



Der große Zugraub

Nein, es geht hier nicht um den legendären und mehrfach verfilmten Zugraub der 60er Jahre! An den erinnern sich ohnehin nur noch die älteren unter uns. Wobei das allerdings doch ein guter Einstieg in das Spiel wäre, denn wir schlüpfen in die Rollen von Zombies. Und die überfallen einen Zug, um Gehirne zu rauben, weil Friedeys, das Schnellrestaurant der Verdammten, kein einziges mehr zu Verfügung hat...

Skurriel? Natürlich! Wir haben mal wieder ein Spiel von James Ernest auf dem Tisch. Friedeys, das Schnellrestaurant, war schon mehrfach sein Thema, zuletzt in Wo ist das Gehirn. Auch diesmal hat Brian Snoddy die Zombies gezeichnet. Als Vorbild dienten ihm unverkennbar die Invasoren aus „Mars Attacks!“. Und wie immer bei Spielen vom „billigen Jakob“, wie wir Cheapass Games jetzt mal frei übersetzen, fehlt die Hälfte. In der dünnen Schachtel lie-

gen nur Spielplan und Karten. Spielfiguren, Marker und Würfel muss man sich aus anderen Spielen besorgen.

Schauplatz des Spiels ist ein Eisenbahnzug, der während des Spiels nach und nach auf dem Spieltisch aufgebaut wird. Darin sitzen – Gehirne. Wer sich mit seiner Spielfigur zu einem Hirn gewürfelt hat, nimmt den Chip und zieht eine Karte vom Stapel. Jetzt weiß er, welchen IQ das Hirn hat, wie stark es in anderen Fähigkeiten ist und was es kostet, es in den eigenen Kopf zu setzen. Will man das nicht, kann man es auf die Hand nehmen und nutzen, um schneller zu laufen oder mit anderen Zombies um Gehirne zu kämpfen. Allerdings ist die Zahl der Handkarten auf zwei begrenzt, schließlich hat man nur zwei Hände. Ziel des Ganzen ist, am Ende das Hirn mit dem besten IQ im Kopf zu haben.

Vom Spielablauf her ist Der große Zugraub eher

schlicht gestrickt, und wenn er ein konventionelles Thema hätte, würde man kein weiteres Wort darüber verlieren – obwohl das Spiel den Origins Award 2000 für das beste Science Fiction- und Fantasy-Spiel gewann. (Wobei – mit Verlaub – die Origins Awards nicht unbedingt ein Qualitätsmerkmal sind, aber das ist eine andere Geschichte.)

Das Team um Mario Truant hat den Zugraub, der im Original The Great Brain Robbery heißt, vortrefflich

ins Deutsche übertragen. Wer Spaß an skurrilen Ideen hat, sollte zugreifen. Wer eher Wert auf ein anspruchsvolles Spielerlebnis legt, lässt besser die Finger davon. Obwohl ihn das um die Erfahrung bringt, wenigstens einmal im Leben einen passablen IQ vorweisen zu können... *KMW*

DER GROSSE ZUGRAUB (Truant Verlag) von James Ernest; für drei bis sieben Personen; Spieldauer ca. 45 bis 60 Minuten; Preis ca. 10 €.

