

Spielanleitung

Tür an Tür



Willkommen in einem ziemlich verrückten Mietshaus! Hier ist nichts so, wie es scheint. Türen wechseln ihre Farben, Flure verändern ihre Länge und selbst die Aufzüge haben ihre ganz eigenen Regeln.

Ihr habt euch auf eine ungewöhnliche Herausforderung eingelassen: Wer schafft es als Erster, das Gebäude wieder zu verlassen?

Dazu legt ihr geschickt eure Türkarten aus, kombiniert Farben und Zahlen und nutzt besondere Aufzugskarten, um möglichst schnell voranzukommen. Doch Vorsicht: Jede ausgelegte Karte verändert nicht nur eure Möglichkeiten, sondern auch die eures Gegners.

Vier Etagen liegen vor euch. Wer seine Karten clever einsetzt und den kürzesten Weg nach draußen findet, gewinnt das Spiel!

Spielvorbereitung

Legt den Spielplan so in die Tischmitte, dass beide Spieler ihn gut erreichen können. Mischt die Türkarten und die Aufzugskarten getrennt voneinander und legt sie als verdeckte Nachziehstapel bereit.

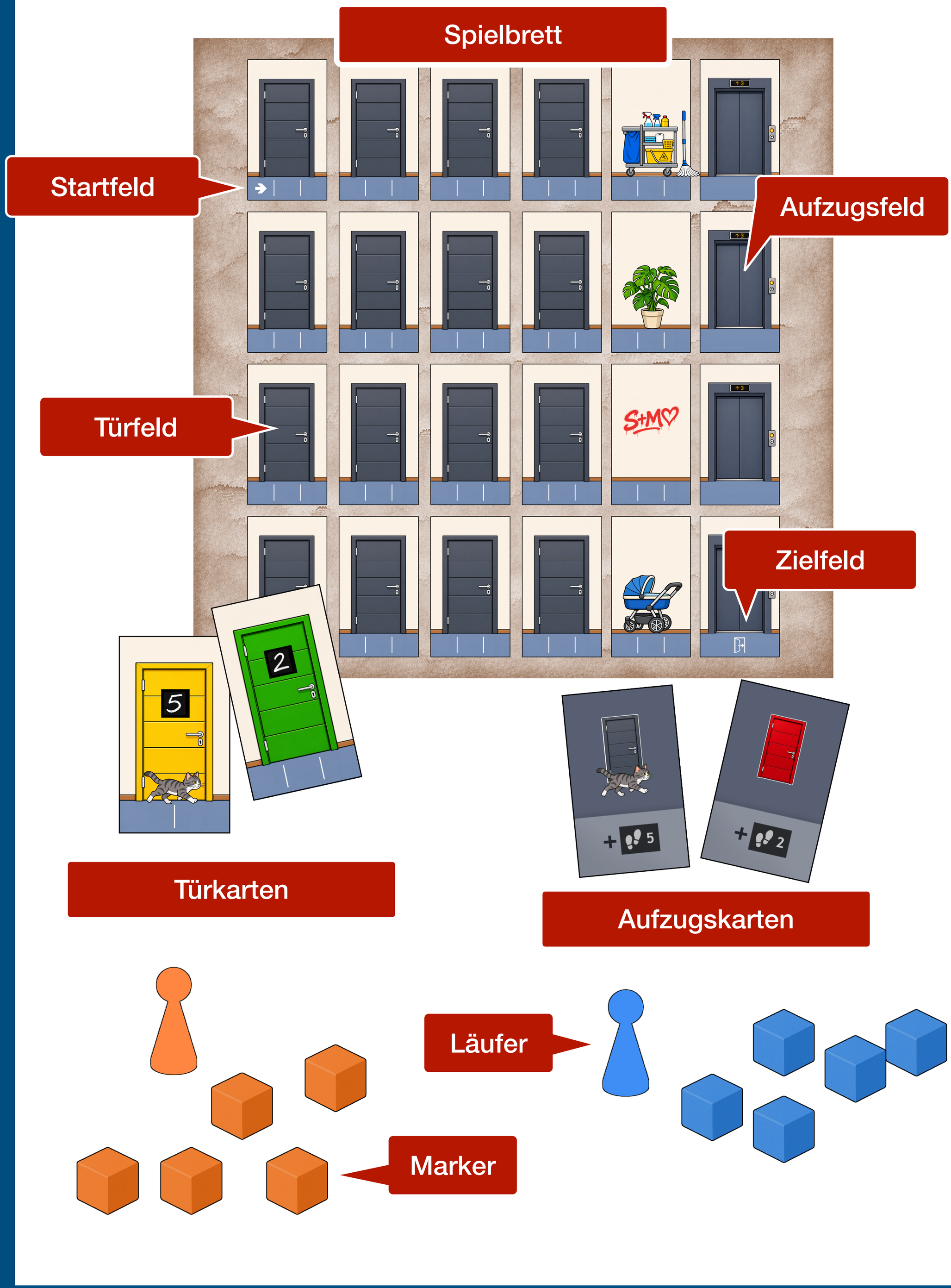
Jeder Spieler erhält fünf Türkarten auf die Hand. Wer möchte, darf einmalig bis zu drei seiner Karten ablegen und dafür entsprechend viele neue ziehen.

Die Türkarten gibt es in vier Farben: Gelb, Grün, Rot und Blau. Jede Tür trägt eine Zahl von 1 bis 9. Auf einigen Türkarten ist zusätzlich eine Katze abgebildet.

Nun wählt jeder Spieler eine Spielfarbe und nimmt sich die entsprechende Spielfigur („Läufer“) sowie die dazugehörigen Marker.

Beide Spielfiguren werden auf das Startfeld oben links auf dem Spielplan gestellt. Es befindet sich unterhalb der ersten Tür und ist durch einen weißen Pfeil gekennzeichnet.

Damit ist alles vorbereitet. Es beginnt der Spieler, der zuletzt vor einer roten Tür über eine graugestreifte Katze gestolpert ist, oder wahlweise der jüngere Spieler von beiden.


Spielbrett
Startfeld
Aufzugsfeld
Türfeld
Zielfeld
Türkarten
Aufzugskarten
Läufer
Marker

Spielablauf

Das abgebildete Gebäude besteht aus vier Etagen mit jeweils vier Türfeldern und einem zusätzlichen Aufzugsfeld.
Die Spieler sind abwechselnd an der Reihe und legen jeweils eine ihrer Türkarten offen auf ein beliebiges freies Türfeld des Spielplans.

Die ausgelegten Türkarten reagieren aufeinander. Je nachdem, welche Farben und Zahlen benachbart sind, werden bestimmte Effekte ausgelöst, die den Spielern Schritte einbringen. Dabei können auch mehrere Effekte gleichzeitig zum Tragen kommen.

Für jeden gewonnenen Schritt darf ein Spieler seine Spielfigur auf dem blaugrauen Laufweg vorwärtsbewegen. Dieser führt durch alle vier Etagen des Gebäudes bis zum Ausgang. Die gewonnenen Schritte werden unmittelbar in Bewegung umgesetzt.

Zusätzlich gibt es besondere Aufzugskarten, die auf den Aufzugsfeldern platziert werden können. Sie beeinflussen die Türkarten der jeweiligen Etage und ermöglichen weitere Schrittgewinne.

Verfügt ein Spieler am Ende seines Spielzugs über weniger als 2 Türkarten, zieht er eine neue Türkarte vom Nachziehstapel. Anschließend ist der andere Spieler an der Reihe.

Wer als Erster den Ausgang erreicht, gewinnt das Spiel.

Wertungsregeln bei den Türkarten

Durch das geschickte Auslegen von Türkarten können die Spieler Schritte gewinnen. Entscheidend sind dabei die Farben und Zahlen der unmittelbar benachbarten Türen. Für jede neu ausgelegte Türkarte wird geprüft, welche der folgenden Wertungsregeln erfüllt sind.

Wer auf einer leeren Etage eine erste Türkarte auf das erste Feld (ganz links) auslegt, erhält 1 Schritt.

Gleiche Türfarben

Ergibt das Auslegen einer Türkarte, dass sich 2 gleichfarbige Türen nebeneinander befinden, erhält der Spieler dafür 2 Schritte.

3 gleichfarbige Türen bringen 3 Schritte.
4 gleichfarbige Türen bringen 5 Schritte.

Gleiche Türnummern

Wenn mindestens 2 zusammenhängende Türkarten auf einer Etage dieselbe Nummer besitzen (ihre Farben spielen dabei keine Rolle), bringt das dem Spieler 2 Schritte.

3 Türen mit gleicher Nummer bringen 3 Schritte.
4 Türen mit gleicher Nummer bringen 5 Schritte.

Wertungsregeln bei den Türkarten

Direkt aufeinanderfolgende Türnummern

Auch hier gilt das selbe Verfahren. Die Türnummern müssen zusammenhängend und aufsteigend sein. Die Farben der Türen müssen nicht übereinstimmen. 2 passende Türen bringen 2 Schritte.

3 aufsteigende Türen bringen 3 Schritte.
4 aufsteigende Türen bringen 5 Schritte.

Wichtig ist, dass die neu ausgelegte Karte eine aufsteigende Zahlenfolge bildet oder fortsetzt.

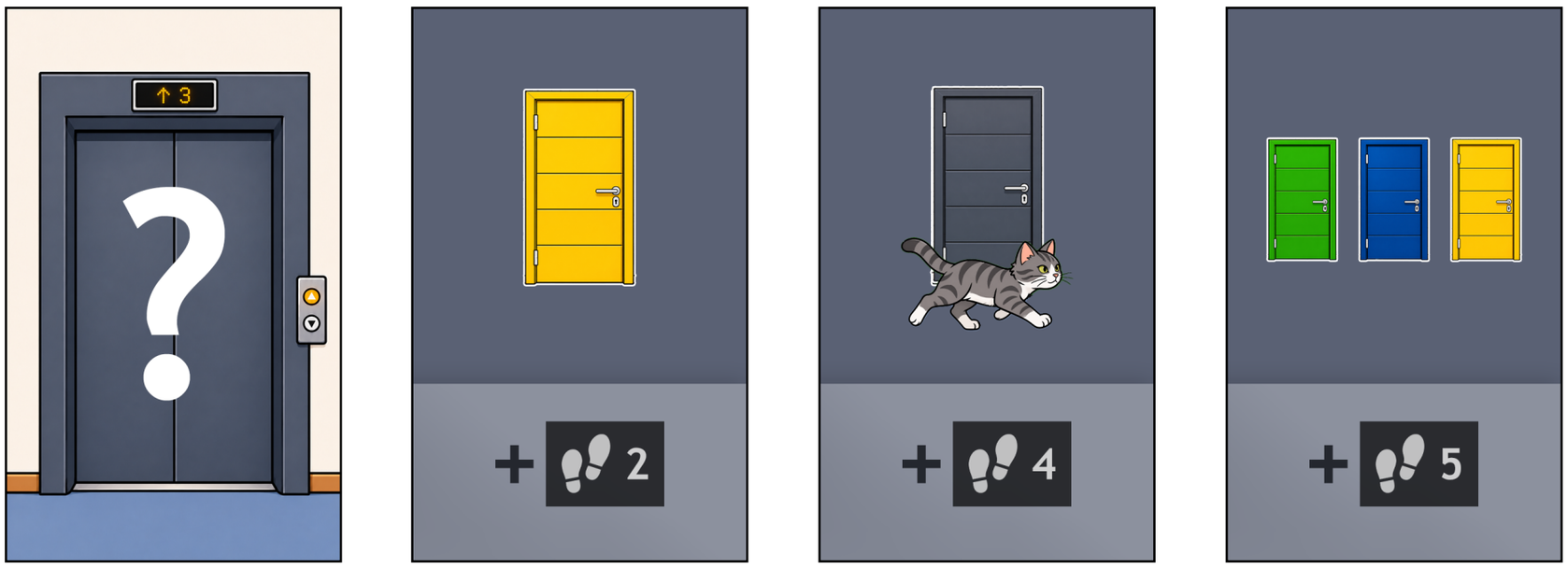
Gleichfarbige Türen mit direkt aufeinanderfolgende Nummern

Diese Türen werden doppelt gewertet. Der Spieler erhält Schritte für die Übereinstimmung der Farbe, sowie Schritte für die aufsteigenden Türnummern.

In diesem Beispiel wären das 3 Schritte für die selbe Farbe + 3 Schritte für die zusammenhängenden Nummern. Somit erhält der Spieler insgesamt 6 Schritte.

Gewertet wird immer nur die neu ausgelegte Türkarte mit ihren bereits ausliegenden Nachbarkarten. Für unveränderte Türkarten werden keine Schritte erneut vergeben.

Die Aufzugskarten



Aufzugskarten bieten den Spielern zusätzliche Möglichkeiten, Schritte zu gewinnen. Sie beeinflussen die Türkarten einer Etage und können im Verlauf des Spiels mehrfach aktiviert werden.

Sobald seine Spielfigur ein Aufzugsfeld erreicht, darf der Spieler eine Aufzugskarte vom verdeckten Stapel ziehen.

Aufzugskarte ausspielen

Ist ein Spieler an der Reihe, darf er eine Aufzugskarte ausspielen.
Dafür verzichtet er auf das Ausspielen einer Türkarte.
Die ausgespielte Aufzugskarte wird auf einem Aufzugsfeld platziert.
Aufzugsfelder befinden sich auf jeder Etage auf der letzten Position (ganz rechts).

Die Aufzugskarten

Jede Aufzugskarte besitzt einen besonderen Effekt, der sich auf die Türkarten der jeweiligen Etage bezieht. So kann eine Karte beispielsweise für jede rote Tür zwei zusätzliche Schritte bringen oder für jede ausliegende Katzenkarte einen Schritt vergeben.

Die Effekte sind immer positiv und kommen ausschließlich dem Spieler zugute, der sie auslöst.

Aktivierung der Aufzugskarten

Sobald eine Aufzugskarte ausgelegt wird, aktiviert sich ihr Effekt sofort. Dabei werden alle bereits ausliegenden Türkarten der betreffenden Etage berücksichtigt.



Beispiel: Spieler 1 hat die Aufzugskarte mit dem grünen Türsymbol ausgelegt. Diese Karte bedeutet, das jede grüne Tür auf der Etage 2 Schritte bringt. Somit darf der Spieler seine Figur um vier Felder in Laufrichtung weiterbewegen.

Die Aufzugskarten

Die Aufzugskarte bleibt anschließend offen liegen. Immer wenn ein Spieler eine weitere Türkarte auf dieser Etage auslegt oder dort eine andere Kartenveränderung stattfindet, wird der Effekt erneut ausgelöst.

Die dadurch gewonnenen Schritte erhält jeweils der Spieler, der die Veränderung vorgenommen hat.

Aufzugskarten austauschen

Bereits ausliegende Aufzugskarten dürfen jederzeit durch neue ersetzt werden.

Die bisherige Karte wird abgelegt und die neue an ihrer Stelle offen ausgelegt. Ihr Effekt wird sofort aktiviert und bleibt anschließend wie gewohnt bestehen.

Pro Spielzug darf ein Spieler höchstens eine Aufzugskarte ausspielen oder austauschen.

Auf diese Weise bleiben die Aufzugskarten während der gesamten Partie ein wichtiger taktischer Bestandteil des Spiels.

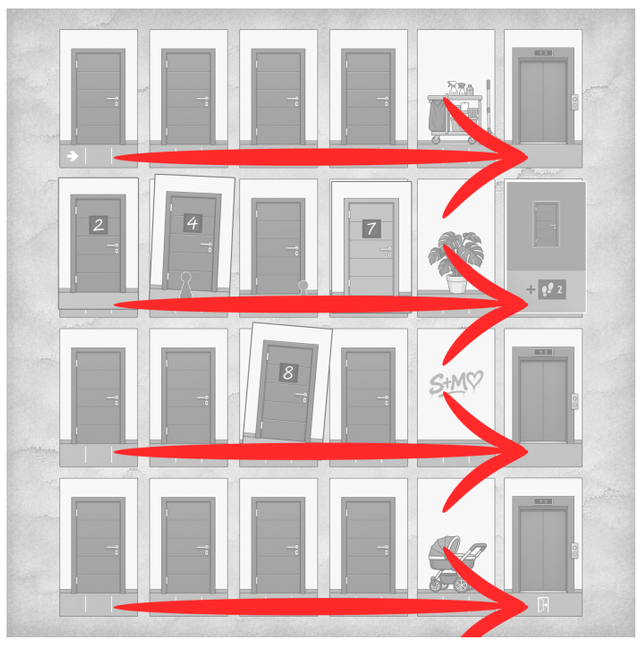
Bewegung durch das Haus

Die Spieler bewegen ihre Spielfiguren mithilfe der gewonnenen Schritte durch das Gebäude. Ziel ist es, alle vier Etagen zu durchqueren und als Erster den Ausgang zu erreichen.

Start und Ziel

Beide Spielfiguren beginnen auf dem Startfeld links oben auf dem Spielplan. Es befindet sich unterhalb der ersten Tür und ist durch einen weißen Startpfeil gekennzeichnet.

Der Laufweg führt auf jeder Etage von links nach rechts. Am Ende einer Etage gelangen die Spieler über den Aufzug zur nächsten Etage, wo sie ihren Weg erneut von links nach rechts fortsetzen.



Das Zielfeld befindet sich rechts unten auf dem Spielplan und ist durch ein Ausgangstür-Symbol gekennzeichnet. Wer dieses Feld als

Bewegung durch das Haus

Bewegung über die Türfelder

Jeder gewonnene Schritt erlaubt es einem Spieler, seine Spielfigur um ein Feld auf dem blaugrauen Laufweg vorwärtszubewegen. Dabei macht es keinen Unterschied, ob ein Türfeld mit einer Türkarte belegt ist oder nicht.



Auf einigen Feldern der Laufleiste, bei ausgelegten Türkarten, befindet sich ein Symbol, das eine Karte zeigt und einen Pfeil. Wer mit seiner Läufer-Figur auf einem solchen Feld zum stehen kommt, darf eine zusätzliche Türkarte ziehen.



Türkarten, die eine streunende Katze zeigen, weisen eine Besonderheit auf. Sie verfügen nur über zwei Felder, sodass die Spieler auf diesen Karten schneller vorankommen.

Bewegung durch das Haus

Die Aufzugsfelder

Am Ende jeder Etage befindet sich ein Aufzugsfeld. Dieses zählt ebenfalls als ein einziges Lauffeld.

Sobald eine Spielfigur ein Aufzugsfeld erreicht, muss sie dort stehen bleiben. Eventuell noch übrige Schritte verfallen und dürfen nicht auf die nächste Etage übertragen werden. Erst mit den Schritten, die er in einem späteren Spielzug gewinnt, darf er seine Bewegung auf der nächsten Etage fortsetzen.

Beim Erreichen eines Aufzugsfeldes darf der Spieler außerdem eine (neue) Aufzugskarte ziehen.

Wichtige Bewegungsregeln

Gewonnene Schritte werden immer sofort in Bewegung umgesetzt und können nicht für spätere Spielzüge aufgespart werden.

Die Spielfiguren dürfen sich auf demselben Lauffeld befinden und gegenseitig überholen. Sie blockieren einander nicht.

Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur das Ausgangsfeld rechts unten, hat er das Haus erfolgreich verlassen und gewinnt sofort die Partie.

Freie Flächen auf den Etagen



Auf jeder Etage befindet sich eine besondere Fläche, die durch einen Gegenstand oder ein Merkmal gekennzeichnet ist, beispielsweise einen Putzwagen, eine Pflanze, ein Graffiti oder einen Kinderwagen. Jede dieser Flächen umfasst drei Felder auf der Laufleiste.

Erreicht ein Spieler mit seiner Spielfigur eine solche Fläche, muss er eine vollständig mit Türkarten belegte Etage räumen. Dazu entfernt er sämtliche Türkarten dieser Etage. Die freigewordenen Türfelder können anschließend wieder mit neuen Türkarten belegt werden.

Sind mehrere Etagen vollständig belegt, darf der Spieler selbst entscheiden, welche davon geräumt wird.

Ist keine Etage vollständig mit Türkarten belegt, entfällt die Abräumaktion.

Wichtig: Jeder Spieler darf die Abräumaktion auf jeder der vier besonderen Etagenflächen nur einmal während des gesamten Spiels ausführen. Erneutes Betreten derselben Fläche löst für diesen Spieler keine weitere Abräumaktion aus.

Spielende

Das Spiel endet sofort, sobald ein Spieler als Erster mit seiner Spielfigur den Ausgang des Gebäudes erreicht. Dieser Spieler gewinnt die Partie.

