

ZOMBIES SIND IM KAUFHAUS

REGELWERK

1. **DIE IDEE** VON **ZOMBIES SIND IM KAUFHAUS** IST EIN TRASHIGES UND SPANNENDES LIVEROLLENSPIEL. DAMIT DIES FUNKTIONIERT, APPELLIEREN WIR AN ALLE TEILNEHMENDEN, SICH SELBST IHREN EIGENEN TRASHIGEN HORROR ZU SCHAFFEN. DIESES REGELWERK DIENST ALS GRUNDSATZ, WAS ABER NICHT HEISSEN SOLL, DASS MAN NICHT FUER EIN BESSERES SPIEL DAVON ABWEICHEN DARF...
2. **DIE ZOMBIES** BEWEGEN SICH IN DER REGEL SEHR LANGSAM. DAS BEDEUTET, DASS MAN IHNEN EIGENTLICH PROBLEMLOS ENTKOMMEN KOENNTE, WIENN MAN GERADE GUT AUFFASST. SIE REDEN MIT WIRREM UNZUSAMMENHAENGENDEM GRUNZEN, KOENNEN SICH ABER UNTEREINANDER WOHL IRGENDWIE VERSTAENDIGEN. IHR VORTEIL IST IHRE STAERKE. SIE SIND IMMER ETWAS STAERKER ALS EIN MENSCH. HALTEN ZUM BEISPIEL ZWEI LEUTE EINE TUER ZU, KANN EIN ZOMBIE ALLEINE NICHT HINEIN. BEI ZWEI ZOMBIES, DIE SICH MEISTENS DURCH KLOPFEN AN DIE TUER BEMERKBAR MACHEN, REICHT DIE KRAFT DER MENSCHEN NICHT AUS. DIE BISSE DER ZOMBIES, DIE SELBSTVERSTAENDLICH IM SPIEL NUR ANGEDEUTET WERDEN, SIND EXTREM GEFAEHRlich...
3. **DER TOD** IST BEI DIESEM SPIEL ALLGEGENWAERTIG. LEBENSPUNKTE ETC. GIBT ES NICHT. IHR ENTSCHIEDET, WIE GUT ODER SCHLECHT IHR WIE VIELE TREFFER VERKRAFTEN KOENNT UND WIE ES EUCH DANACH GEHT. WER VON EINEM ZOMBIE GEBISSEN WIRD, WIRD IRGENDWANN SELBST ZUM ZOMBIE. WIE LANGE DIES DAUERT, BLEIBT EUCH SELBST UEBERLASSEN. VERSUCHT VOR EUREN KAMERADEN EURE WUNDEN ZU VERSTECKEN UND TICKT IRGENDWANN AUS. IHR KENNT DAS SICHER AUS DEN GANZEN ZOMBIEFILMEN. WIR KOENNEN EUCH DANN IM SL-RAUM SELBSTVERSTAENDLICH MIT GRUSELIGER SCHMINKE ETWAS UMSTYLEN...

4. **GEWINNEN UND VERLIEREN** IST BEI DIESEM SPIEL NEBENSACHE. ES GEHT UM DEN SPASS AM TRASH UND ZOMBIEHORROR. FUER EIN SCHOENES SPIEL WAERE ES GUT, WENN IHR EUCH VON DEN ZOMBIES IRGENDWANN ERWISCHEN LASST. FUER EIN SCHOENES SPIEL WAERE ES GUT, WENN DIE ZOMBIES DEN SPIELERN IMMER EINE LETZTE FLUCHTMOEGlichkeit LASSEN. FUER EIN SCHOENES SPIEL WAERE ES GUT, WENN IRGENDWANN MAL JEMAND VERSUCHT, EIN GEGENMITTEL ZU FINDEN, DABEI ABER VIELLEICHT AUCH SCHEITERT...
5. **SPIELBEGINN UND SPIELEND** WERDEN WIR LAUT PER MEGAFON KOMMUNIZIEREN. AUCH ETWAIGE SPIELLEITUNGSBEFEHLE WIE TIME FREEZE ODER STOPP VERSUCHEN WIR SO AN ALLE WEITERZUGEBEN. WIR WOLLEN MOEGlichST LANGE AM STUECK SPIELN. DAS SPIEL BEGINNT HARMLOS OHNE ZOMBIES UND ENDET ... IRGENDWIE...
6. **SICHERHEIT UND SCHUTZ** SIND UNS BESONDERS WICHTIG. BITTE VERMEIDET FUER EUCH UND ANDERE REAL GEFAEHRliche SITUATIONEN. KLETTERT NICHT AN DEN WAENDEN HOCH, SPRINGT NICHT DIE TREPPE HERUNTER, SPRINGT NICHT WILD IN DIE MENGE ETC. PP. WIR WOLLEN ZWAR VIELE BLUTENDE CHARAKTERE HABEN, ABER KEINE REAL VERLETZTEN PERSONEN. NUTZT NUR ANGEDEUTETE BISSE UND SCHLAEGE MIT WEITEM ABSTAND. NUTZT NUR SCHAUMSTOFFGEGENSTAENDE, UM EUCH IM SPIEL ZU PRUEGELN...
7. **DIE STOPP-REGEL** KOENNT IHR JEDERZEIT NUTZEN, WENN FUER EUCH, FUER ANDERE ODER FUER EINEN WICHTIGEN GEGENSTAND WIE EINE BRILLE ODER KONTAKTLINSEN EINE GEFAHR BESTEHT...
8. **OUTTIME-RAEUME** FUER DIEJENIGEN, DIE NICHT MEHR KOENNEN ODER WOLLEN, WERDEN WIR SELBSTVERSTAENDlich BEREITHALTEN. DORTHIN KOENNT IHR EUCH IMMER ZURUECKZIEHEN. DIE TOILETTEN UND AUCH DIE ZUGAENGE DAZU SIND OUTTIME UND WERDEN NICHT VON ZOMBIES BELAGERT...
9. **DIE SPIELLEITUNG** FINDET IHR IM SL-RAUM. ES IST NICHT TEIL DES KONZEPTS, DASS DIE SPIELLEITUNG ALLE SITUATIONEN UEBERWACHT. WENN IHR ALSO ETWAS BENOETIGT, DANN WENDET EUCH AN DEN SL-RAUM, DER SELBSTVERSTAENDlich IMMER ZUGAENGLICH UND FREI VON ZOMBIES IST...
10. **SPASS** STEHT AN VORDERSTER STELLE. WIR BIETEN EUCH DEN SANDKASTEN, IN DEM IHR EUCH AUSTOEBEN KOENNT, ALSO MACHT WAS DRAUS. UND WIE MAN BEI ZOMBIE-LARPS SO SCHOEN SAGT: **VIEL GLUECK...**