

beträgt jetzt nur noch 12. Keiner spielt mehr ein Karte und somit gewinnt Marc diesen Angriff. Die »Hitzköpfige Sekretärin« erlaubt es aber Sara, ausnahmsweise selbst das Opfer des Angriffs zu bestimmen. Dieser Angriff ist zu Ende, aber Marc dürfte nun noch weitere Angriffe durchführen.

Spezialregeln

Verrückter Killer: Während alle anderen Monster nur von der Hand gespielt werden und keine Requisiten benutzen dürfen, können Darsteller mit der Eigenschaft »Verrückter Killer« wie ganz normale Darsteller ausgelegt werden und Requisiten erhalten. Wenn sie irgendwann (nach Wahl des Regisseurs) durchdrehen, dürfen sie als Monster eingesetzt werden, wobei sie vorhandene Requisiten für den Angriff benutzen dürfen. Hatte der Darsteller bisher noch keine Requisite, darf sie ihm auch nach Beginn des Angriffs noch zugeordnet werden. Aber natürlich kann man sie auch wie normale Monster direkt von der Hand spielen.

Schwarm: Alle Requisiten mit der Eigenschaft »Waffe« sind gegen Monster mit der Eigenschaft »Schwarm« wirkungslos.

Wasserwesen: Monster mit dieser Eigenschaft können nur Filme angreifen, die keine Drehorte oder Drehorte mit der Eigenschaft »Am Wasser« besitzen.

Kombinierte Drehorte: Wenn ein Spieler eine Drehortkarte ausspielt, die mit dem bereits ausliegenden Drehort kombiniert werden kann (aber nicht muss!), darf er wählen, ob er den alten Drehort ersetzt oder die beiden Drehorte kombiniert. Wenn man die Drehorte kombiniert, entsteht EIN großer Drehort (Manchmal braucht man eben mehr Platz!), der alle Vorteile, Eigenschaften und Spezialregeln beider Drehorte besitzt. Auf jeden Fall gelten die Drehorte ab sofort als ein Drehort und Karten, die eine Drehortkarte angreifen, greifen nun automatisch den gesamten Drehort an. Auch an kombinierbare Drehorte kann noch der »Keller« angelegt werden.

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 lautet *Angriff der verschlagenen Cheerleader auf die Herberge der Bruderschaft* und ein Spieler besitzt die Karten mit den Wörtern Herberge und Angriff; also bekommt er 10 Bonuspunkte. Einige Karten bringen im Spielverlauf zusätzliche Bonuspunkte durch besondere Aktionen. Einige dieser Bonuspunkte sollte man direkt notieren, andere wiederum werden dadurch »notiert«, dass die entsprechenden, auslösenden Karten neben den Film des Spielers gelegt werden. Sie sind dann für die restliche Spieldauer aus dem Spiel! Bei Spielende bringen sie dann die auf der Karte vermerkten zusätzlichen Bonuspunkte. Zählt man all diese 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 Punktezahl gespielt wird – werden die Punkte notiert und eine weitere Runde kann beginnen.

B-Movie-Kartenspiele kombinieren

Alle B-Movie-Kartenspiele der Grabräuber-Serie verwenden die gleiche Spielmechanik wie *Die Rache der Grabräuber*, daher können alle Spiele miteinander kombiniert werden. Da jetzt deutlich mehr Karten im Spiel sind, dürfen die Spieler am Ende ihres Zuges beliebig viele Karten unbenutzt abwerfen. Wenn man mit den *Kannibalen aus dem Dschungel des Todes* spielt, dann ist zum Beenden des Spiels 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.

DIE RACHE DER GRABRÄUBER AUS DEM ALL

Art.-Nr. 5405 · ISBN 3-934282-42-3
Spieldesign: STEPHEN TASSIE
Karten: STEVE BRYANT, JASON MILLET
Grafik: PAUL GERARDI
Deutsche Ausgabe: JÖRG SCHMIDT-EBERLING, REINER HEEP, WINFRIED HEEP, GOTTFRIED BARTJES, MARIO TRUANT
©2003 Sparechange productions, Inc.
©2003 Karten Steve Bryant, Michael Jackson, Lao Lingas, Jason Millet, Leo Winstead
©2003 Erstausgabe Z-Man Games, USA
©2006 Deutsche Ausgabe Truant Verlag
Unter Lizenz von Z-Man Games, USA

DIE RACHE DER GRABRÄUBER AUS DEM ALL

Ein Kartenspiel für 2–6 Spieler

Habt Ihr gedacht, es sei schon vorbei? Nun, da habt Ihr Euch wohl geirrt: Der Kampf um die Erde geht weiter. Der Herrscher der Galaxis hat seine Weltraum-Vampire ausgeschiedt, um die Erde endlich zu unterwerfen. Wird es der Menschheit gelingen, der tödlichen Bedrohung aus dem All ein zweites Mal zu widerstehen?

Nach dem großen Erfolg der *Grabräuber aus dem All*, hier nun endlich die Fortsetzung der Erfolgsproduktion. Und wieder könnt Ihr persönlich sicherstellen, dass der Film genauso billig produziert, mindestens ebenso mies gespielt und unterhaltsam wird wie der erste Teil. Garantiert!

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

Das Spielziel

Müssen wir das wirklich noch einmal erklären? Also gut, wie immer geht es darum am Spielende mehr Punkte als die Mitspieler zu besitzen. Dabei gibt es zwei Spielvarianten: Entweder spielt man eine Partie *Die Rache der Grabräuber* und wer die meisten Punkte hat, gewinnt. Oder man spielt so viele Partien, bis ein Mitspieler eine vorher festgelegte Punktzahl erreicht.

Die unterschiedlichen Kartentypen 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 – sehr 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 durch Spezialeffekte getötet werden. Das schont auch den schmalen Geldbeutel. 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 Film 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 grundsätzlich an chronischem Geldmangel leiden, kann jeder Spieler immer nur an einem Ort drehen. Folglich kann in jedem Film nur 1 Drehort ausliegen, was bedeutet: Eine neu ausgespielte Drehortkarte ersetzt immer eine bereits ausliegende Karte sowie alle ihr zugeordneten Karten (Ausnahme: Kombinierbare Drehorte). Ein Drehort bleibt solange gültig, bis er durch eine neue Drehortkarte ersetzt oder durch Spezialeffekte aus dem Film entfernt wird. Da man in seinem Zug beliebig viele Drehorte ausspielen darf, bedeutet das, dass man auch die Drehorte der Mitspieler austauschen darf (z.B. einen mit hohem Verteidigungswert gegen einen mit schlechtem Wert).

Requisiten sind allerlei Gegenstände und Waffen, welche die Darsteller im Film verwenden. Wie Darstellerkarten verfügen auch Requisiten über einen Verteidigungswert in der linken oberen Ecke der Karte. (Es ist schön, wenn es im Leben auch noch Konstanten gibt, oder?) Die Darsteller in den Filmen können beliebig viele Requisiten besitzen. Während seines Zuges darf ein Spieler jedem seiner Darsteller aber nur 1 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. Selbstverständlich darf man im eigenen Zug auch Requisiten auf die Mitspieler ausspielen, aber mal ehrlich: Wer unterstützt denn schon freiwillig den Schrottfilm der Konkurrenz, hm? Requisiten bleiben solange im Spiel, bis der Darsteller, der sie verwendet, nicht mehr im Film

mitspielt oder sie durch einen Spezialeffekt aus dem Film entfernt werden. *Nochmal:* Requisiten können nur von dem Spieler ausgespielt werden, der am Zug ist.

Monster und andere Bösewichte 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. Normalerweise dürfen Monster keine Requisiten benutzen, einige jedoch schon: Diesen »Ausnahme«-Monstern kann zu Beginn des Angriffs eine Requisite zugeordnet werden, um ihren 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 es funktioniert ...) Spezialeffekte können sowohl Angriffswerte als auch Verteidigungswerte beeinflussen, Karten aus dem Film 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 laufenden Angriff sofort. Alle Wertänderungen durch Spezialeffekte sind kumulativ. 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. Falls kein Mitspieler den Abspann verhindert, endet damit das Spiel und alle Spieler zählen ihre Punkte. *Anmerkung:* Das Spiel endet auch 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

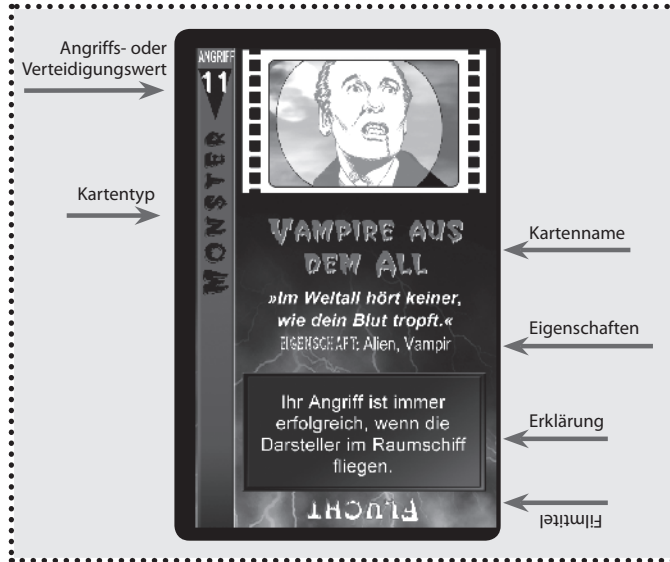
Der Filmtitel: In einem Spiel stellt jeder Spieler seinen eigenen B-Movie her. Nach Fertigstellung aller Filme wählen die Produzenten dann daraus den besten aus, der natürlich auch einen passenden, grotteschlechten Titel erhält. Schließlich wollt Ihr Euch doch auch mal mit Euren Freunden über den Film unterhalten, oder? Jetzt kommen die schon erwähnten Titelwörter am unteren Kartenrand ins Spiel. Um den Titel für den ausgewählten Film festzulegen, zieht man die obersten 6 Karten vom Vorratsstapel. Nun arbeiten alle Spieler zusammen, um einen – in jeder Hinsicht! – galaktischen Filmtitel zu finden. Dazu sollten 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 geeignet haben, wird dieser auf einem Stück Papier notiert und die Karten wieder in den Vorratsstapel gemischt. *Beispiel:* Aus den 6 gezogenen Wörtern (Herberge, Cheerleader, fürchten, verschlagen, Angriff, Bruderschaft) könnte man also Filmtitel bilden wie: *Angriff der verschlagenen Cheerleader auf die Herberge der Bruderschaft oder Die Bruderschaft der Cheerleader und ihre fürchterliche Herberge.*

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. Die abgelegten Karten werden wieder in den Kartenvorrat gemischt. 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 »Probeabnahmen« 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/kombinieren)
4. Einen anderen Film angreifen (Ein Spieler darf so viele Angriffe durchführen, wie er Monster 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 ausspielen; frühestens nach der 2. Runde und wenn mindestens 1 Darsteller im eigenen Film mitspielt)

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 den Ablagestapel.

Beispiel eines Angriffs

Sara, Marc und Anna spielen eine Runde Grabräuber. Marc ist am Zug und will Saras Film (Verteidigungswert 7) mit einem Monster angreifen. Saras Film spielt momentan im »Kaufhaus« (V+2) und ihre Darsteller sind die »Hitzköpfige Sekretärin« (V3) und der »Gut aussehende Handwerker« (V2). Marc greift mit dem »Riesigen Androiden« (A12, Eigenschaft: Alien) an. Eigentlich stark genug, um einen Darsteller zu eliminieren. Sara jedoch nutzt die Möglichkeit des Kaufhauses, eine Requisite vom Ablagestapel in den Film zurückzubringen und drückt dem Handwerker die »Brennende Fackel« (V+1) in die Hand. Durch sein besonderes Geschick erhöht sich der Verteidigungswert der Fackel auf 2. Anna hilft Sara mit dem Spezialeffekt »Letzter Versuch«, den Verteidigungswert um 10 auf nunmehr 19 zu erhöhen. Marc spielt den Spezialeffekt »Meteoritenschauer« und verdoppelt damit den Angriffswert seines Monsters. Sara kontert diesen Spezialeffekt mit der Karte »Mikro im Bild«, der Marcs Karte verhindert. Marc spielt darauf den Spezialeffekt »Autopanne«, nimmt den Drehort »Am Strand« vom Ablagestapel und tauscht ihn gegen das Kaufhaus in Saras Film aus. Der Verteidigungswert von Saras Film liegt dadurch bei 18. Marc schmunzelt diebisch und spielt die Karte »Hässliche Riesenkröte«, die dem Androiden die Eigenschaft »Wasserwesen« verleiht. Dadurch sinkt der Verteidigungswert des Strandes auf -5! Der Verteidigungswert von Saras Film