

Vorgeschichte

Als Vorlage diente uns das Spiel „Die schwarzen Schlümpfe“ von Bully Figuren, Peyo Verlag, aus dem Jahr 1975. Das von uns angepasste Spiel haben wir Zombieschlümpfe genannt.

Das Spiel handelt von kleinen blauen Lebewesen, den Schlümpfen, die fern der menschlichen Welt im Schlumpfwald leben. Alle Schlümpfe lebten in Frieden und Harmonie miteinander, bis eines Tages einer der Schlümpfe im Wald von einer gefährlichen Zombieflye namens „Bzz“ gebissen wurde und dadurch erkrankte: Er mutierte zum aggressiven Zombieschlumpf. Seither lauern zwei Gefahren im Wald: Zum einem die Fliege „Bzz“, die weitere Schlümpfe zu beißen droht, und zum anderen der Zombieschlumpf, der jetzt seine friedlichen Kameraden beißen und damit anstecken kann, wenn er ihnen begegnet. Als der Oberschlumpf „Doc“ davon erfährt, durchstreift er den Schlumpfwald und arbeitet Tag und Nacht in seinem Labor, bis er schließlich herausfindet, dass der Blütenstaub der Tuberose Zombieschlümpfe heilt und wieder friedlich werden lässt. Um ihn bei der anstrengenden Heilungsarbeit zu unterstützen, verzaubert der Oberschlumpf die Schlumpfine, die von nun an durch den Wald spaziert und alle Zombieschlümpfe, denen sie begegnet, heilt und wieder friedlich werden lässt. Die neueste Entdeckung gegen die Zombiekrankheit ist ein Pilz, der auch eine Art heilende Substanz enthält, aber Nebenwirkungen hat.

Das Spiel

Zombieschlümpfe ist ein Brettspiel für bis zu 4 Spieler.

Ziel jedes Spielers ist es, so schnell wie möglich seine Schlümpfe gesund und munter aus dem Wald in das Dorf zu retten und damit den Gefahren des Waldes zu widerstehen.

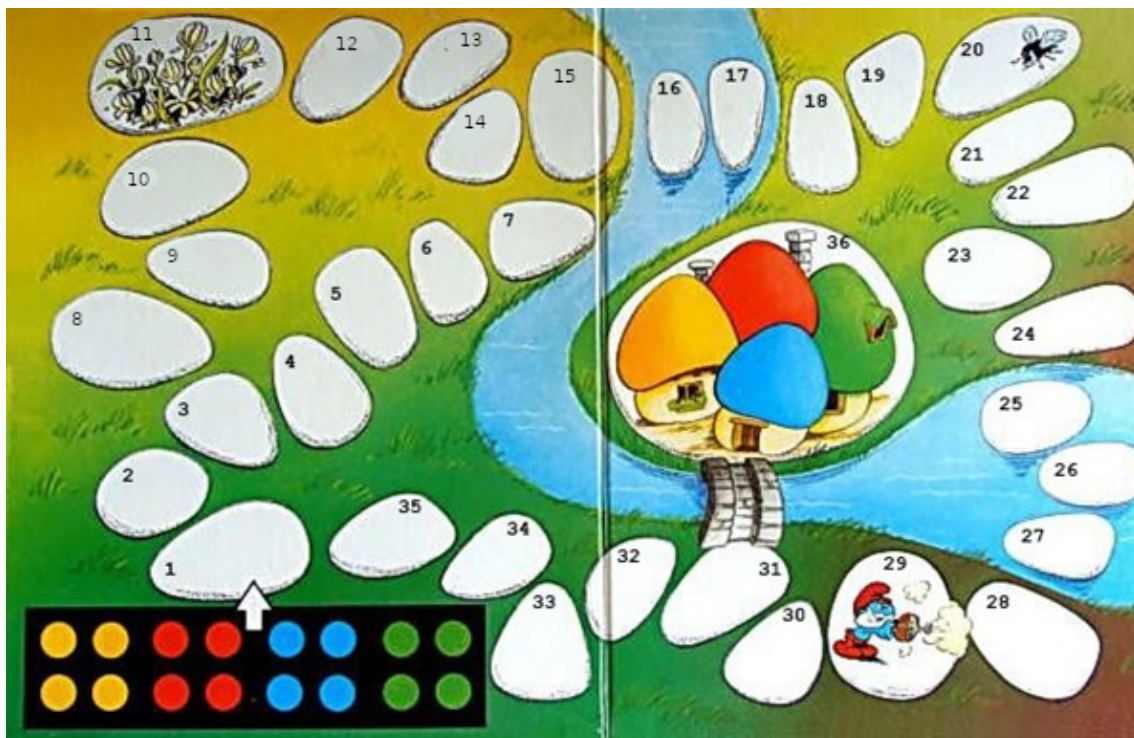


Abbildung 1: Das Spielbrett, © Peyo-Verlag



Spielbrett

Das Spielbrett hat 37 Felder:

- 35 Wegfelder durch den Schlumpfwald
- das Startfeld (Nr. 0)
- das Schlumpfdorf als Ziel (Nr. 36)

Felder

Die nicht markierten Felder sind gewöhnliche Steine eines Trampelpfades durch den Wald und ohne besondere Eigenschaften.

Feld 0: Startfeld

Zu Beginn des Spieles starten alle Spieler mit all ihren Schlümpfen außerhalb des Waldes auf einem Startfeld.

Feld 11: Tuberose

Die Blüten der Tuberose heilen Zombieschlümpfe, wenn sie dieses Feld betreten. Auch die Fliege „Bzz“ spürt die heilende Wirkung der Tuberose und wird sich daher keinesfalls auf diesem Feld niederlassen.

Feld 16, 17, 25, 26, 27: Fluss

Um den Fluss passieren zu können, wurden vor langer Zeit große Steine ins Wasser hineingeworfen. Jedoch sind diese zu verwittert, rutschig und instabil, um auf ihnen zu verweilen. Einzig die Fliege und die Schlumpfine sind leicht und klein genug, um auf ihnen sicheren Halt zu finden.

Feld 24: Pilz

Auch der Pilz hat heilende Wirkung, doch sie ist schwächer als die der Tuberose: Die Heilung tritt nur ein, wenn ein Zombieschlumpf auf dem Pilzfeld stehen bleibt¹. Als Nebenwirkung der Heilung fallen Zombieschlümpfe in einen wirren, wilden Traum, welcher Sie zurück auf das Startfeld versetzt. Von dort treten sie die Reise durch den Schlumpfwald erneut an.

Der Pilz benebelt sowohl die heilende Schlumpfine als auch die Zombieflye, d.h. beide können auf diesem Feld stehen, sind aber ohne jede Wirkung.

Feld 29: Docs Labor

In der Nähe dieses Feldes scheint der Oberschlumpf „Doc“ zur Zeit sein geheimes Labor zu haben. Jedenfalls wurde er häufiger auf diesem Feld gesichtet. Von diesem Feld geht eine heilende Wirkung aus, die alle Zombieschlümpfe heilt, die dieses Feld betreten. Die Fliege wird sich nicht auf dieses Feld setzen.

¹d.h. seinen Zug beendet.

Feld 36: Dorf

Ziel der Reise ist das Dorf der Schlümpfe. Nur friedliche, gesunde Schlümpfe und auch Schlumpfine dürfen das Dorf betreten. Einmal im Dorf kann nur Schlumpfine das Dorf wieder verlassen.

Figuren

Schlumpf

Alle Schlümpfe starten friedlich auf dem Startfeld und tragen eine Mütze, die die Spielerfarbe repräsentiert. Wird ein Schlumpf von der Fliege gebissen oder steckt sich bei einem Zombieschlumpf an, so wird er selbst zu einem Zombieschlumpf.



Zombieschlumpf

Ist ein Schlumpf infiziert, wird er zum Zombieschlumpf. Von nun an beißt er alle friedlichen Schlümpfe, denen er begegnet, und steckt sie an.

Eine *Begegnung* findet immer dann statt, wenn eine Figur ein Feld betritt, auf dem mindestens ein anderer (Zombie-)Schlumpf steht. Die Zombiekrankheit ist so ansteckend, dass ein einziger Zombieschlumpf, der ein Feld betritt oder dort steht, ausreicht, um alle Schlümpfe auf dem Feld zu infizieren, es sei denn, das Feld selbst oder eine beteiligte Figur hat heilende Wirkung.

Trotz seiner Erkrankung wird ein Zombieschlumpf weiterhin vom Spieler kontrolliert, d.h. ein Zombieschlumpf kann gezogen werden. Ein Zombieschlumpf kann durch folgende Aktionen geheilt werden:



- Er kommt mit dem Blütenstaub der Tuberose in Berührung, indem er Feld 11 betritt.
- Er verweilt beim Pilz, d.h. sein Zug endet auf Feld 24. Er verfällt mit der Genesung in einen Traum und startet erneut vom Startfeld.
- Er begegnet dem Oberschlumpf „Doc“, indem er Feld 29 betritt.
- Er begegnet der Schlumpfine.

Als geheilter Schlumpf ist er nicht mehr ansteckend und darf selbstverständlich in die Dorfgemeinschaft aufgenommen werden.

Die Fliege „Bzz“

Die Fliege „Bzz“ schleppte die Zombie-Krankheit in den Schlumpfwald ein. Wenn sie auf einem Feld landet oder Schlümpfe ihr Feld betreten, beißt sie dort alle Schlümpfe und lässt diese zu Zombieschlümpfen werden. Die Fliege kann nicht auf Feldern landen, auf denen sich der Oberschlumpf oder die Schlumpfine befindet. Das Tuberosefeld meidet sie. Sie kann nur im Wald überleben, d.h. auch das Startfeld und das Dorf sind tabu.

Oberschlumpf

Der Oberschlumpf „Doc“ heilt alle Schlümpfe, die ihm begegnen, d.h. Feld 29 betreten. Allerdings ist ihm selbst von den langen Streifzügen durch den Wald und der anstrengenden Suche nach einem Heilmittel die Kraft zum Laufen vergangen, weshalb er sich das gesamte Spiel über auf seinem Feld ausruht und nur dort aktiv wird.

Schlumpfine

Als Verstärkung hat der Oberschlumpf die Schlumpfine mit dem Staub der Tuberoze versorgt. Die Schlumpfine heilt alle Schlümpfe, denen sie begegnet. Allerdings hat sie große Angst vor der Fliege, weshalb Schlumpfine kein Feld betritt, auf dem die Fliege sitzt.

Spielstart

Zu Beginn des Spieles werden alle friedlichen Schlümpfe auf dem Startfeld platziert. Die Fliege startet auf Feld 20, Schlumpfine auf Feld 1 und der Oberschlumpf auf Feld 29. Es wird festgelegt, in welcher Reihenfolge die Spieler würfeln und ziehen werden.

Spielverlauf

Die Spieler würfeln in der gewählten Reihenfolge.

Würfeln einer Zahl 1...5

Würfelt ein Spieler eine Zahl zwischen 1 und 5, kann er einen seiner (Zombie-)Schlümpfe wählen und mit diesem **ziehen**: Dieser Schlumpf geht die gewürfelte Zahl von Feldern entlang des Pfads vorwärts. Betritt der Schlumpf auf seinem Weg ein Verzweigungsfeld, kann er die Richtung auswählen.

Falls der Schlumpf den Zug auf einem Flussfeld beendet, muss er leider zurück auf das Ausgangsfeld des Zuges. Der Wurf verfällt, und der nächste Spieler ist dran.

Betritt der (Zombie-)Schlumpf auf seinem Weg ein Feld, auf dem bereits andere (Zombie-)Schlümpfe, die Fliege, die Schlumpfine oder der Oberschlumpf verweilen, so kommt es zu einer Begegnung und die oben genannten Regeln werden ausgeführt. Betritt er ein Sonderfeld², so werden die entsprechenden Feldregeln angewendet. Da der Schlumpf sich von einem Feld zum nächsten bewegt, kann es bei einem Zug zu mehreren Heilungen oder Infektionen kommen.

Für den Einzug ins Dorf gilt: Ist die gewürfelte Zahl höher als benötigt, um einen friedlichen Schlumpf oder die Schlumpfine ins Dorf zu bringen, verfallen die restlichen Punkte einfach. Zombieschlümpfe müssen sich auf Feld 31 für eine weitere Runde durch den Wald entscheiden, d.h. sie ziehen über Feld 32, 33, 34, und 35 weiter auf Feld 1.

Würfeln der Fliege

Würfelt der Spieler mit seinem ersten Wurf die Fliege, würfelt er so lange weiter, bis eine Zahl erscheint. Gibt es mehrere zulässige Möglichkeiten die Fliege zu ziehen, darf der Spieler entscheiden, welche Verzweigung die Fliege wählt. Allerdings **fliegt** die Fliege über den



²Tuberoze, Pilz



Pfad, d.h. sie betritt die Zwischenfelder während eines Zuges nicht, sondern landet auf dem Zielfeld.

Endet der Zug auf einem für die Fliege unzulässigen Feld, muss sie zurück zum Ausgangsfeld des Zugs, der Wurf verfällt und der nächste Spieler ist dran.

Würfeln der Schlumpfine

Würfelt der Spieler mit seinem ersten Wurf die Schlumpfine, würfelt er so lange weiter, bis eine Zahl erscheint. Gibt es mehrere zulässige Möglichkeiten, darf der Spieler entscheiden, welche Verzweigung Schlumpfine wählt. Schlumpfine kann sich aus dem Dorf heraus für eine neue Runde entscheiden, und weiter auf Feld 1 ziehen.

Endet der Zug auf einem für Schlumpfine unzulässigen Feld, muss sie zurück zum Ausgangsfeld des Zugs, der Wurf verfällt und der nächste Spieler ist dran.

Spielende

Gewonnen hat der Spieler, der als erster alle Schlümpfe seiner Farbe in das Dorf gebracht hat. Nachdem der erste Spieler gewonnen hat, steht der Gewinner fest und alle weiteren Züge haben keinen Einfluss mehr auf das Spielergebnis.