

gels« nutzen, die gegen Eingeborenen-Angriffe einen Verteidigungswert von 6 besitzt. Zusätzlich erhöht die »Königin des Dschungels« den Verteidigungswert jedes Eingeborenen im selben Film um 1 Punkt, was hier auf den »Lastenträger« zutrifft. Somit hat ihr Film nun einen Verteidigungswert von 4. Zusätzlich spielt Sara den Spezialeffekt »Pygmäen tragen keine Pumas«, um den Angriffswert des Eingeborenenangriffs zu halbieren, aber Anna spielt den »Talisman aus Jade«, der verhindert, dass Saras Karte Wirkung zeigt. Sara spielt danach die Karte »Kraftnahrung«, um den »Buschpiloten« vom Ablagestapel in den Film zu holen, was den Verteidigungswert von Saras Film um weitere 3 Punkte erhöht. Dem Angriffswert von 6 steht nun ein Verteidigungswert von 7 gegenüber. Marc spielt nun die Karte »Die Eingeborenen sind unruhig«, die seinen Angriffswert auf 12 verdoppelt, um den Angriff endgültig für sich zu entscheiden. Dadurch besiegt der »Medizinmann« die »Königin des Dschungels«, die nun den Film verlassen muss. Da Marc noch ein paar Monsterkarten besitzt, kann er jetzt noch weitere Angriffe durchführen.

Spezialregeln

- »**Eingeborene**«: Spielt ein Eingeborener im Film mit, muss dieser im Falle eines erfolgreichen Angriffs gegen seinen Film als Erster entfernt werden. Zudem verleihen einige Eingeborene anderen Eingeborenen im selben Film einen zusätzlichen Bonus.
- »**Schwarm**«: Die Requisiten mit der Eigenschaft »Waffe« sind gegen Monster mit der Eigenschaft »Schwarm« wirkungslos.
- »**Wasserwesen**«: Monster mit dieser Eigenschaft können nur Filme ohne Drehort oder mit Drehorten der Eigenschaft »Am Wasser« angreifen.

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 das Filmende auslösende Spieler darf seinen Zug noch zu Ende spielen, danach ist dann Schluss!) 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 lautete *Kannibalen aus dem Dschungel des Todes* und ein Spieler besitzt die Karten mit den Wörtern *Dschungel* und *Kannibale*; also bekommt er 10 Bonuspunkte. Zählt man die Bonuspunkte zum Grundwert des Films 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 wird eine weitere Runde gespielt.

Mit »Grabräuber aus dem All« kombinieren

Kannibalen aus dem Dschungel des Todes verwendet die gleiche Spielmechanik wie *Grabräuber aus dem All*, daher können beide Spiele miteinander vermischt werden. Zum Beenden des Spiels ist dann der Besitz einer Karte mit der Eigenschaft »Schatz« nicht erforderlich. Statt dessen bringt jede Karte mit dieser Eigenschaft, die sich bei Spielende in einem Film befindet, dem Regisseur dieses Films noch einmal 5 Bonuspunkte. Wegen der hohen Kartenzahl ist es auch sinnvoll, die Ablegeregel am Ende eines Spielerzuges zu ändern: Statt nur einer Karte dürfen die Spieler jetzt beliebig viele Karte am Ende ihres Zuges unbenutzt abwerfen.

Da im übrigen alle Spiele dieser Serie miteinander kompatibel sind, können sie beliebig miteinander kombiniert werden. Viel Spaß beim Zusammenstellen eurer Lieblingsfilme.

KANNIBALEN AUS DEM DSCHUNDEL DES TODES

Art.-Nr. 5402 · ISBN 3-934282-35-0 · Regelversion 1.0

Spieldesign: STEPHEN TASSIE

Karten: STEVE BRYANT, JASON MILLET, TOM CASTILLO

Grafik: PAUL GERARDI, MARK MCNABB

Deutsche Ausgabe: JÖRG SCHMIDT-EBELING,

REINER HEEP, WINFRIED HEEP,

GOTTFRIED BARTJES, MARIO TRUANT

©2002 SPARECHANGEPRODUCTIONS, INC.

©2002 Karten STEVE BRYANT + JASON MILLET

+ TOM CASTILLO

©2002 Z-MAN GAMES, USA

©2004 Deutsche Ausgabe TRUANT VERLAG

Unter Lizenz von Z-MAN GAMES, USA

TRUANT

VON DEN MACHERN DES B-MOVIE HORROR-SCIENCE-FICTION-KARTENSPIELS GRABRÄUBER AUS DEM ALL:

KANNIBALEN

AUS DEM DSCHUNDEL DES TODES

... nimmt dich mit in die Welt der Abenteuer- und Schundromane! Ein Kartenspiel für 2–6 Spieler

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

Das Spielziel

Wieder einmal am Spielende mehr Punkte als die Mitspieler zu besitzen. Kommt Euch bekannt vor, oder? Dabei gibt es zwei Spielvarianten: Entweder spielt man eine Partie *Kannibalen aus dem Dschungel des Todes* und wer die meisten Punkte hat, der gewinnt. Oder man spielt so viele Partien, bis ein Mitspieler eine vorher festgelegte Punktzahl erreicht.

Die unterschiedlichen Kartentypen, die in *Kannibalen aus dem Dschungel des Todes* 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 Kartename 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. Kann ein Darsteller aus einem der beiden Gründe nicht länger im Film mitspielen, werden auch 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 Karte 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 jeder Spieler immer nur an einem Ort drehen. Folglich kann pro Film nur 1 Drehort ausliegen, was bedeutet: Eine neu ausgespielte Drehortkarte ersetzt immer eine bereits ausliegende Karte sowie alle ihr zugeordneten Karten. Eine Drehortkarte bleibt solange gültig, bis sie durch eine neue Drehortkarte ersetzt oder durch Spezialeffekte aus dem Spiel genommen wird. Da man in seinem Zug beliebig viele Drehorte ausspielen darf, bedeutet das, dass man auch die Drehorte der anderen Mitspieler austauschen darf (z.B. einen mit hohem Verteidigungswert gegen einen mit schlechtem Wert).

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 viele Requisiten besitzen, während seines Zuges darf ein Spieler jedem seiner Darsteller aber nur eine neue Requisite zuordnen, d.h. unter dessen Karte schieben. Darsteller im selben Film können untereinander Requisiten austauschen oder sie sich schenken, was ebenfalls als »Ausspielen neuer Requisiten« zählt. (Klar dürfte man im eigenen Zug auch Requisiten auf die anderen Mitspieler ausspielen, aber wer fördert schon freiwillig den Schrottfilm eines Konkurrenten statt des eigenen Meisterwerks?) 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. *Nochmal: Requisiten können nur von dem Spieler ausgespielt werden, der am Zug ist.*

Monster und andere Schurken werden benötigt, um Darsteller in den Filmen der Mitspieler anzugreifen. Deshalb zeigen Monsterkarten oben links einen Angriffswert (ANGRIFF). Angriffe durchführen, d.h. Monsterkarten ausspielen, darf man nur während des eigenen Spielzugs. (Ein Angriffsbeispiel gibt's weiter unten!) Ein Spieler darf solange Angriffe durchführen, bis er keine Monsterkarten mehr auf der Hand hat. Jede Karte wird als einzelner Angriff nacheinander ausgewertet. Einige Monster dürfen Requisiten benutzen, das heißt: Wer ein solches Monster einsetzt, kann ihm 1 Requisite zuordnen, um seinen Angriffswert zu erhöhen. Nach der Auswertung des Angriffs werden alle Monster und die von ihnen benutzten Requisiten (falls sie welche benutzen dürfen!) abgelegt.

Spezialeffekte sind die kleinen Extras, die das Spiel jedes Mal wieder anders gestalten. (Man weiß eben nie, ob sie funktionieren ...) 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 stoppen, beenden 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 über mindestens einen Darsteller und eine Karte mit der Eigenschaft »Schatz«. Falls kein Mitspieler den Abspann verhindert, endet damit das Spiel und alle Spieler zählen ihre Punkte. (*Anmerkung:* Das Spiel endet auch automatisch mit dem Zugende desjenigen Spielers, der die letzte Karte vom Vorratsstapel gezogen hat.)

Generell gilt:

1. Sollte eine Karte einer Regel dieser Anleitung widersprechen, dann gilt immer der Text auf der Spielkarte.
2. Es gilt immer der Text der zuletzt gespielten Karte.

3. Wenn eine Karte ausgespielt wird, sollte man außer der Wirkung auch noch den Namen und den Spruch der Karte laut vorlesen. Das erhöht den Spielspaß!

Der erste Drehtag – das Spiel beginnt

Die Suche nach dem Filmtitel: In einem Spiel stellt jeder Spieler seinen eigenen B-Movie her. Nach Fertigstellung aller Filme wählen die Produzenten dann daraus den »besten« aus, der natürlich auch einen passenden, grottenschlechten Titel erhält. (Wie wollt Ihr den Film sonst im Kinoprogramm finden?) Jetzt kommen die schon erwähnten Filmtitelwörter am unteren Kartenrand ins Spiel. Um den Titel für den ausgewählten Film festzulegen, zieht man die oberen 6 Karten vom Vorratsstapel. Nun arbeiten alle Spieler zusammen, um einen – in jeder Hinsicht! – abenteuerlichen 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 spannendes Meisterwerk 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:* Aus den 6 gezogenen Worten (Tod, Inferno, Kannibale, Unter, Feuer und Gefangen) könnte man also Filmtitel bilden, wie: *Gefangen von den Kannibalen des Todes* oder *Im Feuer-Inferno unter Kannibalen*.

Das Casting

Sobald ein Titel für das neueste Meisterwerk 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 Spielzugs) füllt man seine Kartenhand wieder auf 6 Karten auf, danach hat man während seines Spielzugs folgende Möglichkeiten. (Die Reihenfolge ist beliebig.)

Anmerkung: In der ersten Runde dürfen keine Karten auf einen Mitspieler gespielt werden, die dessen Film beeinflussen. Seht diese Runde einfach als »Probenaufnahmen« an ...

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 anderen Film angreifen (Ein Spieler darf so viele Angriffe durchführen, wie er Monsterkarten hat, genaueres unter: 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 erst spielbar, wenn ein Darsteller und eine Karte mit der Eigenschaft »Schatz« im eigenen Film mitspielen. Sie auszuspelen, ist in den ersten 2 Runden nicht erlaubt.)

Am Ende eines Zuges, nachdem man alle Karten ausgespielt hat, die man ausspielen wollte, darf man noch 1 Karte ablegen.

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 ermitteln, zählt man die Verteidigungswerte aller Darsteller mit ihren Requisiten, Spezialeffekten und des Drehorts zusammen.) Wurde 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 dem Ablagestapel.

Beispiel eines Angriffs

Sara, Marc und Anna spielen eine Runde *Kannibalen aus dem Dschungel des Todes*. Marc ist am Zug und will Saras Film (Verteidigungswert 10) mit einem Monster angreifen. In Saras Film spielen momentan die »Königin des Dschungels« (V3) und der »Lastenträger« (V2) mit. Zur Zeit wird im »Bizarren Baumhaus« (normalerweise V+5, aber V-5 gegen Eingeborenen-Angriffe) gedreht. Marc möchte den »Medizinmann« (A6) spielen, der ein Eingeborener ist. Dies reduziert den Verteidigungswert von Saras Film auf 0. Aber Sara kann die besondere Stärke der »Königin des Dschun-