

ZOMBIE NIGHT

Spielanleitung



Quelle: <https://pixabay.com/de/horror-zombie-geister-gruselig-1848697/>

Von:

Michael La // michi.la.85@gmail.com

Kathrin Gökceli // k.goekceli@gmail.com

Elisabeth Pohl // pohlelli@gmail.com

Abgabe am:

28.12.2017 – Wintersemester 2017 / 2018

Fach:

Medienkompetenz im digitalen Zeitalter

Dozent/-in:

Angelika Beranek // Dominik Hanakam

INHALT

EINLEITUNG	1
SPIELER	2
SPIELVORBEREITUNG	2
SPIELREGELN	2
SPIELZIEL	3
Variante 1	3
Variante 2	3
Variante 3	3
SPIELTIPP	4

EINLEITUNG

Bei **"Zombie Night"** handelt es sich um ein **Nachtgelände Adventure** Spiel, bei dem **zwei Teams** gegeneinander antreten (mind. 8 Spieler). Ein Team nimmt dabei die Rolle der **"Zombies"** ein, während das andere Team die Rolle der **"Überlebenden"** einnehmen. Zu Beginn gibt es **genauso viele Zombies wie Überlebende**. Das **"Zombie"** Team muss versuchen alle Überlebende zu **"infizieren"** während die Überlebenden darauf achten müssen **nicht "infiziert"** zu werden. Im Team der Überlebenden gibt es immer einen **"Heiler"**, der versuchen muss die Zombies zu heilen.

Die Spielidee, sowie das **"Zombie-Kit"** entstand im Wintersemester 2017 / 2018 im Rahmen des Seminars "Medienkompetenz im digitalen Zeitalter" während eines "Hackathon" (20.10.2017 – 22.10.2017) in Zusammenarbeit der Studenten der FH München im Studiengang Soziale Arbeit mit den Pfadfindern des VCP (Verband Christlicher Pfadfinderinnen und Pfadfinder).

SPIELER

Gespielt wird das Spiel **"Zombie Night"** in **zwei gleichgroßen** Teams. Im Allgemeinen gibt es **keine Maximalanzahl** an Spielern. Mindestens vier pro Team (d.h. mindestens acht Spieler insgesamt) sind jedoch sinnvoll. Zudem sollten die Spieler **gerecht auf beide Teams eingeteilt** werden. Das eine Team stellt die **"Überlebenden"** dar, das andere Team die **"Zombies"**.

SPIELVORBEREITUNG

Das Spiel findet (idealerweise) nachts in einem **vorab definierten Gelände** statt. Jeder Spieler beider Teams wird **vor Spielbeginn** mit einem **"Zombie-Kit"** ausgestattet, welches an einer der Arme anzubringen ist. Dieses **"Zombie-Kit"** **signalisiert** später im Spiel, ob man aktuell ein **Zombie oder ein Mensch** ist. Leuchtet das **"Zombie-Kit"** **grün** ist man im Team der **"Überlebenden"**. Leuchtet es **rot** ist man im Team der **"Zombies"**. Es gibt im gesamten Spiel nur **eine Taschenlampe**, welche lediglich im Team der **"Überlebenden"** **weitergereicht** werden darf.

SPIELREGELN

Zu Beginn der Spielrunde teilen sich alle Spieler **innerhalb des zuvor definierten Gelände** auf. Sobald das Spiel beginnt dürfen die **"Zombies"** die **"Überlebenden"** **jagen**. Ein "Zombie" kann einen "Überlebenden" **infizieren** indem er den **Schalter** auf dem **"Zombie-Kit"** eines anderen Spielers **klopft**. Die **LED** des infizierten Spielers sollte nun **rot** leuchten. Die **"Überlebenden"** müssen ihrerseits versuchen **nicht infiziert** zu werden, und vor den **"Zombies"** zu **fliehen**. Infizierte bzw. Zombies können nur wieder **geheilt** werden und ins Team der **"Überlebenden"** **zurückkehren**, wenn ein anderer "Überlebender" mit **Hilfe einer Taschenlampe** auf ihr "Zombie-Kit" **leuchtet**. Die **LED** sollte bei erfolgreicher Heilung nun wieder **grün** leuchten. Es gibt im gesamten Spiel nur **eine einzige Taschenlampe** (bei großer Spielerzahl, kann auch

vereinbart werden mehr als eine Taschenlampe zu erlauben). Wichtig ist jedoch, dass die **Taschenlampe nur innerhalb des Teams der "Überlebenden"** weitergereicht werden darf. Der Träger der Taschenlampe ist der sogenannte **"Heiler"**. Wird der **Heiler infiziert**, darf die Taschenlampe **nicht in das Team der "Zombies" übergehen**, sondern muss dann einem anderen **"Überlebenden" weitergegeben** werden.

SPIELZIEL

Eine Spielrunde ist abgeschlossen, sobald es entweder **keine "Überlebenden" oder keine "Zombies"** mehr gibt.

VARIANTE 1

Eine Spielrunde ist abgeschlossen, **sobald der (oder alle) Heiler infiziert** wurde(n). In dem Fall haben die **"Zombies"** das Spiel **gewonnen**, unabhängig von der Zahl der "Überlebenden" oder "Zombies".

VARIANTE 2

Es wird eine **fest definierte Zeit vorab vereinbart**. Eine Spielrunde ist dann abgeschlossen, wenn die Zeit abgelaufen ist. Am Ende entscheidet die **Anzahl der Spieler pro Team wer gewonnen** hat.

VARIANTE 3

Diese Variante ist ähnliche wie die **VARIANTE 2**. Es kommt jedoch eine Erschwernis für das Team der "Überlebenden" hinzu:

Wenn das Team der **"Zombies"** den Heiler mit der **Taschenlampe** erwischt, muss diese **aus dem Spiel genommen werden**. Es gilt nur noch die restlichen Gehirne bzw. so viele wie möglich innerhalb der Zeit zu verspeisen werden, um das Spiel zu gewinnen. Die "Überlebenden" müssen jedoch um Umkehrschluss darauf achten bis zum Ende der Spielzeit mehr **"Überlebende"** zu sein, als es **"Zombies"** gibt.

SPIELTIPP

Das Rotieren der Taschenlampe im Team der Menschen erhöht die Chance auf Verwirrung bei den gehirnhungrigen Zombies.