

Zombie Cinema

3 - 6 Spieler, 12+ Jahre, 30 Minuten Spielzeit pro Spieler



SPIELKOMPONENTEN

1 Spielbrett
1 runden, roten Marker
6 (farbige) Würfel
1 Regelheft

Zombie Cinema ist ein Erzählspiel bei dem die Mitspieler eine Geschichte kreieren von gewöhnlichen Leuten, die von den restlosen Toten heimgesucht werden. Jeder Spieler erfindet einen Charakter, dessen Gedanken und Taten er für die anderen Spieler darstellt. Die Spieler verfechten die Interessen ihrer Charaktere, nehmen jedoch auch am gemeinsamen Schaffen der Geschichte teil. Alle gewinnen indem sie gemeinsam eine spannende Geschichte erzählen.

Das bahnbrechende Werk des Zombiefilm-Genres, George Romeros Die Nacht der Lebenden Toten, soll als Vorlage für unsere einzigartige Geschichte dienen: Eine Gruppe zusammengewürfelter Gestalten wird auf bedrohliche Weise von den Zombies gejagt. Der Schrecken, die Verzweiflung und der konstante Kampf ums Überleben drängen zu unmittelbaren Entscheidungen über Leben, Tod und um was wir zu kämpfen bereit sind.

SPIELZIELE & FÜR EINEN CHARAKTER EINTRETEN

Die Spieler in einem Erzählspiel kämpfen nicht um einen Sieg. Ihr Ziel ist es gemeinsam eine packende Geschichte zu erzählen. Allerdings müssen die Spieler um Spaß an der Geschichte zu haben nicht immer einer Meinung sein. Stattdessen hat jeder Mitspieler einen Charakter in der Geschichte für den er **eintritt**: Der Spieler beschreibt die Gedanken und Aktionen und lässt den Charakter in der Geschichte um sein eigenes Wohlergehen streiten. Die Geschichte wird mühelos über gegensätzliche Charakterinteressen geschaffen.

Für einen Charakter einzutreten bedeutet, dass der Spieler die unmittelbaren Ziele seines Charakters klar darlegt und ihm erlaubt, dafür zu kämpfen. Der Spieler selbst jedoch bleibt unparteiisch und kooperativ zu den anderen Spielern. Genauer gesagt, die meisten Charaktere bei Zombie Cinema versuchen den Zombies zu entgehen und sich selbst zu retten. Der Spieler jedoch versucht eine interessante Geschichte zu erzählen, die den Charakter beispielsweise zu einem sympathischen Protagonisten oder zu einem bedauernswerten Antagonisten macht. Spieler kooperieren, Charaktere kämpfen.

EINE ENTSCHEIDUNG TREFFEN

Ein Zombie Cinema Spiel ist ein Geben und Nehmen zwischen den Spielern die gemeinsam eine Geschichte erzählen. Die Regeln geben die komplette Verantwortung für jede erzählerische Entscheidung zu einem einzigen Spieler - das nennen wir **eine Entscheidung treffen**.

Wenn ein Spieler während des Spiels eine Entscheidung trifft dürfen die Mitspieler Vorschläge geben und die Situation diskutieren. Eine Ansage zu machen ist kein Kreativitätswettbewerb, es ist in Ordnung den besten Vorschlag der Gruppe zu nehmen.

Eine Entscheidung ist endgültig, es sei denn alle anderen Spieler halten sie für unangebracht. Sie können sie dann einstimmig ablehnen. Wenn das passiert sollte die Gruppe besprechen warum die Entscheidung nicht akzeptabel war - eine Entscheidung zurückzuweisen ist ein klares Zeichen gegensätzlicher Erwartungen, die klargestellt werden müssen bevor das Spiel weitergehen kann.

Manchmal geben die Regeln einem Spieler die temporären Rechte des **Erzählers**. Der Erzähler trifft **alle** Entscheidungen was in der Geschichte geschieht, bis er seine Position verliert.

DAS SPIEL BEGINNEN

Das Spielbrett wird wie folgt aufgebaut: Die Zombiespielfigur kommt auf das Zombiestartfeld. Für jeden Spieler wird eine Charakterspielfigur auf dem Charakter startfeld platziert. Jeder Spieler erhält den Würfel passend zur Farbe seiner Spielfigur.

Bevor das Spiel beginnt einigen sich die Spieler auf den Schauplatz ihrer Geschichte. Dies bestimmt wo und wann die Erzählung spielt. Eine gute Standardauswahl ist „unsere Stadt, heute Nacht“, erfahrener Spieler können jedoch andere Zeiten oder Orte bevorzugen.

Nun erschafft jeder Spieler seinen Charakter für das Spiel indem er einige Cinema Karten zieht. Typisch ist eine jeder Farbe, aber den Spielern ist es freigestellt mehr oder weniger Karten zu ziehen oder Karten mit anderen Spielern zu tauschen. Der Spieler beschreibt seinen Charakter mit den Karten als Inspiration. Er denkt sich sein Äußeres, Verhalten und seinen Werdegang aus, wenn gewünscht auch einen Namen.

Ein paar Sätze genügen um den Schauplatz und die Charaktere zu definieren. Eine Anfangssituation kann helfen um das Spiel zu beginnen: Zum Beispiel könnten die Spieler festlegen, dass alle Charaktere sich gerade in einem Einkaufszentrum aufhalten als die Zombiepandemie ausbricht.

Ein Startspieler wird ausgewählt; Spieler mit vorheriger Erfahrung mit dem Spiel oder Liebhaber von Zombiefilmen sind eine gute Wahl. Der Startspieler erhält den **runden, roten Marker**.

ZUGREIHENFOLGE & SPIELABFOLGE

Jeder Zug eines Spielers besteht aus den folgenden Phasen:

1. Szene einleiten
2. Freie Erzählung
3. Konfliktauflösung
4. Szene beenden

Die Zugreihenfolge wechselt im Uhrzeigersinn bis zum Ende des Spiels. Der Spieler am Zug ist der aktive Spieler.

Die meiste Zeit während eines Zugs nehmen alle Spieler nach Belieben am Spiel teil. Wenn zwei Spieler als Erster agieren möchten oder darauf warten, dass der Andere agiert wird die **Spielabfolge** vom aktiven Spieler geregelt: Die beteiligten Spieler agieren im Uhrzeigersinn vom aktiven Spieler aus. (Bemerkte, dass die Spielabfolge nur für Ungereimtheiten zwischen Spielern zu rate gezogen wird; Konflikte zwischen Charakteren werden wie unten beschrieben aufgelöst.)

EINE SZENE EINLEITEN

Jeder Spielzug beginnt mit dem **Einleiten einer Szene** die die Geschichte weiterführt. Der aktive Spieler trifft die Entscheidung über die Zeit, den Ort und die teilnehmenden Charaktere. Er beschreibt die Szene wie eine Kameraeinstellung in einem Film. An dieser Stelle sind normalerweise schon ein oder mehrere Spielercharaktere an der Szene beteiligt, allerdings ist es auch erlaubt eine Szene nur mit Nebencharakteren, oder gar überhaupt keinem, einzuleiten.

Ein Charakter kann schon während der Einleitung zu einer Szene in eine missliche Lage geraten, dies aber nur mit der Zustimmung des Spielers des Charakters. Die Geschichte einfach am Ende der letzten Szene fortzusetzen ist ebenfalls erlaubt. Sollte ein Spieler keine gute Idee für eine Szene haben kann er seinen Zug passen - halte das Spiel nicht zu lange auf, gib einfach weiter.

FREIE ERZÄHLUNG

Alle Spieler können frei zum Geschehen der Szene beitragen. Ihre Hauptaufgabe ist es, die Gedanken und Aktionen ihres Charakters zu beschreiben. Spieler können sich gegenseitig Ideen vorschlagen und die Aktionen von Nebencharakteren beschreiben, aber der aktive Spieler hat das letzte Wort bei allem außer Spielercharakteren; jeder Spieler trifft die Entscheidungen über die Gedanken und Taten seines Charakters.

Spielercharaktere können durch freies Erzählen nicht permanent aus der Geschichte ausgeschlossen werden. Alle Spieler haben das Recht, dass ihr Charakter die Szene betritt nachdem diese eingeleitet wurde. Der Spieler selbst bestimmt ob dies geschieht. Der aktive Spieler beendet die Szene nachdem diese durchgespielt wurde. Eine typische Szene dauert ungefähr 5 - 10 Minuten.

KONFLIKTAUFLÖSUNG

Wenn Spielercharaktere in freier Erzählung einen **Interessenkonflikt** (groß oder klein) haben, trifft einer der beteiligten Spieler die Entscheidung und platziert seinen Würfel in der Mitte des Tisches. Wenn der Konflikt begonnen wird hat der herausgeforderte Spieler zwei Möglichkeiten: Entweder er **zieht sich aus dem Konflikt zurück** oder er **akzeptiert** ihn indem er seinen eigenen Würfel in der Mitte platziert. Zieht er sich zurück wird direkt dazu übergegangen den Konflikt aufzulösen.

Akzeptiert der herausgeforderte Spieler den Konflikt haben alle anderen Spieler die Möglichkeit entweder zu **passen**, sich zu **verbünden** oder zu **unterstützen**. Zum Passen wird der eigene Würfel **versteckt**; zum Verbünden wird der Würfel **neben** dem Würfel platziert mit dem man sich verbünden will; zum Unterstützen wird der Würfel **auf** dem zu unterstützenden Würfel platziert. Die teilnehmenden Würfel bilden also zwei konkurrierende Gruppen.

Du darfst nur passen, wenn dein Charakter nicht am Konflikt beteiligt ist. Du kannst dich nur verbünden, wenn dein Charakter dem Charakter des Spielers mit dem du dich verbünden willst aushilft. Du kannst immer jeden unterstützen, egal was dein Charakter tut oder denkt: Unterstützen drückt deine eigene Vorliebe als Publikum aus, nicht was dein Charakter denkt oder tut. **Merke:** Ein Charakter muss nicht an einer Szene teilnehmen damit der Spieler dieses Charakters in einem Konflikt unterstützen oder passen kann. Zum Verbünden ist dies allerdings erforderlich.

Nachdem alle Spieler entweder gepasst, unterstützt oder sich verbündet haben, würfeln die Beteiligten ihre eigenen Würfel und alle die sie unterstützt haben. Die Verbündeten rollen ihre eigenen Würfel und die die sie unterstützen.

Der Spieler, der den Würfel mit der höchsten Augenzahl geworfen hat, **erzählt** wie der Konflikt positiv für seine Seite ausgegangen ist. Der Erzähler trifft die Entscheidung über **alles** in der Szene, einschließlich den Aktionen der Spielercharaktere im Konflikt; diese Charaktere könnten durch den Stress und die Anspannung im Konflikt Dinge tun die sie nachher bedauern. Der Erzähler kann sich also gegen die Wünsche der Spieler dieser Charaktere durchsetzen.

Die Charakterspielfiguren auf der Verliererseite fallen **ein Feld Richtung Zombiespielfigur** zurück. Die Charakterspielfiguren der Gewinner bewegen sich **ein Feld vorwärts**. Spieler, die gepasst oder unterstützt haben, bewegen ihre Spielfigur nicht.

Falls es ein **Unentschieden** zwischen Würfeln auf der Gewinnerseite gibt erzählen die jeweiligen Spieler gemeinsam. Der aktive Spieler entscheidet über alle Unstimmigkeiten. Falls es ein **Unentschieden** zwischen den beiden Seiten im Konflikt gibt wird **anstatt** der Charakterspielfiguren die **Zombiespielfigur ein Feld nach vorne gerückt**. Der aktive Spieler wird der Erzähler und beschreibt wie die Zombies den Konflikt unterbrechen, **so dass er ungelöst bleibt**. In diesem Fall nimmt der aktive Spieler auch den roten, runden Marker an sich.

DIE SZENE BEENDEN

Sollte es in einer Szene keinen Konflikt geben bestimmt der aktive Spieler wann diese beendet wird, sobald die interessanten Inhalte durchgespielt wurden. Falls während der Szene ein Spieler zum Erzähler geworden ist schließt er die Szene.

Die Szene zu beenden beendet den Zug des aktiven Spielers. Das Spiel geht im Uhrzeigersinn weiter.

OPFERN

Ein Spieler kann sich entscheiden die Position seiner Charakterspielfigur auf dem Spielbrett zu **opfern**, um damit einer anderen Spielfigur zu helfen: Er bewegt seine Figur in Richtung der Zombiespielfigur und bewegt eine andere Charakterspielfigur um gleich viele Felder vorwärts.

Der opfernde Spieler darf sofort der Erzähler werden und beschreiben wie sein Charakter den anderen rettet. Er darf sogar eine eigene Szene dafür aufbauen, falls das Opfern zwischen zwei Szenen geschieht.

Opfern **unterbricht alles andere**, einschließlich Tod & Entkommen: Zum Beispiel könnte ein Spieler opfern um einen Charakter zu retten der sonst sterben würde. Charaktere können durch eine Opferung entkommen. Das Spiel wird nach der Erzählung der Rettung dort fortgesetzt wo es unterbrochen wurde.

ZOMBIESPIELFIGUR

Die Position der **Zombiespielfigur** zeigt die aktuelle Rolle der Zombies in der Geschichte an. Jedes Feld auf dem Spielbrett beschreibt was die Zombies momentan wahrscheinlich tun.

Jeder Spieler kann die Entscheidung treffen, dass die Zombies in der Art, wie es die Spielbrettposition vorgibt agieren. Falls zwei Spieler sich uneinig sind hat die Aktion die **höher auf dem Brett steht Vorrang**, der aktive Spieler trifft die Entscheidung falls die Erzählungen gleichrangig sind. Falls die Zombiespielfigur zu weit unten auf dem Brett steht für ein erzähltes Geschehnis darf jeder einzelne Spieler ein **Veto** gegen diese Erzählung einlegen. Eine Entscheidung, die aufgrund des Spielbrettstandes getroffen wird, zählt im Zweifelsfall höher als freie Erzählung.

Die Zombiespielfigur frisst Charakterspielfiguren. Wenn eine Charakterspielfigur und die Zombiespielfigur auf dem selben Feld stehen wird die Charakterspielfigur **vom Spielbrett entfernt**. Dies bedeutet den Tod für den Charakter in der Geschichte.

Die Zombiespielfigur wird bei unentschiedenen Konflikten ein Spielfeld vorgerückt, sowie **direkt vor dem Zug** des Spielers mit dem **runden, roten Marker**.

TOD & ENTKOMMEN

Ein Spielercharakter kann niemals durch freie Erzählung oder Konflikte getötet oder permanent von der Geschichte entfernt werden. Dies geschieht nur wenn die Charakterspielfigur gefressen wird oder entkommt.

Wenn die Zombiespielfigur eine Charakterspielfigur frisst, stirbt dieser Charakter. Der Charakter darf von nun an nur noch als unmenschlicher Zombie auftreten. Wenn eine Charakterspielfigur auf das Entkommen („Escape“) Feld kommt ist der Charakter gerettet: Er ist möglicherweise nicht glücklich, aber er überlebt die Geschichte.

Der Spieler eines Charakters der stirbt oder entkommt wird sofort der Erzähler und beschreibt den Anderen, wie sein Charakter aus der Geschichte scheidet. Dann beendet er die Szene. Sollte Tod oder Entkommen außerhalb einer Szene geschehen leitet der Spieler eine Szene ein, erzählt sie und beendet sie dann. Das Spiel wird danach dort weitergeführt wo es unterbrochen wurde.

CHARAKTERLOSE SPIELER

Stirbt oder entkommt der Charakter eines Spielers spielt dieser wie gehabt weiter, nur tritt er nicht mehr für einen speziellen Charakter ein. Stattdessen kann der Spieler zeitweise für Nebencharaktere in der Szene eintreten und sich so in Konflikten verbünden. Außerdem darf er wie gehabt unterstützen.

Ist der aktive Spieler ein charakterloser Spieler, dann können die Spieler sich für einen Konflikt **gegen die Zombies** anstatt gegen einen anderen Spielercharakter entscheiden. Der aktive Spieler tritt dann für die Zombies ein und würfelt für sie als wären sie ein Charakter im Konflikt. Andere Spieler können sich normal verbünden und unterstützen, sie können sich falls gewünscht sogar mit dem Zombies verbünden. Die Zombiespielfigur verhält sich wie in allen anderen Konflikten: Sie bewegt sich nur bei einem Unentschieden. Der Zweck von Konflikten gegen die Zombies ist es Charakteren zu erlauben sich vorwärts zu bewegen ohne sich gegenseitig auszuspielen.

SPIELLENDE

Das Spiel endet, wenn alle Spielercharaktere entweder gestorben oder entkommen sind. Der Spieler mit dem letzten lebendigen Charakter erzählt die letzte Szene. Alle Spieler können gemeinsam die Abspannsequenz beschreiben.

If you are new to story games or these rules left any questions, we have clarifying examples of play, technique and strategy articles as well as other support materials at our website on <http://www.arkenstonepublishing.net>. Eero loves feedback, so feel free to send your questions, comments and suggestions to <eero.tuovinen@arkenstonepublishing.net>.

