

PULP MANIA

Was ist »Pulp«?

Das Wort »Pulp« bezeichnet umgangssprachlich Schund- und Trivilliteratur. Pulp Magazine, die Nachfolger der Groschenromane des 19. Jahrhunderts, sind heute vor allem für ihre sensationslüsternen, reißerischen Geschichten bekannt: Stories über Mord und Totschlag, Schießereien, außerirdische Invasoren, Superhelden mit unglaublichen Kräften, kurz: Stories von literarisch vielleicht fragwürdigem Wert, die aber eins können: unterhalten.

In **PULP MANIA** kann jeder solche Geschichten selbst erfinden. Als Hilfsmittel dienen Storykarten mit abgefahrenen Versatzstücken, schrägen Titeln sowie die eigene Fantasie. Und damit kein anderer Mitspieler mehr Punkte für seine Ideen kassiert und den Sieg nach Hause trägt, gibt's noch ein paar extra gemeine Aktionskarten.

Inhalt

7 Genrekarten

103 Storykarten mit den Werten 1, 2, 3

Ziel des Spiels

Ziel von **PULP MANIA** ist es, eine möglichst abgefahrte Geschichte innerhalb eines vorgegebenen Genres weiter und weiter fortzuspinnen und für jede neue Episode Punkte zu kassieren. Wer am Schluss die meisten gesammelt hat, gewinnt. Punkte gibt es in unterschiedlicher Zahl für in die Geschichte eingebaute Storykarten – je verrückter das Motiv, desto mehr Punkte sind die Karten wert. Aber Vorsicht: Wer nicht konzentriert mitdenkt, seine Mitspieler langweilt oder dessen Story nicht »pulpig« genug ist, der geht leer aus!

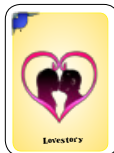
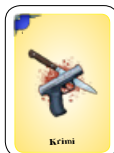
Vorbereitung

Die **Storykarten** (103) werden gemischt. Je nach gewünschter Länge des Spiels wird der Stapel gedrittelt (normale Spiellänge) bzw. geviertelt (kürzeres Spiel), überschüssige Karten werden beiseite gelegt. Die verbleibenden Karten werden als Zugstapel für alle Spieler erreichbar in der Mitte des Tisches platziert. Jeder Spieler zieht drei Karten vom Stapel und nimmt diese verdeckt auf die Hand.

Die Mitspieler haben nun jeweils 30 Sekunden Zeit, um ihre Geschichten zu spinnen. Die Zeit wird mit einem beliebigen Zeitmesser gestoppt (nicht im Spiel enthalten).

TIPP: Beim Spiel mit Jüngeren die Storykarten vor dem Spiel durchsehen und ggf. solche Motive entfernen, die dem Alter der Mitspieler nicht angemessen scheinen.

Spielverlauf



Das Spiel beginnt, indem der älteste Spieler (alternativ: der punktemäßige Verlierer der vorangegangenen Runde) die **Genrekarten** (7) mischt und blind eine davon zieht. Die Karte wird gut sichtbar in die Mitte des Tisches gelegt. Sie bestimmt den Themenbereich, in dem die folgende Story ihren Anfang nehmen soll:

Krimi • Western • Märchen • Lovestory • Science Fiction Horror • Fantasy

Der Spieler links vom ältesten Spieler legt nun eine Storykarte seiner Wahl von seiner Hand vor sich aus. Ein Mitspieler misst die Zeit. Der Spieler beginnt, basierend auf dem abgebildeten Motiv, eine Geschichte zu erfinden, die dem zuvor festgelegten Genre entspricht. Als erster Spieler ist es seine Aufgabe, die drei Ws der Story zu etablieren: **Wer, Wo, Wann?**

Die erzählte Episode darf eine Dauer von 30 Sekunden nicht überschreiten. Sie sollte mit einem abgeschlossenen Satz enden. Absichtlich unvollständig belassene Sätze wie »Und dann passierte etwas Schreckliches ...« sind nicht gestattet.

Gelingt dies dem Spieler innerhalb des Zeitfensters, ohne dass ein Mitspieler sein Veto einlegt (s. u.), darf er die gespielte Storykarten bunkern, d. h. auf einen offenen Stapel vor sich legen, die neueste zuoberst. In der Schlusswertung erhält er dafür die aufgedruckte Zahl in Punkten, siehe *Spielende/Schlusswertung*.) Er zieht verdeckt eine Karte vom Zugstapel nach, und der im Uhrzeigersinn nächste Spieler ist an der Reihe.

Dieser legt *sofort* eine Storykarte von seiner Hand vor sich aus und erzählt, basierend auf dem abgebildeten Motiv, die begonnene Geschichte weiter – exakt ab der Stelle, wo sein Vorredner aufgehört hat. Die drei Ws (**Wer, Wo, Wann**) sowie sonstige Begebenheiten (Orte oder Namen bereits eingeführter Figuren) müssen aufgegriffen und weiterverwendet werden, auch das anfangs festgelegte Genre muss beibehalten werden. Zitiert ein Spieler Elemente aus einer vorangegangenen Episode falsch, verwechselt er z.B. Personen, nennt sie bei einem falschen Namen o.ä. und dies fällt einem Mitspieler auf (siehe *Veto*), darf er die Karte anschließend nicht bunkern und erhält keine Punkte dafür. Gelingt es ihm dagegen innerhalb des Zeitlimits die Geschichte logisch weiterzuspinnen, darf er die betreffende Storykarte bunkern. Er zieht eine Karte nach, und der nächste Spieler ist an der Reihe.

TIPP: Bei den Motiven der Storykarten sind kleinere inhaltliche Interpretationen bzw. Anpassungen an das jeweilige Genre möglich, z.T. sogar erwünscht, z.B. wird »Auto« zu »Kutsche«, falls das Thema »Western« lautet u. ä.)

Veto

Ist ein Spieler der Meinung, dass für die aktuelle Episode eines Mitspielers einer der folgenden Fälle zutrifft, darf er sein **Veto** einlegen:

- Die Episode führt die bisherige Geschichte nicht konsequent fort.
- Bisherige Versatzstücke (Namen, Orte, Figuren o. ä.) wurden nicht korrekt benannt.
- Das Motiv auf der Karte wurde zu weitläufig/falsch interpretiert.

Schließt sich die Mehrheit der Mitspieler dem Veto an, darf der Spieler, der soeben erzählt hat, die Storykarte nicht für die Schlusswertung bunkern; sie wird aus dem Spiel genommen. Der nächste Spieler darf die nicht gewertete Episode seines Vorredners ignorieren und ab der letzten »statthaften« Storykarte weitererzählen.

TIPP: Nicht zu lange diskutieren, lieber zügig abstimmen. Jede Verzögerung macht es für den nächsten Spieler unnötig schwer, an die laufende Geschichte anzuknüpfen.

»Spontaner Todesfall« & »Wo die Liebe hinfällt«



Manche Storykarten sind zusätzlich mit einem **Totenschädel** oder einem **Herz** markiert. Gelingt es dem Spieler, der sie ausspielt, in die Handlung dieser Episode zusätzlich zum abgebildeten Motiv einen Todesfall oder eine romantische Verstrickung (Küsse, Hochzeit, Sex o. ä.) einzubauen, erhält er für diese Karte einen **Bonuspunkt**. Karten mit Bonuspunkt werden für die Schlusszählung markiert, indem sie quer, also im 90-Grad-Winkel versetzt, auf den Stapel der gebunkerten Karten gelegt werden.



Aktionskarten

Manche Storykarten sind zusätzlich mit einem **Aktionsmotiv** versehen. Aktionen treten automatisch in Kraft, nachdem der Spieler die betreffende Karte gespielt, d.h. die laufende Geschichte um eine Episode erweitert hat.



Richtungswechsel: Die Spiel-/ Erzählrichtung kehrt sich um.



Aussetzen: Der nachfolgende Spieler wird übersprungen, er darf weder eine Karte ausspielen noch erzählen. Der übernächste Spieler muss sofort eine Motivkarte legen und weiterfabulieren.

Nach dem Ausspielen einer Aktionskarte wird ganz normal eine neue Karte vom Zugstapel nachgezogen.

Aktionen treten immer in Kraft, egal ob der Ausspielende mit der betreffenden Karte Punkte erzielt oder nicht.

Tipps & Tricks für fortgeschrittene Spieler

Erfahrene PULP MANIA-Spieler wollen vermeiden, dass der nachfolgende Spieler seine Storykarte erfolgreich in Punkte ummünzen kann. Sie gestalten das Fortsetzen der Story bewusst knifflig, z. B. indem sie in ihrer Episode einen fiesen Konflikt anbahnen, der in der nächsten Episode ausgebadet bzw. aufgelöst werden muss: hungrig heulende Wölfe in der Ferne, unachtsam auf dem Heuboden weggeworfene Zigarettenskippen, eifersüchtige Ehepartner, politische Querelen, Invasionen aus dem All, unheilbare Krankheiten ... Die Liste der Schwierigkeiten, mit denen sich der nächste Erzähler herumschlagen muss, ist endlos – gleichzeitig machen sie die Story um ein Vielfaches unterhaltsamer.

Spielende & Schlusswertung

Wird die **letzte Karte** vom Zugstapel gezogen, läutet dies die letzte Spielrunde ein. Ab jetzt ist jeder Spieler noch einmal an der Reihe. Er *muss* in dieser letzten Runde mindestens *zwei* seiner Handkarten auf einmal ausspielen – d.h. beide Motive müssen auf einen Schlag in die Erzählung eingebaut werden. Gelingt dies, gibt es für beide Karten die entsprechende Punktzahl, die dritte wird weggelegt. Wer es sich zutraut, darf versuchen, *alle drei* Karten von seiner Hand auszuspielen. Aber Achtung: Verstreich die Zeit, bevor alle zwei/drei Motive erzählerisch verarbeitet sind, gibt es gar keinen Punkt.

Dem letzten Spieler fällt die ehrenvolle Aufgabe zu, die Geschichte zu beenden, d.h. er muss versuchen, sämtliche zwischenzeitlich aufgetauchten Nebenhandlungen zusammenzuführen sowie das Schicksal aller agierenden Figuren abschließend zu klären. (Auch bei dieser Aufgabe haben die anderen Mitspieler noch einmal Veto-Recht.)

Anschließend zählen alle Spieler die Werte ihrer gebunkerten Storykarten zusammen. (Achtung: Quer gebunkerte Karten zählen +1.) Der Spieler mit der höchsten Punktzahl ist der Sieger. Bei einem Gleichstand gewinnt der Spieler, der die meisten Storykarten mit dem Wert 3 (bei Gleichstand: 2) gesammelt hat.

Impressum

Autoren: Maja Šimunić & Jens Schumacher

Titellogo: Steffen Winkler

Grünes Cover: Steffen Winkler

Blaues Cover & Illustrationen:

Tim Brothage

Originalausgabe ©2019 Truant Spiele

Alle Rechte vorbehalten.

www.truant.de

**TRUANT
SPIELE**