



kann. Es wäre also ziemlich dumm, das Spiel zu beenden, wenn man das zum Sieg erforderliche Gehirn noch in der Hand hält. Man sollte es zuerst in seinen Kopf einsetzen und dann im nächsten Spielzug die Bremse betätigen.

Ein Gehirn einsetzen:

Zum Ende seines Spielzuges kann ein Spieler ein Gehirn aus seiner Hand in seinen Kopf einsetzen. Dafür muss er so viele Erfahrungspunkte zahlen, wie auf der Hirnkarte unter **Kosten** angegeben sind, ein eventuell bereits im Kopf vorhandenes Gehirn hinauswerfen und das neue Gehirn offen vor sich auf den Tisch legen.

Ein Gehirn zu haben ist 'ne prima Sache: Es beseitigt alle Nachteile durch die Anzahl seiner Handkarten und bringt sogar meistens noch Vorteile für Bewegung und Kampf. Und man braucht ein Gehirn natürlich, um zu gewinnen.

Der Käse: Die „Regierungskäse“-Gehirne sind billig und massenhaft vorhanden, falls man nur einfach irgendwas im Kopf haben möchte. Biotechnisch gesehen, gelten sie als Gehirne, aber ansonsten sind sie kaum zu gebrauchen. Wie auf den Karten angegeben, kann man mit einem Gehirn aus Regierungskäse nicht gewinnen.

Spieleieg:

Das Spiel endet sofort, wenn der Zug nur noch aus der Lokomotive besteht und ein Spieler die Bremse zieht.

Zum Spielende gewinnt der Spieler, der das Gehirn mit dem höchsten IQ in seinem Kopf hat. Falls das Gehirn der gesamten Spielerunde den IQ „0“ hat – entweder weil die Spieler gar kein Gehirn haben oder nur Regierungskäse im Kopf haben –, haben alle verloren.

Strategie:

Das Spiel teilt sich normalerweise in zwei deutlich unterscheidbare Phasen. Zu Anfang rennen alle Spieler vorwärts und versuchen, so viele Gehirne und Punkte wie möglich zu sammeln. Gegen Ende, wenn es nur noch wenig Gehirne auf dem Spielfeld gibt, greifen sich die Spieler

gegenseitig an, um das beste Gehirn zu ergattern und dann zur Bremse zu laufen.

Am Spielende dreht sich alles darum, den richtigen Zeitpunkt für den endgültigen Halt des Zuges zu wählen. Wer das Siegerhirn zu früh einsetzt, macht sich zur Zielscheibe für die anderen Zombies, die es entweder selber erbeuten oder zerstören wollen. (Falls das größte Gehirn ein schwacher Kämpfer ist, ist es oft besser, es zu zerstören und lieber ein kämpferisch stärkeres Gehirn im Kopf zu haben.) Wer aber zu lange wartet, verliert vielleicht das Gehirn, wenn er aus dem Zug fällt, oder erhält möglicherweise keine Gelegenheit mehr, es einzusetzen.

Typischerweise wird der in Führung liegende Spieler versuchen, den Zug zu stoppen und alle anderen werden auf ihn losgehen, um selber die Führung zu übernehmen. Aber jedes Mal, wenn sie ihn angreifen, bremsen sie den Zug (falls der Angegriffene – wie es üblicherweise der Fall ist – auf einem Bremsfeld steht).

Es ist schon vorgekommen, dass ein Zombie, für den das Spiel schlecht gelaufen ist, den Zug stoppt, nur damit das Spiel endlich zu Ende ist. Er sollte jedoch bedenken, dass er damit allen Spielern die Freude am Spiel nimmt.

Varianten:

Dies ist ein kurzes Spiel: Es dauert ungefähr 45 Minuten. Weil das Glück eine große Rolle spielt, spielen wir lieber mehrere kurze Spiele als ein langes.

Wer aber ein längeres Spiel spielen möchte, kann die **abgehängten Waggons wieder verwenden**, anstatt sie aus dem Spiel zu nehmen. Man kann auch das Spiel **direkt mit einem längeren Zug beginnen**, oder dafür sorgen, dass die Lokomotive eine bestimmte Anzahl Runden lang nicht gezogen wird, nachdem der Dienstwagen abgehängt wurde. **Noch ein Vorschlag:** Alle Spieler erhalten zu Spielbeginn einen kostenlosen Käse.

Was wollen wir? Gehirne!

Wann wollen wir sie? Sofort!

TRUANT

www.truant.de

Der Große Zugraub von JAMES ERNEST. MIT ILLUSTRATIONEN VON BRIAN SNÖDDY. Deutsche Ausgabe: REINER HEEP, WINFRIED HEEP, GOTTFRIED BARTJES, FERDI KÖTHER, MARC ALEXANDER, MICHELLE CORINNA, HEINRICH GLUMPLER. MARIO TRUANT. ©2000, 2003 CHEAPASS GAMES. ©2003 der deutschen Ausgabe MARIO TRUANT VERLAG, MAINZ.

www.truant.de

der GROSSE ZUG RAUB

Ein Truant Brettspiel
für 3 bis 7 Spieler

Designed von James Ernest
mit Illustrationen von Brian Snöddy

Episode Eins:

Schlechte Zeiten für Friedeys, das Schnellrestaurant der Verdammten. Zum einen haben die Zombies nicht ein einziges Gehirn, das sie herumreichen könnten – wie in dem Spiel *Wo ist das Gehirn?* –, um sich die Zeit zu vertreiben. Zum anderen ist der Cheeseburga noch nicht erfunden und das, was einem Schnellimbiss noch am nächsten kommt, ist ein Passagierschnellzug, randvoll mit kostenlosem Käse der Regierung. Nun weiß jedoch jeder, dass ein Zug voller Passagiere auch ein Zug voller Gehirne ist. Und du bist ziemlich sicher, dass Gehirne genau das sind, was du jetzt brauchst. Also aufgesessen und den Zug ausgeraubt. Und mit ein bisschen Glück kommst du sogar heil wieder nach Hause.

Hintergrund

Jedes Jahr verteilt die US Regierung kostenlos viele überschüssige Tonnen Käse. Vielleicht lagern sie den ja vorher in Tausenden von unbenutzten Amtrak-Eisenbahnwaggons, wer weiß?

Vorbereitung und Spielbeginn:

Die Gehirnkarten werden gemischt, jeder Spieler erhält eine Karte. Der Rest der Karten wird als Vorratsstapel in die Tischmitte gelegt. Daneben lässt man etwas Platz für den Ablagestapel. Ist der Vorratsstapel aufgebraucht, wird der Ablagestapel gemischt und als neuer Vorratsstapel benutzt. Nun wird der **Dienstwagen** (die andere Seite zeigt die Lokomotive) heraus gesucht und an ein Ende des Tisches gelegt. Ein zufällig gewählter weiterer Waggon* wird an den Dienstwagen angelegt und damit ist der Anfang des Eisenbahnzuges fertig. Auf jedes Feld mit einem Gehirnsymbol kommt ein Spielmarker. Auch im späteren Spielverlauf wird jedes Mal, wenn ein neuer Waggon angehängt wird, sofort ein Spielmarker auf alle Gehirnfelder gelegt. Auf beliebige Weise wird ein Startspieler bestimmt, dann geht's weiter reihum im Uhrzeigersinn. Alle Spieler stellen ihre Spielfigur auf den

ihrer Reihenfolge entsprechenden Platz.

* **Zufällige Auswahl eines Waggons:** Alle Waggon-Spielplanteile sind doppelseitig, die „zufällige Auswahl eines Waggons“ erfolgt daher folgendermaßen: Ein Spieler mischt die Spielplanteile, ein anderer zieht daraus mit geschlossenen Augen einen Waggon und bestimmt die oben liegende Seite, bevor er seine Augen wieder öffnet.

Dieses Spiel enthält:

- 55 Gehirnkarten
- 8 doppelseitige Eisenbahnwaggons (Spielplanteile)
- diese Regeln

Außerdem braucht man noch:

- Eine Spielfigur für jeden Spieler
- Einen Haufen gleichartiger Spielmarker (ca. 50)
- Mindestens zwei 6-seitige Würfel

EXTRAKÄSE: Neun weitere Zugraub-Karten mit ganz leckeren Käsesorten und unbeschreiblichen Charakteren wurden als Bonus dem Spiel **RETTET DOKTOR LUCKY** beigelegt. :)

Die Karten:

Die Spielkarten stellen Gehirne, aber auch Käse dar. Käse dient im Zweifelsfall auch als Gehirn und gibt sogar einen kleinen Bonus, aber damit allein kann man das Spiel nicht gewinnen.

Da man nur zwei Hände hat, kann man auch nur zwei Karten gleichzeitig halten. Zusätzlich kann man aber ein Gehirn (oder einen Käse) in seinen Kopf einsetzen, indem man eine Karte offen vor sich auslegt. Das Einsetzen eines Gehirns wird noch genau beschrieben und erfolgt erst zum Ende des eigenen Spielzuges.

Die Angaben auf den Hirnkarten: Die **Kosten** sagen, wieviel man bezahlen muss, um das Gehirn in den eigenen Kopf einsetzen zu dürfen. Die Zahlen für **Treffen** und **Laufen** sind die Bonuswerte, die man im Kampf bzw. bei der Bewegung hinzuzählen darf. Der **IQ** ist der Wert des Gehirns am Spielende.

Der Spielzug:

Abwerfen: Falls man unerwünschte Karten hat, kann man diese zu Beginn seines Spielzuges abwerfen, um den unten beschriebenen Bewegungsnachteil zu vermeiden.

Bewegung: Normalerweise würfelt man mit zwei Würfeln, um sich zu bewegen. Wer allerdings **kein Gehirn** in seinem Kopf hat, **würfelt einen Würfel weniger** für jede in der Hand gehaltene Karte. Zu Spielbeginn z. B. hat man eine Karte (und kein Gehirn); man darf dann entweder nur einen Würfel benutzen oder kann vorher die Karte abwerfen und anschließend zwei Würfel benutzen.

Die gewürfelte Augenzahl bestimmt die maximale Bewegungsreichweite, die man vollständig ausnutzen kann, aber nicht muss. Man kann auch bleiben, wo man ist, oder sogar hin und her laufen. Man darf nicht durch Wände gehen, nicht diagonal ziehen und auch den Zug **nicht nach hinten** verlassen (Richtung Dienstwagen). Wer den Zug **nach vorne** verlässt, legt einen neuen Waggon an – wie, wird noch beschrieben.

Erhöhung der Reichweite: Wer ein Gehirn im Kopf hat, darf dessen „Laufen“-Wert seinem Bewegungswurf hin zu zählen.

Zusätzlich kann man noch Gehirnkarten aus der Hand spielen und damit seine Bewegungsreichweite um deren „Laufen“-Wert erhöhen. So gespielte Karten kosten zwar nichts, kommen aber anschließend auf den Ablagestapel. Auch wer nicht würfelt, darf trotzdem Karten spielen, um sich bewegen zu können. Hat man z. B. Hirnkarten mit „Laufen“-Werten von 4 oder mehr, kann es sinnvoll sein, diese zur Erhöhung der Bewegung zu spielen, anstatt sie vor der Bewegung abzuwerfen.

Man muss sich nicht vorher festlegen, sondern darf auch noch **während der Bewegung Karten zur Erhöhung der Reichweite ausspielen**. *Beispiel:* Nehmen wir mal an, Tom hat eine 10 gewürfelt und ist nach vorne gegangen, in einen neuen Waggon. Als Tom den neuen Waggon aufge-

deckt hat, möchte er jedoch mehr als 10 Felder laufen, um auf einem Gehirnfeld zu landen. Dazu kann Tom jetzt noch Karten spielen, die seine Reichweite erhöhen.

Landung auf einem Gehirn-Spielmarker: Wer auf einem Gehirn-Spielmarker stoppt, nimmt ihn auf und zieht eine Karte vom verdeckten Stapel. Der Spielmarker zählt als „Erfahrungspunkt“, als Belohnung für das Auffinden des Gehirns. Die Erfahrungspunkte kann man verwenden, um ein Gehirn in seinen Kopf einzusetzen.

Man kann einen Spielmarker nur dort aufnehmen, wo man anhält. Ein Spielmarker kann **nie im Vorübergehen** aufgehoben werden. Allgemein gesagt, kann man immer nur auf einem Feld agieren, auf dem man seine Bewegung auch beendet – und nicht danach noch fröhlich weiterziehen.

Handlimit: Wer bereits zwei Karten hält, darf zwar eine dritte ziehen, muss aber bis zum Ende seines Zuges eine wieder abwerfen. Man legt sozusagen die Gehirne einfach auf den Boden und überlegt, welche beiden man behält.

Kampf: Wer auf dem Feld eines anderen Spielers anhält, kann mit diesem kämpfen. Ein Kampf hat zwei Funktionen: Punkte zu gewinnen und Gehirne zu stehlen. Kämpfen ist keine Pflicht: Der aktive Spieler entscheidet, ob er Kampf oder friedliches Nebeneinander wählt. Halten sich mehrere Spieler auf dem Feld auf, gibt es – falls sich der aktive Spieler für den Kampf entscheidet – eine große Massenschlägerei.

Jeder am Kampf beteiligte Spieler würfelt **zwei Würfel**. Es sei denn, ein Spieler hat gerade kein Gehirn im Kopf, dann würfelt er zwei Würfel abzüglich einen für jede Karte auf seiner Hand. (Also genau wie bei der Bewegung.) Dann addiert jeder Spieler den Treffenwert seines Gehirns im Kopf (falls vorhanden) zu seinem Würfelwert. Außerdem kann man noch Karten aus der Hand spielen, deren Treffenwert dann ebenfalls hinzugezählt wird.

Ein Kampf kann mehrere Runden dauern, da jeder Beteiligte zusätzlich noch Karten aus der Hand spielen kann, um die Oberhand zu gewinnen und dann

Nesbith
ECHSE

2 KOSTEN
2 TREFFEN
4 LAUFEN



IQ: 5

die Reaktion des Gegners abwartet. Der Kampf ist erst dann beendet, wenn alle Spieler keine Karten mehr spielen wollen.

Gleichstand: Bei Gleichstand **gewinnt immer der Angreifer**. Das gilt sogar, wenn der Angreifer nicht am Gleichstand beteiligt ist. Das ist tatsächlich gerechter, als man denkt.

Sieger des Kampfes: Der Sieger des Kampfes kann nach Belieben die Gehirne aller am Kampf beteiligter Spieler klauen, umverteilen oder in die Tonne (d.h. auf den Ablagestapel) werfen. Normalerweise wird er sich das wertvollste Gehirn nehmen und alle anderen wegwerfen, es könnte aber auch schon mal sein, dass er ein besonders nutzloses Gehirn im Kopf eines Mitspielers belässt.

Verlierer des Kampfes: Erfahrung bekommt man, wenn man nicht bekommt, was man will, daher erhalten alle Kampfverlierer als Entschädigung einen Erfahrungspunkt. Auf Grund dieser Tatsache kann man auch schon mal einen Kampf in der festen Absicht, ihn zu verlieren, anzetteln.

Dem Zug Waggons hinzufügen:

Wer einen Waggon nach vorne (Richtung Lokomotive) verlässt, fügt einen neuen Waggon hinzu, indem er zufällig einen aus den noch unbenutzten auswählt. Dieser neue Waggon wird vorne angelegt, alle Hirnsymbole erhalten einen Spielmarker und man beendet seinen Spielzug. Dabei kann es durchaus passieren, dass man noch einen weiteren Waggon hinzufügen muss. Anschließend prüft man, ob hinten Waggons abgehängt werden müssen, und zwar folgendermaßen:

Waggons abhängen: Jedes Mal, wenn ein Zombie sich von Waggon zu Waggon bewegt, kann er seinem inneren Drang nicht widerstehen, die Kupplung zwischen den Wagen mit den Fäusten zu bearbeiten. Daher ist es nur eine Frage der Zeit, wann der Zug anfängt, auseinander zu fallen.

Nachdem man einen Waggon hinzugefügt hat, würfelt man mit dem 6-seitigen Würfel und vergleicht das Ergebnis mit der gesamt-

ten Zuglänge. Ist der Wurf **gleich oder höher** als die Gesamtzahl der Waggons (einschließlich des neuen), bleibt der Zug ungeschoren. Ist der Wurf **aber niedriger** als die aktuelle Zuglänge, **wird der letzte Waggon abgekuppelt und man würfelt erneut**. Das wird so lange wiederholt, wie Waggons abgekuppelt werden.

Achtung: Auch wenn man in seinem Zug mehrere Waggons hinzugefügt hat, prüft man trotzdem nur einmalig, ob Wagen abgehängt werden.

Wer auf einem abgehängten Waggon stand, muss nun dem Zug hinterher laufen. Die Spielfiguren werden direkt hinter den letzten Waggon gestellt. Diese Spieler müssen alle Gehirne in ihren Händen wegwerfen (Ablagestapel), um schnell genug laufen zu können. Sie behalten jedoch alle Erfahrungspunkte und – falls vorhanden – ihr Gehirn im Kopf.

Der Platz hinter dem Zug ist etwas merkwürdig. Dort darf man nicht kämpfen und niemand kann aus dem Zug hinaus dorthin gelangen. Wer dort gelandet und an der Reihe ist, muss mindestens ein Feld vorwärts – in den rückwärtigen Teil des letzten Waggons – ziehen. Man kann also nicht ewig dem Zug hinterher hetzen und sich so vor Angriffen schützen. Kein Zombie ist so intelligent.

Abgehängte Waggons: Wird der Dienstwagen abgekuppelt, so wird er wieder unter die restlichen Waggonteile gemischt. Alle anderen abgekuppelten Waggons werden aus dem Spiel genommen. So wird sichergestellt, dass das Spiel mit einer maximalen Zuglänge von neun Waggons relativ kurz ist. Für ein längeres Spiel kann man natürlich alle abgehängten Waggons recyceln. *Aber Vorsicht:* So kann das Spiel theoretisch endlos dauern.

Die Lokomotive: Sobald die Lokomotive gezogen und vorne angelegt wurde, kann der Zug nicht weiter ausgebaut werden. (Wer den Dienstwagen zieht, muss diesen umdrehen und – da ist die Lokomotive.) Außerdem kann nun jeder Spieler nach Wunsch das Spiel beenden, indem er die Bremsen zieht.

Die Lokomotive hat zwei „Bremsfelder“, mit „B“ bezeichnet. Wer auf einem dieser Felder anhält, bremst den Zug. Mit jeder Bremsung verliert der Zug hinten einen Waggon, ohne dass dafür gewürfelt wird. Sobald der Zug nur noch aus der Lokomotive besteht, endet das Spiel sofort nach der nächsten Bremsung und der Spieler mit dem höchsten IQ gewinnt das Spiel.

Bremsen ist keine Wahlmöglichkeit. Wer auf einem Bremsfeld landet, bremst den Zug unverzüglich – noch bevor er etwas anderes tun kann. Falls das Spiel dadurch beendet wird, endet es, bevor noch irgendein Kampf stattfinden oder der aktive Spieler sich ein neues Gehirn einsetzen

Uther
KÖNIG

10 KOSTEN
5 TREFFEN
5 LAUFEN



IQ: 170