



Grabräuber aus dem All

Haben Sie Ed Woods „Plan 9 From Outer Space“ gesehen, den Film, der den Ehrentitel „Schlechtester Film aller Zeiten“ errang und in dem Außerirdische die Erde erobern wollen, indem sie Tote wiedererwecken? Schaurig schön! „Grave Robbers From Outer Space“, so der amerikanische Originaltitel dieses Spiels, lässt keinen Zweifel daran, dass dieser Film als Vorbild diente. Und solche B-Movies zu drehen, darum geht es in dem Spiel.

Den Spielern steht ein Fundus aus 120 Karten zur Verfügung, die alles bieten, was man für einen guten schlechten Film braucht: einen Drehort (beispielsweise „Das Hauptquartier der Aliens“, „Das Mädchen-Internat“ oder auch nur schlicht eine „Grabkammer“); einen oder mehrere Darsteller („Mami“ scheint noch die harmloseste Figur zu sein); Monster („Der Sportlehrer“ klingt harmlos, entpuppt sich aber entweder als „Ali-

en“ oder als „Verrückter Killer“); Requisiten (wo eine „Kettensäge“ mitspielt, wird ein „Erste-Hilfe-Kasten“ nicht viel nützen); Spezialeffekte (so zahlreich, dass es schwer fällt, einzelne auszuwählen) und schließlich den Abspann, der den Film beendet.

Alle Kartenarten werden zu einem großen Talon gemischt, von dem jeder Mitwirkende sechs Karten erhält. Darunter muss sich mindestens ein Darsteller befinden, sonst wird so lange nachgezogen, bis diese

Bedingung erfüllt ist, denn ohne Darsteller können die Dreharbeiten nicht beginnen.

Jeder Spieler hat nur ein Ziel: seinen Film zum Besten aller Filme zu machen. Und dazu ist ihm jedes Mittel recht. Wenn er am Zug ist, kann er Karten ausspielen, die den eigenen Film aufwerten. Bis auf die Spezialeffekte zeigt jede Karte einen Punktwert. Die Punktsomme ergibt den Grundwert eines Films.

Wer am Zug ist, kann aber auch gegnerische Filme an-



greifen. Dazu hetzt er ein Monster ins gegnerische Studio, das dort Unheil anrichten soll. Die unbeteiligten Spieler können diesen Angriff durch Spezialeffekte beeinflussen. Über den Ausgang entscheiden letztlich die Werte der Karten. Schlimmstenfalls segnet der Hauptdarsteller des angegriffenen Films das Zeitliche.

Das Ende der Dreharbeiten naht, wenn der Vorratsstapel aufgebraucht ist oder die Abspann-Karte ausgespielt wird.

Der Endwert eines Films kann sich noch um Bonuspunkte erhöhen. Dazu wurden vor Beginn des Spiels sechs beliebige Karten vom Stapel gezogen. Jede Karte enthält – unabhängig von ihrer sonstigen Funktion – ein Wort, das zum Titel eines B-Movies gehören könnte. Aus diesen sechs Wörtern bilden alle Spieler gemeinsam einen

möglichst bombastischen Titel, zum Beispiel „Der Aufstand der dreiköpfigen Barbaren in der unterirdischen Parallelwelt des Satans“. Wer am Ende eines dieser sechs Wörter auf seinen Karten hat, wird entsprechend belohnt.

Ein Tipp: Wenn Sie das Spiel zum ersten Mal auf den Tisch bringen, nehmen Sie sich Zeit. Zum einen macht es sehr viel Spaß, die Karten zu studieren, auf denen echte oder fiktive Filmzitate zu lesen sind, die der Truant Verlag so perfekt und atmosphärisch dicht ins Deutsche übertragen hat. Zum anderen sollten Sie sich einen Überblick über die zusätzlichen Funktionen, die die Karten bieten, verschaffen. Und erwarten Sie nicht, ohne Regeldiskussionen durch



das Spiel zu kommen. Dafür bieten die Karten viel zu viele Möglichkeiten. Und die Spielanleitung ist wegen ihrer Bleiwüste beim Nachschlagen wenig hilfreich.

Doch hier sieht man über solche Mängel gern hinweg, ebenso darüber, dass der Ausgang des Spiels stark von der Kartenverteilung abhängt. Die Atmosphäre steht im Vordergrund, ein Bier-und-Brezel-Spiel par

excellence. Wenn Sie auf das Thema abfahren: Unbedingt kaufen. In dem Zusammenhang erwähnenswert: Die deutsche Ausgabe kostet nur etwa halb so viel wie das amerikanische Originalspiel. Ich liebe es!

KMW

GRABRÄUBER AUS DEM ALL (Mario Truant Verlag) von Stephen Tassie; für zwei bis sechs Personen ab 12 Jahren, Spieldauer: ca. 60 Minuten; Preis: ca. 13 €.