mit einem Nervenmarker. Zusätzliche Nerven können bis zu einem **Limit von 2 Nerven** gewonnen werden, wenn ein Gefangener sich dafür entscheidet, in seinem Zug zu BLEIBEN.



Nerven können dazu **verwendet** werden, sich vorübergehende Vorteile zu verschaffen und die Regeln zu Ihrem Vorteil zu ändern. Einer oder beide Ihrer Nervenmarker können in einer Runde verwendet werden. (zum Beispiel „Bewegen/Bewegen“ oder „Angreifen/Blockieren“)

Gib 1 Nerv aus, um:

Erneut bewegen: Auf diese Weise können Sie einen oder beide Nerven verbrauchen.

Bleiben: Wenn Sie das Licht aus haben und es sonst nicht könnten. Du bekommst KEINE Nerven für dieses Bleiben.

Blocken: Wirf nur 2 statt 3 Plättchen ab, wenn du von einem Monsterangriff getroffen wirst.

Angriff: Normalerweise kannst du dich nicht auf ein Monster bewegen und würdest das auch nicht wollen. Aber es gibt seltene Situationen, insbesondere im fortgeschrittenen Spiel, in denen es den Unterschied ausmachen kann. Du kannst einen Nerv ausgeben, um dich absichtlich auf ein Monsterplättchen zu bewegen, wobei du sofort dessen Angriff erleidest und das Licht ausgeht (also nicht die unbeleuchteten angrenzenden Felder erleuchtet). Sie bewegen sich auf eine bestehende oder neu gezogene Kachel.

Aushalten: Während „Final Flickers“ überspringen Sie das Entfernen eines beleuchteten Plättchens vom Spielfeld nach Ihrem Zug.



LETZTES FLACKERN

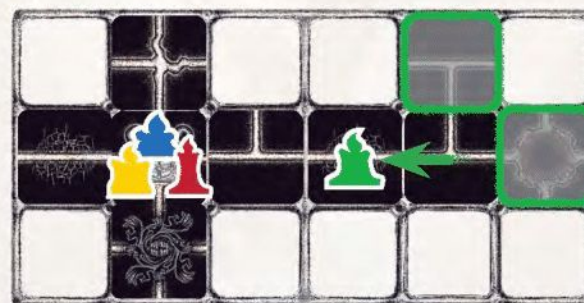
KEINE KERZE BRENNT EWIG. Wenn der Nachziehstapel leer ist, signalisiert dies das Ende des Spiels oder Final Flickers. Dem Spielbrett können keine neuen Spielsteine hinzugefügt werden. Das Spiel geht jedoch weiter, wobei die Gefangenen alle noch auf dem Spielbrett verbliebenen Plättchen verwenden.

„Final Flickers“ beginnt sofort am Ende des Zuges des Gefangenen, der das letzte Plättchen vom Nachziehstapel gezogen hat. Von diesem Moment an müssen Sie am Ende jedes Zuges eines Gefangenen, nachdem Sie Plättchen entfernt haben die nicht mehr beleuchtet sind, noch ein weiteres Plättchen von einer beliebigen Stelle auf dem Spielbrett entfernen (es sei denn, Sie haben Ihre Nerven verwendet, um dies zu verhindern). Auf diese Weise kann ein Monster entfernt werden.

WICHTIG: Während Final Flickers wird das zusätzliche Plättchen erst vom Spielbrett entfernt, nachdem alle zusätzlichen Züge durch den Einsatz von Nerven ausgeführt wurden.

Die eindringende Dunkelheit kann einen Gefangenen isolieren, da er abgeschnitten ist und nicht in der Lage ist, seinen Schlüssel zum Tor und den anderen zu bringen. Oder ein fallender Gefangener ist möglicherweise nicht in der Lage, ein Plättchen zu ziehen, auf dem er landen könnte, und fällt für immer weiter. Wenn eines dieser Schicksale eintritt oder Sie einfach zu viele Schlüssel oder Tore verlieren, verlieren die Spieler das Spiel und werden von der ewigen Dunkelheit verschlungen.

Abb. 1

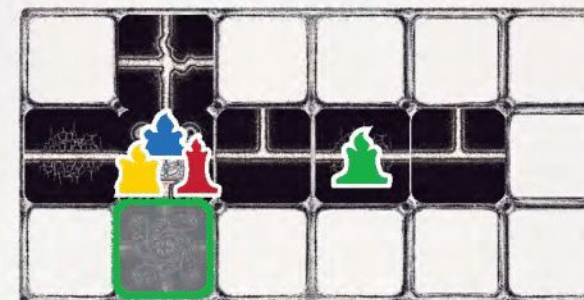


Es sind keine Plättchen mehr im Nachziehstapel vorhanden.

Final Flickers beginnt sofort.

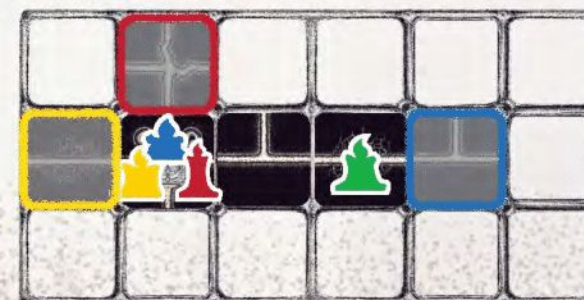
GRÜN bewegt sich 1 Feld. Die unbeleuchteten Spielsteine werden vom Spielbrett entfernt.

Abb. 2



Dann zwingt „Final Flickers“ GRÜN dazu, ein beliebiges beleuchtetes Plättchen vom Spielbrett abzuwerfen.

Abb. 3



Die anderen Gefangenen wiederum bleiben und werfen ebenfalls ein beleuchtetes Plättchen vom Spielbrett ab.

Wenn GRÜN in der nächsten Runde seine Nerven nicht aufwenden kann, um sich erneut zu bewegen, oder die anderen nicht durchhalten können, schafft es GRÜN nicht.

FÜR FORTGESCHRITTENE

IM SPIEL FÜR FORTGESCHRITTENE müssen sich Gefangene mit zwei schrecklichen neuen Monstern auseinandersetzen: **Hüter** und **Gruben-Teufel**, die die Herausforderung erhöhen.

Änderungen beim Aufbau

Entferne alle Schlüsselplättchen und 8 Wachsfresserplättchen (*es bleiben 4 übrig*) aus dem Spiel und lege sie zurück in die Schachtel.

Fügen Sie **6 Hüterplättchen** für ein Spiel mit 1–4 Spielern (*oder 7 für Spiele mit 5 Spielern*) sowie **2 Gruben-Teufel** hinzu. Fahren Sie mit dem Rest der Spieleinrichtung wie gewohnt fort.



HÜTER

Im Fortgeschrittenenspiel gibt es keine Schlüsselplättchen. Stattdessen müssen Sie Schlüssel von einem Hüter erwerben. Hüter haben Schlüssel in ihren ätherischen Körpern und sind die einzige Monsterart, deren Präsenz auch dann bestehen bleibt, wenn sie nicht erleuchtet sind. Sie bleiben auf dem Spielbrett, bis ihr Schlüssel entfernt wird.

Wenn du einen Hüter platzierst, ist das Maul der Kreatur immer zu dir gerichtet. Sie greifen ähnlich an wie Wachsfresser, werden jedoch nicht von hinten ausgelöst. Ebenso schlagen sie nur in drei Richtungen zu, nicht hinter sich selbst. Wenn Sie von einem Hüter aus der Ferne getroffen werden (im Gegensatz dazu, auf ihm zu landen), müssen Sie 1 Plättchen vom Nachziehstapel abwerfen.

Der Fernangriff eines Hüters kann nicht mit Nerven geblockt werden.

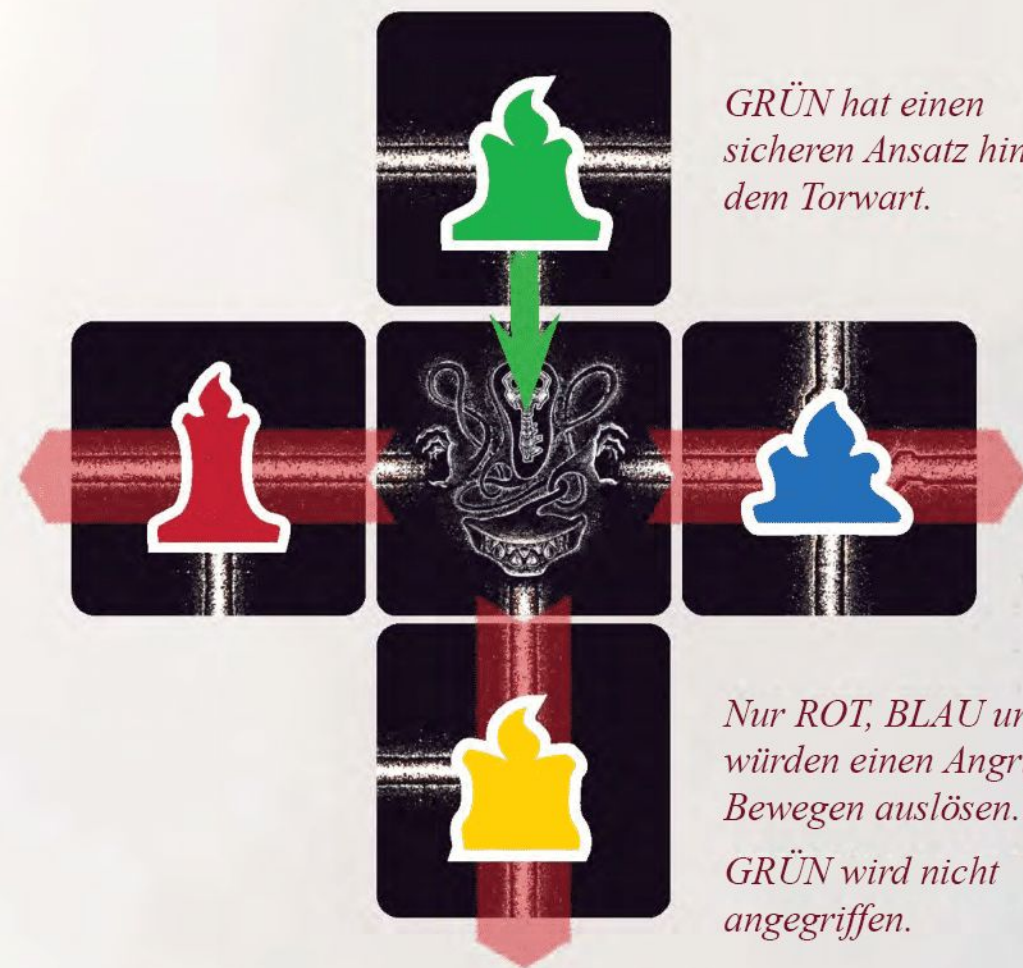
Wenn ein Hüter von hinten von einem anderen Monster getroffen wird, kommt es nicht zu einer Kettenreaktion.

Wenn Sie sich auf den Hüter begeben, erhalten Sie einen Schlüssel, genau wie bei einem Schlüsselplättchen. Die Annäherung von hinten, wo das Monster nicht angreifen kann, ist der einzig sichere Weg, an einen Schlüssel zu gelangen und zieht keine Strafen nach sich. Wenn Sie jedoch 1 Nerv **zum angreifen** aufwenden, können Sie aus einer anderen Richtung als von hinten auf ein Hüterplättchen vorrücken. Dies ist ohne den Einsatz von Nerven nicht möglich, aber es bringt Strafen mit sich.

HÜTER



Maul



GRÜN hat einen sicheren Ansatz hinter dem Torwart.

Nur ROT, BLAU und GELB würden einen Angriff durch Bewegungen auslösen.

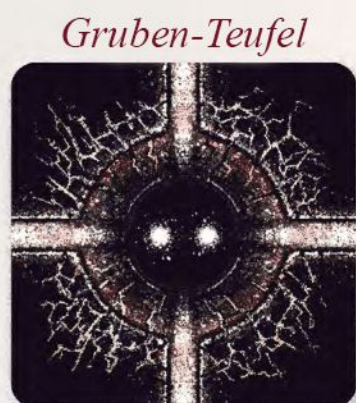
GRÜN wird nicht angegriffen.

Wenn Sie sich aus einer anderen Richtung als der ungeschützten Rückseite auf einen Hüter stürzen (*oder auf ihn fallen*), gehen Ihnen die Lichter aus und Sie werfen 3 Spielsteine vom Nachziehstapel ab. Dieser 3-Felder-Angriff KANN durch den Einsatz von Nerven geblockt werden. Ein fallender Gefangener ohne Schlüssel kann den Schlüssel bei der Landung mitnehmen. Sobald der Schlüssel eingesammelt ist, wird der Hüter sofort zur Grube. Der fallende Gefangene muss auf ein vorhandenes angrenzendes oder ein neu gezogenes Plättchen neben der Grube klettern.

FÜR FORTGESCHRITTENE (Fortsetzung)

Gruben-Teufel

Gruben-Teufel können eines der verheerendsten Monster im Spiel sein, auch wenn sie Gefangene nicht direkt angreifen. Stattdessen verändern sie das Spielbrett radikal, indem sie vorhandene Kacheln ganz plötzlich in Gruben verwandeln.



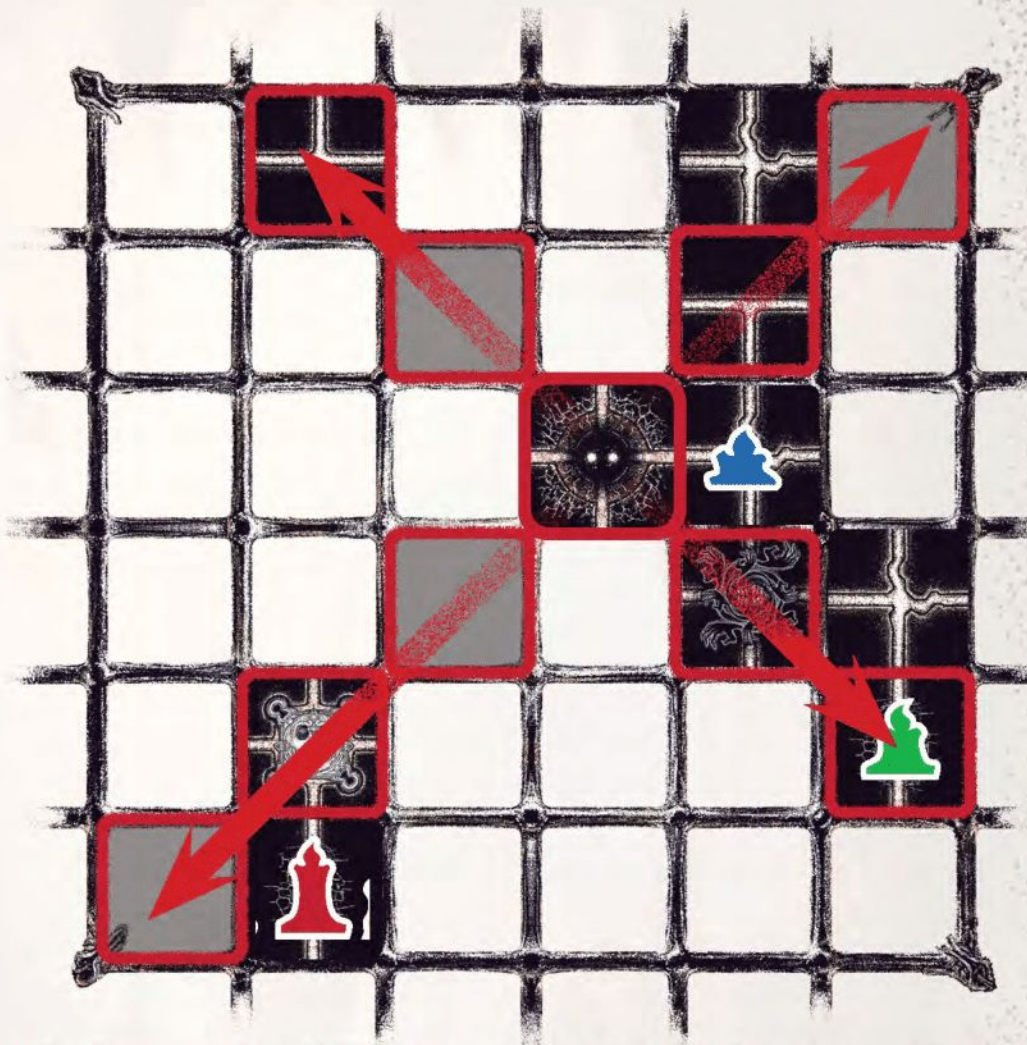
Gruben-Teufel werden wie jedes andere Plättchen platziert. Einmal platziert, verwandeln Gruben-Teufel sofort jedes Plättchen in einer diagonalen Linie davon (einschließlich Schlüssel-, Tor- und Monsterplättchen) in Gruben, auch wenn es durch leere Felder getrennt ist.

Der Gruben-Teufel selbst wird dann zu einer Grube. Glücklicherweise erstrecken sich Gruben-Teufel-Angriffe NICHT um das Spielfeld herum, sondern enden an dessen Rändern.

Jeder Spieler, unter dem ein Gruben-Teufel eine Grube erschaffen hat, fällt sofort. Anschließend wird die normale Zugreihenfolge fortgesetzt.

Gruben-Teufel sind besonders gegen Ende des Spiels furchterregend, da ihr Angriff durchaus Ihr letztes Tor oder ein kritisches Schlüsselplättchen entfernen könnte.

(Versuchen Sie, einen dritten Gruben-Teufel hinzuzufügen, um eine noch schwierigere Herausforderung zu schaffen.)



Im Beispiel platziert BLAU einen Gruben-Teufel. Alle rot umrandeten Felder befinden sich in Reichweite und enden am Spielfeldrand. Alle Kacheln dieser Reihe werden sofort zu Gruben. GRÜN fällt sofort und platziert seinen Spielstein an der Spielbrettkante. Der Wachsfresser wird zu einer Grube und stellt keine Bedrohung mehr dar. Das Tor wird zu einer Grube und beendet möglicherweise das Spiel, wenn es das letzte Tor ist. Wenn BLAU den Gruben-Teufel auf dem anderen verfügbaren Feld platziert, kann er die Auswirkungen drastisch reduzieren.

Mit Bedacht platzieren!

Anpassen des Schwierigkeitsgrads

THE NIGHT CAGE soll schwer zu gewinnen sein, aber Sie können einfache Anpassungen vornehmen, um den Schwierigkeitsgrad an Ihre spezifische Gruppe anzupassen. Um den Schwierigkeitsgrad zu erhöhen, versuchen Sie, ein einzelnes Schlüssel- oder Torplättchen aus der empfohlenen Anzahl zu entfernen (oder beides, wenn Sie sich mehr bestrafen wollen). Sie können auch zwei T-Passagen gegen zerbröckelnde Versionen austauschen. Das Spiel wird einfacher und es macht einen großen Unterschied, ein oder zwei Schlüsselplättchen zur empfohlenen Anzahl hinzuzufügen.

BOSS-MONSTER

Sie können die Herausforderung des Standard- oder Fortgeschrittenenspiels noch weiter steigern, indem Sie eines oder beide **Bossmonster**, **DIE WEGLOSEN** und **DAS KLAGELIED**, hinzufügen. Bossmonster verfügen über übermächtige Fähigkeiten, die darauf ausgelegt sind, Angst zu erzeugen und in Erwartung ihrer Ankunft neue Strategien auszulösen.

DIE WEGLOSEN

Im Spiel sind 3 Weglose-Plättchen enthalten.

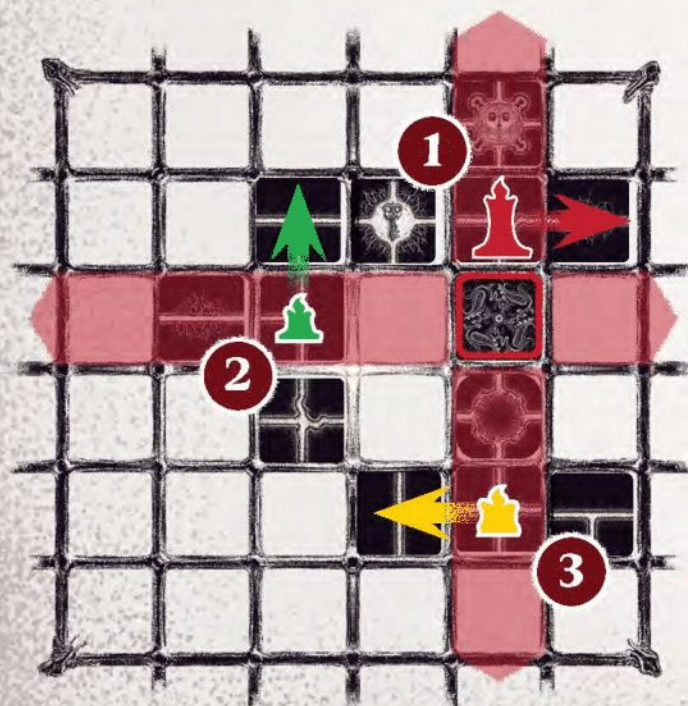
Um „Die Weglosen“ hinzuzufügen, mischt ihr beim Spielaufbau 2 Weglose-Plättchen in den Nachziehstapel. *(Fügen Sie den dritten hinzu, um eine noch größere Herausforderung zu schaffen.)*

Der Weglose wird wie jedes andere Plättchen auf dem Spielbrett platziert und wie ein Wachsfresser ausgelöst. Es gibt jedoch die folgenden wichtigen Unterschiede.

Der Angriff von den Weglosen wird nicht durch Wände, Lücken zwischen Spielsteinen oder Gruben verhindert. Ihre Angriffe erreichen jedes Feld entlang der Zeile und Spalte, in der sie liegen.

Ihr Angriff führt dazu, dass 5 Plättchen abgeworfen werden. Dieser Angriff kann nicht mit Nerven geblockt werden.

Die Weglosen



1. Wenn sich ROT bewegt, wird GRÜN getroffen, auch wenn es durch ein leeres Feld und eine Wand getrennt ist. GELB wird getroffen, sogar über eine Grube.
2. Wenn GRÜN zuerst zieht, wird kein Angriff ausgelöst. GRÜN befindet sich nicht in Sichtweite von dem Weglosen.
3. Wenn sich GELB zuerst bewegt, wird kein Angriff ausgelöst. Gruben blockieren die Sichtlinie.

DAS KLAGELIED

Das Klagelied ist ein kolossales Monster, das Felder im Wert von 9 Feldern bedeckt und bei seiner Ankunft mehr als ein Viertel des Spielbretts in Mitleidenschaft zieht. Diese Ankunft wird von Omen vorhergesagt. Mische beim Spielaufbau 2 Omen-Plättchen in den Nachziehstapel. (Die anderen 3 sind für zukünftige Inhalte vorgesehen und sollten in der Box verbleiben.)

Omenplättchen dienen als Countdown zur Ankunft des **Klageliedes**.

Wenn das 1. Omen aufgedeckt wird, legen Sie es neben das Spielbrett und ziehen Sie ein neues Plättchen, um es zu ersetzen.

Wenn das 2. Omen enthüllt wird, platzieren Sie es wie jedes andere Plättchen auf dem Spielbrett. Dies signalisiert sowohl die Ankunft des Klageliedes UND dient als Ankerpunkt für die Platzierung der übergroßen Klagelied-Karte.



Die Omen

Platzieren Sie das Klagelied so auf dem Spielbrett, dass ein Teil seines Körpers das Omen überlappt, das Sie gerade platziert haben. Die konkrete Platzierung und Ausrichtung des Klageliedes liegt in Ihrer Hand, aber kein Teil des Klageliedes kann über die Kante des Spielbretts hinausgehen. Seine gesamte Form muss innerhalb der Grenzen des Bretts liegen. Sie können mit der Lage experimentieren, bevor Sie sich für eine endgültige Platzierung entscheiden.

Wenn das Klagelied schließlich platziert wird, wird alles unter seiner massiven Größe in Dunkelheit verschluckt. Allen Gefangenen unter dem Klagelied geht das Licht aus, sie müssen 3 Plättchen vom Nachziehstapel abwerfen und fallen dann in eine Grube.

DAS KLAGELIED (Fortsetzung)

Dazu kann auch der Gefangene gehören, der das Omen platziert hat, wenn er es über sich selbst platzieren muss. Dieser Angriff kann mit „Nerven“ geblockt werden, wodurch die Anzahl der abgeworfenen Spielsteine auf 2 reduziert wird. Anschließend werden alle Spielsteine auf dem Spielbrett unter dem Klagegesang, einschließlich des Omens, vom Spielfeld entfernt und abgeworfen.

Sobald alle diese Effekte abgehandelt sind, drehe die Klageged-Karte auf die Grubenseite und lege sie über die gleichen Felder, die sie belegt hat (dazu muss die Karte möglicherweise gedreht werden). Dies bildet eine schluchtgroße Grube mit 9 Feldern. Die Grube bleibt auf dem Spielbrett, bis sie nicht mehr von einer Gefangenenkerze beleuchtet wird.



Das Klageged

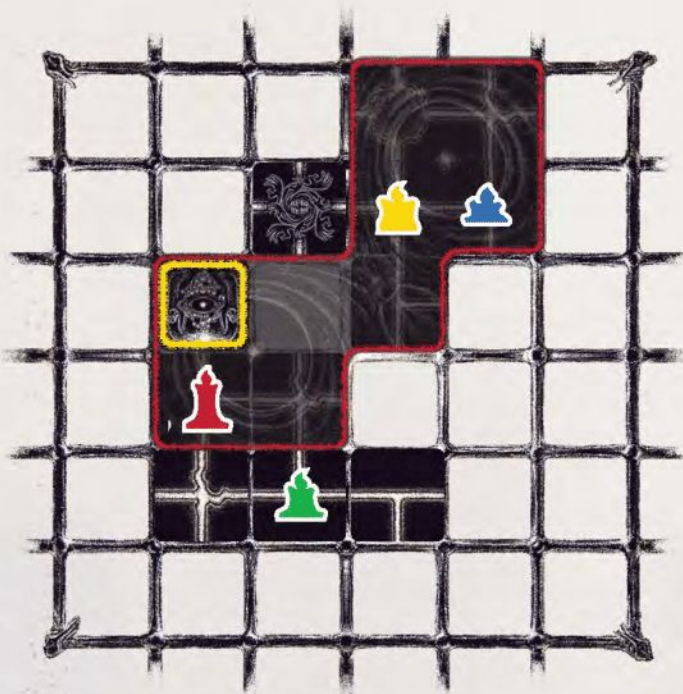


Abb. 1

Das Klageged muss das Omen abdecken und innerhalb der Spielbrettgrenzen bleiben.

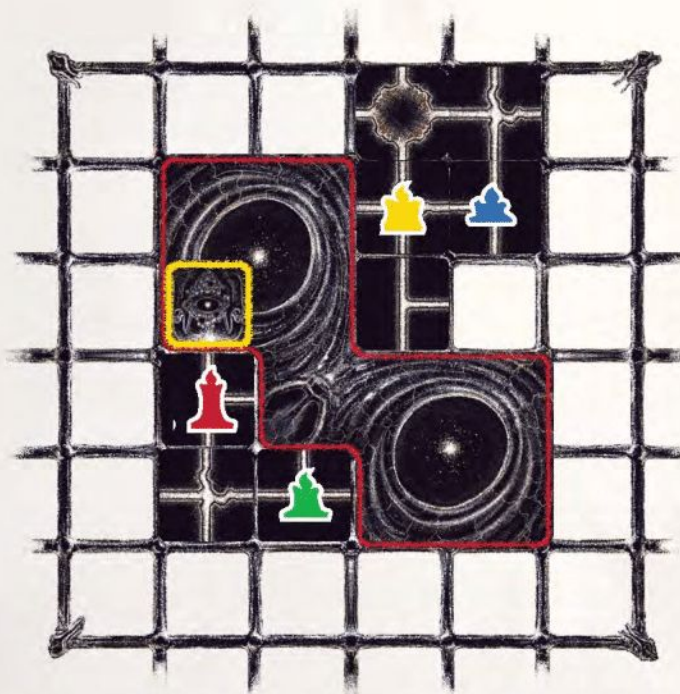


Abb. 2

Dies ist jedoch eine weitaus bessere Platzierung, bei der keine Gefangenen getroffen werden.

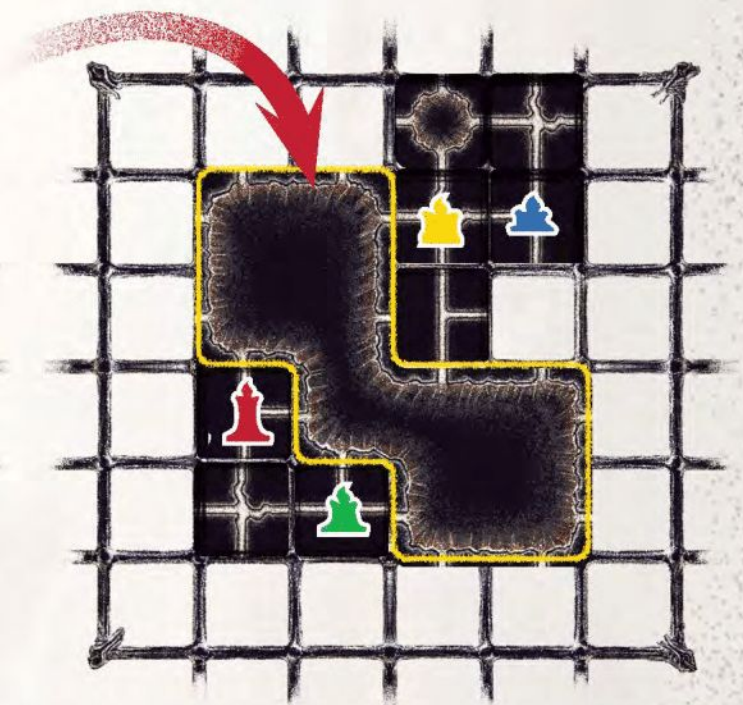


Abb. 3

Das Klageged dreht sich um und wird zu einer großen Grube, die von drei Gefangenen beleuchtet wird. Alle Plättchen unterhalb des Klagegedes werden abgeworfen.

CREDITS

Designed by Chris Chan, Chris McMahon, and Rosswell Saunders

Additional Development by Curt Covert

Illustrated by Chris Chan

Special thanks to Gavan Brown, Adam Wyse, Matt Tolman, Gil Hova and the NYC Playtest Group, Linda Baldwin, Avie Wing, Elaine Corwin.

SND 1008
The Night Cage



facebook.com/smirkanddagger/
or visit us at SmirkandDagger.com



©2021 Smirk & Dagger Games. All Rights Reserved.

Beim **FALLEN** wählen Sie einen unbeleuchteten Platz zum Landen.
Ziehen und platzieren Sie ein Plättchen. Platziere deinen Gefangenen darauf.

BLEIBEN

Erhalte 1 Nerv. Lege ein Plättchen vom Nachziehstapel ab.

WENN DIE KARTE EIN MONSTER IST, tausche es gegen ein verbundenes Plättchen aus.

ODER

BEWEGEN

Bewegen Sie sich 1 Feld.

GRUBEN ENTSTEHEN

Wenn Sie auf einem bröckelnden Plättchen **BLEIBEN** oder es **VERLASSEN** wird es umgedreht und zu einer Grube.

FALLEN

Wenn das Plättchen, auf dem Sie sich befinden, eine Grube ist, **FALLEN** Sie sofort.

MONSTER AUSLÖSEN

Wenn du dich in Sichtweite eines Monsters **BEWEGST** oder **GEFALLEN** bist, greift das Monster an.

VON MONSTERN GETROFFEN

Jeder Gefangene, der sich noch in Sichtweite eines ausgelösten Monsters befindet, wird getroffen. Lege 3 Plättchen vom Nachziehstapel ab. **LICHT AUS**.

LICHT & DUNKELHEIT

Entfernen und entsorgen Sie Kacheln, die nicht mehr beleuchtet sind. **ZIEHEN, ORIENTIEREN UND PLATZIEREN** Sie neu beleuchtete Kacheln.

Wenn ein Gefangener ohne Kerzenlicht in diesem Zug die Kerze wieder anzünden kann, zieht der aktuelle Spieler seine neu beleuchteten Plättchen

OPTIONAL: Benutze Nerven, um erneut zu gehen. (Schritt **BEWEGEN**)

FINAL FLICKERS

Entferne ein zusätzliches beleuchtetes Plättchen irgendwo vom Spielbrett.

Das Spiel geht im Uhrzeigersinn beim nächsten Gefangenen weiter.