

PULP MANIA

Das hoffnungslos abgefahrene Erzählspiel

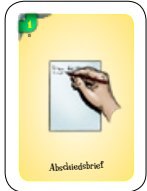
Spielbeispiel

Es spielen: FRANK, IDA, SABINE und GERD

Der Stapel der gemischten **Storykarten** wird gedreht (für eine normale Spiellänge) und verdeckt als Zugstapel in die Mitte des Tisches gelegt. Jeder Spieler zieht 3 Karten und nimmt sie verdeckt auf die Hand.



FRANK (als Ältester) darf die **Genre-Karte** ziehen. Er erwischt das Genre »**Science Fiction**«.

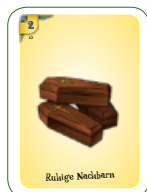


IDA, die links von FRANK sitzt, macht den Anfang. Sie legt die Storykarte »**Abschiedsbrief**« (1 Punkt).

»Science Fiction? Okay. Wir schreiben ... äh, das Jahr 4011. Auf ... auf dem Planeten Ypsus B-7 sitzt der Space-Marshall Rocky Phalanx in seinem

Apartment im achthundertsten Stock eines Wohnsilos. Er ist schlecht drauf. In wenigen Tagen soll er in Pension gehen, und die Aussicht darauf macht ihn depressiv. Um sich abzulenken, beschließt er, seine Memoiren zu verfassen. Er nimmt einen ... wie heißen diese Techno-Stifte? Er nimmt seinen Stylus zur Hand und setzt sich an sein Holo-Touchpad.«

Die Zeit ist abgelaufen. IDA hat die drei Ws (Wer, Wo, Wann) definiert und das auf der Karte abgebildete Motiv passend zum vorgegebenen Genre interpretiert. Sie darf sich den auf der Karte aufgedruckten Punkt gutschreiben und zieht eine Karte nach.

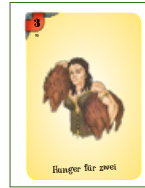


SABINE ist an der Reihe. Sie legt die Karte »**Ruhige Nachbarn**« (2 Punkte):

»Der Space-Marshall hat erst wenige Sätze geschrieben, da lässt ihn ein Video-Ruf der Zentrale hochfahren. Es ist ... humm ... Es ist sein Vorgesetzter, Space-Leutnant Brax Atticus. Nur wenige Blocks entfernt, im Wookiee-

Viertel, hat sich ein Dreifach-Mord zugetragen. Phalanx soll hin und den Fall klären.«

Die Zeit ist fast abgelaufen, daher stoppt SABINE an dieser Stelle. Die von ihr aufgegriffenen Fakten (u.a. der Name der aktuellen Hauptperson) waren korrekt, daher bekommt sie die zwei Punkte der Karte. Sie zieht eine Karte nach.



GERD ist dran. Er legt die Karte »**Hunger für zwei**« (3 Punkte).

»Als Space-Sheriff Phallus am Tatort ankommt, findet er dort ein heilloses Chaos vor: Die drei Opfer, alles Wookies, wurden mithilfe von Schweinekadavern ermordet, die ihnen jemand aus größter Höhe auf den Kopf hat fallen lassen.

Ein Augenzeuge berichtet, unmittelbar nach der Tat sei eine große Frau mit zwei toten Schweinen auf der Schulter aus dem Haus geflohen. Sie soll ...«

Die Zeit ist um. GERD will sich die 3 Punkte gutschreiben, zieht eine Karte nach. Doch IDA hat etwas einzuwenden:

»Ich lege Veto ein! Der Name des Space-Marshalls war nicht korrekt. Er heißt Phalanx, nicht Phallus. Außerdem ist er Space-Marshall, kein Sheriff!«

Rasch sind die Spieler sich einig: IDA hat recht, GERD muss auf seine Punkte verzichten.

Als nächstes ist FRANK an der Reihe. Aufgrund des vorangegangenen Vetos darf er die von GERD eingebrachten Storyelemente ignorieren.



FRANK legt die Karte »**Wacker, Waldi!**« (3 Punkte).

»Der Tatort stellt sich als das Büro einer heruntergekommenen Autovermie... nee, warte! Als Mietservice für Leih-Androiden heraus. Drei Männer mit zerfetzten Kehlen liegen dort in einer Blutlache. Da sich zur Tatzeit sonst

niemand im Gebäude aufhielt, befragt Phalanx einen Androiden, der im Vorzimmer auf Kunden wartete. Der gibt zu Protokoll, im Büro sei Geschrei zu hören gewesen. Dann sei »Miss Moppel«, die ... die altakianische Dackelchse des Firmenchefs, mit bluttriefender Schnauze aus dem Büro gestürmt und durch die Eingangstür ins Freie geflüzt.«

Ende der Erzählzeit.

Umblättern >>>



GERD legt Veto ein, weil er findet, »altakianische Dackelechse« interpretiere das abgebildete Motiv (»Dackel«) zu frei, aber er wird überstimmt. Innerhalb des Genres »Science Fiction«, so die Mehrheit, sei diese Anpassung legitim. FRANK darf sich die 3 Punkte gutschreiben, zieht eine Karte nach.



IDA ist an der Reihe. Sie legt »**Souvenir**« (1 Punkt & Totenkopf).

»Beim Verlassen des Gebäudes stolpert Rocky Phalanx auf dem Gehweg vor dem Haus über einen großen braunen Haufen. Direkt daneben ... (sie wirft erneut einen Blick auf den Totenkopf auf der Karte) ... ha, genau: liegt der leblose Körper eines Mädchens. Ein kurzer Blick auf die Exkremente genügt dem erfahrenen Space-Marshall, um zu wissen: Hier hat eine altakianische Dackelechse gewütet und sich anschließend erleichtert. Auf dem chromblitzenden Gehsteig ist eine Spur aus Blutspritzern zu erkennen. Der Beamte beschließt, ihr zu folgen.«

IDA kassiert 1 Punkt sowie 1 Bonus-Punkt, weil es ihr gelungen ist, einen zusätzlichen Todesfall in diese Episode einzubauen (Totenkopf). Um den Bonuspunkt für die spätere Zählung zu markieren, legt sie die Karte quer auf ihren Punktstapel und zieht eine Karte nach.



SABINE ist dran. Sie legt »**Fleisch ist mein Gemüse**« (1 Punkt & Aussetzen).

»Ähäh ... ja. Also. Während er der Blutspur folgt ... äh ... trifft der Polizist eine Kuh ... Nee, das ist doof. (überlegt) Also, er kommt an einem Geschäft für Rindfleisch vorbei und ... Nee, auch nicht. Dann vielleicht so: Auf der Straße bekommt er plötzlich Hunger und ...«

Die Zeit läuft ab, ohne dass SABINE etwas Brauchbares zur Story beitragen kann. Sie bekommt keine Punkte und zieht eine Karte nach. Da die aufgedruckten Aktionen immer in Kraft treten, muss GERD, der nach ihr dran gewesen wäre, aussetzen, daher ist jetzt Frank an der Reihe.



FRANK legt die Karte »**Überführt**« (3 Punkte).

»Phalanx untersucht die Leiche des Mädchens und entdeckt auf ihrer Armbanduhr ... will sagen: dem Display ihres Armbandcomputers einen Fingerabdruck. Er eilt zurück zum Tatort und veranlasst, dass auch die Leichen dort auf Fingerabdrücke untersucht werden.

Ergebnis: An allen Opfern finden sich Abdrücke von ein und derselben Person. Nur - von wem, wenn der Mörder doch eine Dackelechse war?«

FRANK erhält 3 Punkte und zieht eine Karte nach.



IDA ist an der Reihe. Sie legt die Karte »**Grillabend**« (3 Punkte).



»Space-Marshall Phalanx erinnert sich an einen Fall, den er vor 25 Jahren bearbeitet hat. Damals hatte ein Krimineller einen goldbotekischen Schleimklumpen auf Mord dressiert. Das Alien stülpte sich auf Zuruf über den Kopf seiner Opfer und erstickte diese so. Phalanx kam dem mörderischen Dresseur auf die Schliche, er wurde verurteilt und auf dem Scheiterhaufen verbrannt. Eine ... äh, eine im Jahre 4011 völlig gängige Art der Bestrafung!«

IDA darf sich 3 Punkte gutschreiben. Sie zieht eine Karte nach.



SABINE ist dran. Sie legt die Karte »**Zum Kotzen**« (1 Punkt & Herz).

»Der Space-Marshall folgt der Blutspur, die Miss Moppel hinterlassen hat. Nach einer Weile begegnet ihm ein Mann, der sich lautstark an eine Wand übergibt. Phalanx fragt den Fremden, ob ihm zufällig eine blutbesudelte

Dackelechse über den Weg gelaufen sei. Der Mann nickt, fasett etwas von Gedärmen, die dem Biest aus dem Maul baumeiten - und muss prompt weiterkübeln.«

SABINE bekommt 1 Punkt (für eine romantische Verstrickung hätte sie wegen des Herzens einen Bonus-Punkt erhalten, was ihr aber nicht gelungen ist). Sie zieht eine Karte nach.



GERD ist an der Reihe und legt die Karte »**Fremde Federn**« (2 Punkte).

»Irgendwann werden die Blutspritzer auf dem stählernen Gehweg undeutlicher, bis Phall... Phalanx ihnen nicht länger folgen kann. Er bricht die Verfolgung ab und geht nach Hause. Dort ... äh, läuft im Fernsehen ... nee,

wie heißt die Glatze in der Zukunft? Im 3D-TV? Also, da läuft ein Western über ... äh ... Ach, verdammt! Ich gehs auf.«

GERD erhält keine Punkte und zieht eine Karte nach.

SABINE legt die Karte »**Garantiefall**« (1 Punkt & Herz).

USW.