

mitteln, zählt man die Verteidigungswerte aller Darsteller mit ihren Requisiten, Spezialeffekten und des Drehorts zusammen.) Würde ein Angriff angekündigt, können alle Spieler mit Spezialeffekten den Ausgang des Angriffs beeinflussen. Möchte kein Spieler mehr Spezialeffekte ausspielen, wird das Ergebnis des Kampfs ermittelt. Nach einem Kampf werden das Monster und alle soeben eingesetzten Spezialeffekte auf den Ablagestapel gelegt. Nach einem erfolgreichen Angriff entfernt der angreifende Spieler zusätzlich einen Darsteller aus dem angegriffenen Film und legt ihn mit allen zugehörigen Requisiten und Spezialeffekten ebenfalls auf den Ablagestapel.

Beispiel eines Angriffs:

Sara, Marc und Anna spielen eine Runde *Grabräuber aus dem All*. Marc ist am Zug und will Saras Film mit einem Monster angreifen. In Saras Film spielen momentan „Reporter“ (V3), „Roboter“ (V3) und „Nerviger kleine Bruder“ (V2) mit. Zur Zeit wird in der „Grabkammer“ (V+3) gedreht und Sara hat noch 6 Karten auf der Hand. Marc möchte mit dem „Der Blob“ (A9) angreifen, der aber alleine nicht stark genug ist, um zu gewinnen. Daher spielt Marc zunächst das „Hauptquartier der Aliens“ (normalerweise V+5, aber V-5, wenn „Aliens“ angreifen) auf Saras Film, wodurch sich ihr Verteidigungswert auf V3 reduziert (Drehortwechsel). Nun fällt es dem Blob leicht, den Kampf zu gewinnen. Sara spielt jedoch den Spezialeffekt „Alles nur geträumt“ und hofft, den Kampf dadurch zu verhindern. Aber jetzt greift Anna ins Geschehen ein. Sie legt zwei Karten auf den Ablagestapel und spielt die Karte „Katze im Schrank“, um Saras Spezialeffekt aufzuheben. Sara spielt daraufhin die Karte „Zielt auf die Köpfe, Jungs“ (V+3) auf den „Nervigen kleinen Bruder“ dessen Verteidigungswert dadurch auf 5 klettert. Zusätzlich spielt sie noch die „Strahlenkanone“, die den Verteidigungswert des „Nervigen kleinen Bruders“ auf 10 verdoppelt. Marc hat die Nase voll: Er spielt jetzt die Karte

„Verrückter Professor“, die den Angriffswert eines Monsters verdreifacht, um den Angriff endgültig für sich zu entscheiden. Mit der neuen Angriffsstärke von A27 walzt sich der Blob durch Saras Film und Marc wählt den Roboter aus, welcher sogleich den Film verlässt und auf den Ablagestapel gelegt wird.

Einen Film werten

Wenn ein Spieler die Karte „Abspann“ ausspielt oder das Ende des Vorratsstapels erreicht ist, enden die Dreharbeiten und die Filme werden gewertet. Der Grundwert eines Films besteht aus der Summe aller Verteidigungswerte der ausliegenden Karten dieses Films. Zusätzlich erhält jeder Spieler je 5 Bonuspunkte für alle Karten (die vor ihm ausliegenden und seine Handkarten!), auf denen ein Wort des anfangs vereinbarten Filmtitels zu sehen ist. Beispiel: Der Filmtitel lautet: *Der Planet der schrecklichen Vampiramazonen* und ein Spieler besitzt die Karten mit den Wörtern *Planet* und *Vampir*, also bekommt er 10 Bonuspunkte. Zählt man die Bonuspunkte zum Grundwert des Film hinzu, erhält man den Endwert des Films. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt oder – falls bis zu einer bestimmten Punktzahl gespielt wird – die Punkte werden notiert und es würde eine weitere Runde gespielt.

TRUANT

www.truant.de

Art.-Nr. 5401 · ISBN 3-934282-31-8
 Spieldesign: STEPHEN TASSIE
 Karten: STEVE BRYANT, JASON MILLET
 Grafik: PAUL GERARDI, MARK MCNABB
 Deutsche Ausgabe: REINER HEEP, WINFRIED HEEP, GOTTFRIED BARTJES, MARIO TRUANT.
 ©2001 Sparechangeproductions, Inc.
 ©2001 Karten Steve Bryant + Jason Millet
 ©2001 Erstausgabe Z-Man Games, USA
 ©2003 Deutsche Ausgabe Truant Verlag
 Unter Lizenz von Z-Man Games, USA

EIN KARTENSPIEL FÜR 2-6 SPIELER



B-Movies: Diese Bezeichnung für zweitklassige Filme steht für bombastische Titel (wie dieses Spiel beweist), hölzerne Darsteller, knappes Budget, miese Spezialeffekte und Löcher in der Handlung, in denen man locker einen Bagger parken könnte. Schon mal was von den Filmen der *Deadwood Studios Ltd.* gehört? Mag man über solche Filme die Nase rümpfen: Tatsache ist, dass mehr Menschen diese Filme gesehen haben als es zugeben. Du denkst, du könntest sie dir heimlich ansehen? Nachts, wenn gesetzestreue Bürger schlafen? Keine Chance, Freundchen: Wir wissen, dass du vor der Glotze hockst.

Nun geben wir dir und deinen Freunden die Gelegenheit, mit *Grabräuber aus dem All* als Regisseur selbst einen B-Movie herzustellen, der den berühmtesten Produktionen der *Deadwood Studios* in nichts nachsteht.

Um *Grabräuber aus dem All* spielen zu können, braucht man außer dem Kartensatz noch eine flache Oberfläche, Stift und Papier, mindestens einen Mitspieler und – ganz klar – einen besonderen Humor.

Ziel des Spiels

Am Ende der Partie mehr Punkte als die Mitspieler zu besitzen. Revolutionäres Konzept, was? Dabei gibt es zwei Spielvarianten: Entweder spielt man eine Partie *Grabräuber aus dem All* und wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Oder man spielt so viele Partien, bis ein Mitspieler eine vorher festgelegte Punktzahl erreicht.

Die unterschiedlichen Kartentypen, die in *Grabräuber aus dem All* vorkommen, kann man am linken, farbigen Rand jeder Karte erkennen: Darsteller (blau), Drehorte (grün), Requisiten (orange), Monster (rot), Spezialeffekte (gelb) und zwei spezielle „Abspann“-Karten. Der Kartentitel befindet sich oben auf der Karte. Die auf dem Kopf stehenden Wörter am unteren Kartenrand sind Teile von Filmtiteln.

Die Karten

Darsteller erfüllen die Haupt- und Nebenrollen eines Films mit Leben. Diese Karten verfügen über einen Verteidigungswert (VERT.), der in der linken oberen Ecke der Karte angegeben ist. Mit Verteidigungswerten wehrt man sich gegen Angriffe und – ganz wichtig – sie zählen nach dem Ausspielen der Abspannkarte als Siegpunkte. Nur wenn ein Spieler an der Reihe ist, darf er so viele Darstellerkarten ins Spiel bringen, wie er spielen kann (oder möchte). Darsteller bleiben solange im Film (d.h. im Spiel), bis sie entweder durch Angriffe oder Spezialeffekte getötet werden. (Das schont auch den schmalen Geldbeutel!) Kann ein Darsteller aus einem der beiden Gründe nicht länger im Film mitspielen, werden alle Requisiten und andere Karten, die unter dieser Darstellerkarte gelegen haben, aus dem Spiel entfernt.

Drehorte zeigen die ungewöhnlichen Orte, an denen die Filme gedreht werden. Sie verfügen ebenfalls über einen Verteidigungswert, der in der linken oberen Ecke einer Kar-

te zu sehen ist. Dieser Wert kann sich unter bestimmten, im jeweiligen Kartentext genannten Bedingungen, ändern. Trifft die Bedingung zu, so gilt für diesen Drehort der neue Verteidigungswert. Da B-Movies prinzipiell an chronischem Geldmangel leiden, kann immer nur an einem Ort gedreht werden. Folglich kann pro Film nur 1 Drehort ausliegen, was bedeutet: Eine neu ausgespielte Drehortkarte ersetzt immer eine bereits ausliegende Karte. Eine Drehortkarte bleibt solange gültig, bis sie durch eine neue Drehortkarte ersetzt oder durch Spezialeffekte aus dem Spiel genommen wird. Ein Spieler kann in seinem Zug auch die Drehorte der anderen Mitspieler verändern.

Requisiten sind alle Gegenstände und Waffen, welche die Darsteller im Film verwenden. Wie Darstellerkarten verfügen auch Requisiten über einen Verteidigungswert in der linken oberen Ecke der Karte. (Wo auch sonst?) Die Darsteller in den Filmen können beliebig Spieler, wenn er an der Reihe ist, jedem seiner Darsteller nur 1 neue Requisite zuordnen. Darsteller können untereinander Requisiten austauschen oder sie sich schenken, was ebenfalls als „Ausspielen neuer Requisiten“ zählt. Requisiten bleiben solange im Spiel, bis der Darsteller, der sie verwendet, nicht mehr im Film mitspielt oder sie durch einen Spezialeffekt aus dem Spiel entfernt werden. *Nochmals: Requisiten können nur von dem Spieler, der am Zug ist, gespielt werden.*

Monster werden benötigt, um Darsteller in den Filmen der Mitspieler anzugreifen. Deshalb verfügen Monsterkarten über einen Angriffswert (ANGRIFF). Wo man den findet? Logisch: in der linken oberen Ecke der Karte. Angriffe können nur während des eigenen Spiels durchgeführt werden, daher dürfen Monsterkarten auch nur während des eigenen Spiels ausgespielt werden. Nach einem ausgewerteten Angriff wird die Monsterkarte abgelegt. Nur Monster mit der Eigenschaft *Verrückter Killer* dürfen Requisiten benutzen, das heißt: Wer ihn ins Spiel bringt, kann eine Requisite auf einen *Verrückten Killer* spielen, um dessen Angriffswert zu steigern. Alle von Monstern benutzte Requisiten werden nach dem Angriff abgelegt.

Spezialeffekte sind die kleinen Extras, die das Spiel jedes Mal wieder anders gestalten. (Man weiß eben nie, ob sie funktionieren oder ...) Spezialeffekte können sowohl Angriffswerte als auch Verteidigungswerte beeinflussen, Karten aus dem Spiel entfernen, das Ausspielen von Karten verhindern usw.

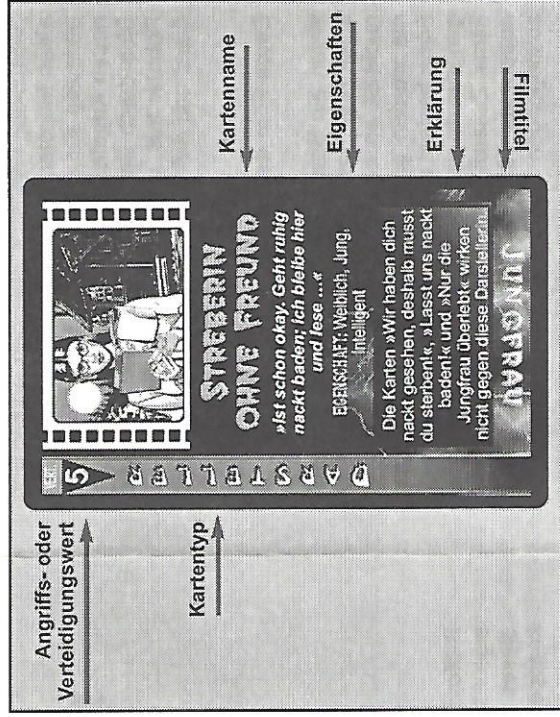
Spezialeffekte können jederzeit ins Spiel gebracht werden. Spezialeffekte, die das Ausspielen von Karten verhindern, lassen die Effekte der zuerst gespielten Karte nicht eintreten. Spezialeffekte, die Angriffe verhindern, stoppen einen aktuellen Angriff sofort. Die Spezialeffekte und die von ihnen betroffenen Karten werden anschließend abgelegt.

Der **Abspann** beendet ein Spiel. Diese Karten dürfen nicht während der ersten 2 Runden eines Spiels gespielt werden. Nach der zweiten Runde dürfen Abspann-Karten nur von dem Spieler ausgespielt werden, der am Zug ist – vorausgesetzt, sein Film verfügt noch über mindestens einen Darsteller. Falls kein Mitspieler den Abspann verhindert, endet damit das Spiel und alle Spieler zählen ihre Punkte. *Anmerkung:* Ein Abspann setzt auch automatisch ein, wenn keine Karten mehr auf dem Vorratsstapel liegen.)

Sollte eine Karte gegen eine Regel dieser Anleitung verstoßen, dann gilt immer der Text auf der Spielkarte.

Der erste Drehtag – das Spiel beginnt

Während jedes Spiels wird genau ein B-Movie hergestellt, der natürlich auch einen grotteschlechten Titel braucht. (Gehört halt irgendwie dazu!) Jetzt kommen die oben schon erwähnten Filmtitelwörter am unteren Kartenrand ins Spiel. Um den Titel für den Film des Spiels festzulegen, zieht man die obersten 6 Karten vom Vorratsstapel. Nun arbeiten alle Spieler zusammen, um einen – in jeder Hinsicht – gruseligen Filmtitel zu finden. Dazu sollen möglichst viele der 6 Wörter



verwendet werden. (Natürlich können zusätzlich beliebig viele Pronomen, Präpositionen usw. hinzugefügt werden, damit aus dem Streifen ein makabres Meistenwerk wird.) Der Titel muss einen Sinn ergeben und wie ein B-Movie-Filmtitel klingen. Wenn sich die Spieler auf einen Filmtitel geeinigt haben, wird dieser auf einem Stück Papier notiert und die Karten wieder in den Vorratsstapel gemischt. *Beispiel:* Die 6 gezogenen Karten zeigen folgende Wörter: Zombi, Massaker, Schrecklich, Planet, Amazonas und Vampir. Daraus könnte man also Filmtitel bilden, wie: *Der Planet der schrecklichen Vampiramazonen oder Zombies und Vampire – Das Massaker oder Das schreckliche Massaker auf dem Vampirplaneten.*

Das Casting

Sobald ein Titel für das neueste Meistenwerk gefunden wurde, mischt ein Spieler alle Karten gründlich (!) und teilt jedem Spieler 6 Karten aus. Findet ein Mitspieler in diesen keinen Darsteller, zeigt er seine Kartenhand allen Mitspielern und darf 6 neue Karten ziehen. Dies wird solange wiederholt, bis jeder Mitspieler mindestens eine Darstellerkarte auf der Hand hat. Anschließend legen alle Spieler alle Darstellerkarten vor sich ab. Dies sind

die von den Spielern verpflichteten Darsteller, die in ihren Filmen auftreten. Danach kann das Spiel beginnen.

Der Spielverlauf

Der Spieler links vom Kartengeber beginnt das Spiel, danach wird im Uhrzeigersinn weitergespielt. Zu Beginn eines Drehtags (eines Spieltags) füllt man seine Kartenhand wieder auf 6 Karten auf, danach hat man während seines Spieltags folgende Möglichkeiten (Die Reihenfolge ist beliebig.):

1. Neue Darsteller auftreten lassen (Darstellerkarten ausspielen)
2. Requisiten neu zuweisen oder umverteilen (Requisitenkarten ausspielen/austauschen)
3. Drehorte festlegen oder wechseln (Drehortkarten ausspielen/austauschen)
4. Einen Angriff durchführen (Ein Spieler kann so viele Angriffe durchführen, wie er möchte. Jedoch wird jeder Angriff als separate Aktion ausgewertet, siehe unten: *Angriffe durchführen*)
5. Karteneigenschaften nutzen (Viele Darsteller, Requisiten und Drehorte haben besondere Eigenschaften, die man während eines Zugs nutzen kann.)
6. Den Film spannender machen (Spezialeffektkarten ausspielen; das ist jederzeit möglich. Spezialeffekte, die eine dauerhafte Wirkung auf eine andere Karte im Film ausüben, werden halb unter die betreffende Karte geschoben.)
7. Abspann laufen lassen (Abspann-Karte ausspielen)

Angriffe durchführen

Angriffe gegen die Filme anderer Spieler werden mit Monsterkarten durchgeführt. Jede Monsterkarte, die für einen Angriff genutzt wird, stellt einen separaten Angriff dar. (Es sei denn, eine Karte erlaubt etwas anderes.) Der Spieler, der am Zug ist, legt eine Monsterkarte auf den Tisch und nennt den Mitspieler, dessen Film er sabotieren will. Ein Angriff ist erfolgreich, wenn der Angriffswert der Monsterkarte gleich oder höher ist als der Verteidigungswert des angegriffenen Films. (Um den Verteidigungswert eines Films zu er-