

Und wieder wählten die „Ritter der Knobelrunde“ das Spiel eines Kleinverlages in unsere „Hall of Games“. Friedemann Friese machte schon seit mehr als 10 Jahren recht originelle Spiele. Seit seine Spiele nun auch eine äußerst professionelle Aufmachung haben, kommt der Bremer Grünschof noch besser bei den Knobelrittern an...

51

FINSTERE FLURE

Ich muss gestehen, ich habe die Hose voll. Angstschweiß pur. Wir drei - die "Freaks" genannt - sind gerade dem furchtbaren Fürst Fieso entkommen, nur ein fürchterlicher, finsterner Flur in seiner Festung trennt uns noch vom rettenden Ausgang. Zusammen mit anderen gefangenen Banden spähen wir in den Flur, der eigentlich eine riesige Säulenhalle ist. Doch was wir dort hören, lässt uns das Blut in den Adern gefrieren. Ein grässliches Schnauben, eher ein Grunzen, und schlüpfende Schritte tönen durch die Halle. Fürst Fieso hat Furunkulus, ein schreckliches Monster, auf uns losgelassen. Da hilft alles nichts, wir müssen so schnell wie möglich durch, auch wenn wir sicher sind, dass die Bestie einen oder mehrere von uns erwischen wird. Und was das Monster mit den Erwischten anstellen wird, dies möchte ich mir gar nicht vorstellen...

Jetzt sollte man meinen, dass wir alle so schnell wie möglich zur Tür rennen am anderen Ende, wo man bereits ein leichtes Schimmern des

Tageslichts vermutet. Weit gefehlt. Erstens einmal ist es gar nicht so einfach, sich durch die Halle zu bewegen. Die zahlreichen Säulen - immerhin 130 Stück! - verhindern, dass man quer durchgehen kann. Man kann nur links oder rechts an ihnen vorbei, von einer Steinplatte zur nächsten. Und der ganze Stress und die modrige Luft bewirken, dass man sich immer wieder mal ausrasten muss zum Verschnaufen. Ich selber schaffe gerade mal 5



Platten, dann muss ich Luft holen und kann mich beim nächsten Mal nur mehr 2 Platten vortasten. Nach einer weiteren Pause bin ich wieder fit für 5 Platten, etc. Aber so geht

es eigentlich uns allen. Meine Freunde schaffen sechs bzw. vier Felder, beim nächsten Versuch allerdings nur mehr 1 bzw. 3 Felder.

Das Monster kennt sich in den Gemäuern natürlich besser aus und kommt schneller voran. Wie weit es sich bewegt, kann aber niemand richtig voraussagen. Mal schlürft es nur 5 Felder voran, dann wieder 7 oder 8 Felder, ein andermal schafft es sogar 10 Felder. Und manchmal - Oh Graus! - treibt es die schiefe Lust zum Töten soweit, dass es nicht länger ruht, bis es ein oder gar zwei Opfer gefunden hat. Dafür ist Furunkulus berechenbar, was die Richtung seiner Bewegung anbelangt. Solange es niemanden sieht, zieht es stur geradeaus. Nach jeder Säule blickt es aber nach links und rechts, und wenn es dort irgendwo ein Opfer erblickt, bewegt es sich auf dieses zu. Kommt jedoch auf seinem Weg jemand anderes in sein Blickfeld, der näher steht, schwenkt es sofort in dessen Richtung ein. Nur wenn 2 Personen gleich weit entfernt sind, wird es dadurch so ver-

wirrt, dass es lieber weiter geradeaus zieht. Die bessere Ortskenntnis nützt das Monster auch, wenn es an die Wand der Säulenhalle gelangt, denn durch - uns Gefangenen nicht bekannte - Geheimgänge taucht es plötzlich an anderer Stelle wieder auf.



So grausam und unmenschlich es auch klingen mag: Um zu überleben, muss man ausschließlich auf sich schauen. Da heißt es - frei nach dem Floriani-Prinzip: "Liebes Monster, wenn du schon unbedingt jemanden erwischen sollst, lass es nicht mich sein, nimm lieber die anderen!" Neben üblichem Versteckspiel hinter Säulen, großräumigem Ausweichen bzw. Bogenmachen um die Bedrohung und ab und zu einfach frechem Vorbeilaufen, führt dies auch manchmal dazu, dass man Furunkulus bewusst anlockt, damit er andere Personen fängt. Tja, jeder ist nun mal sich selbst der Nächste...

Überhaupt kann man sich in der Säulenhalle mit vielen kleinen Tricks helfen. Wer geschickt die vielen Dinge nutzt, die in der Halle herumstehen und -liegen, verschafft sich Vorteile gegenüber seinen Mitstreitern. Steinblöcke, die verschiebbar sind, können als Sichtschutz dienen, oder man schiebt sie einfach weg, um das Monster auf einen anderen zu hetzen. Auf Blutlachen kann man herrlich dahinschlutschen und so Meter gutmachen. Und es gibt noch jede Menge andere Besonderheiten, die man ebenfalls vorfinden kann: Umlenksteine, riesige durchsichtige Kristalle, Teleporter, etc. Die Flucht durch die finsternen Flure kann ganz schön abwechslungsreich sein. Und spannend. Nun gut, ich muss los, vielleicht überwinde ich ja meine Angst und schaffe es bis zum Ausgang...

"Finstere Flure" heißt das Spiel, und der spielerfahrene Leser weiß sofort angesichts des schrägen Themas und des F-lastigen Titels: Das kann nur von Friedemann Friesse stammen. Die Spannung der Flucht vor Furunkulus - welchem man übrigens dank ansteckbarer Körperteile in

jedem Spiel ein neues Aussehen verpassen kann - hat das Bremer Original wirklich erstklassig umgesetzt. Bis auf die zufällig ermittelte Zugweite des Monsters steckt kein bisschen Glück drin, selbst seine automatische Bewegung ist mehr oder weniger berechenbar. Der Rest hängt halt stark davon ab, wie und wo jeder Spieler seine Figuren bewegt. Notorsche Grübler werden natürlich länger brauchen, bis sie ihren "optimalen" Zug haben, weshalb sich das Spiel - besonders bei höherer Spielerzahl (bis zu sieben können mitmachen!) - weit über eine Stunde ziehen kann. Aber die sind dafür voller Nervenkitzel, Spaß, Bluff und Taktik. Und weil das Spielmaterial bei den neuesten 2F-Spielen nun auch von hervorragender Qualität ist, steht einer uneingeschränkten Empfehlung nichts mehr im Wege. Unbedingt ausprobieren!

Friedemann Friesse

Game News- Wertung



Info-Box	
Titel:	Finstere Flure
Art:	Gruseliges Laufspiel
Autor:	Friedemann Friesse
Spieler:	für 2 bis 7 Spieler
Alter:	ab 8 Jahren
Verlag:	2 F Spiele
Jahr:	2003
Dauer:	50 bis 70 Minuten
Preis:	ca. Euro 25,-

