

## KULTUR IM NORDEN

# Zombiejagd am Wohnzimmertisch

„Mensch-ärgere-Dich-nicht“, „Trivial Pursuit“ & Co. – Familienspiele waren zumeist harmlos. Doch jetzt kommt „The Walking Dead“. Die erfolgreiche TV-Serie begründet einen neuen Trend der Brettspiele – Zombiejagd in der guten Stube.

Vor ein paar Wochen gaben Wissenschaftler der Cornell Universität dem verduzteten Publikum einen unerwarteten Ratschlag: Im Falle einer Zombie-Apokalypse solle man sich umgehend in die Rocky Mountains begeben, hoch in den Bergen sei man ziemlich sicher vor den Untoten.

Wie kommen die renommierten Forscher dazu, so etwas zu untersuchen? Gut, eigentlich ging es um die Ausbreitung von Seuchen, aber den Zombie-Aufhänger konnte man sich nicht verkneifen. „The Walking Dead“ sei Dank. Die US-Serie, von Millionen Fans nur „TWD“ genannt, hat das siechende Zombie-Genre quasi im Alleingang wiederbelebt. Jetzt kann man sich vor Zombies kaum noch retten. Und das, obwohl es in der Serie eigentlich gar nicht so sehr um die Untoten geht, sondern darum, wie sich Menschen ver-

halten, wenn sie mit dem Zusammenbruch jeglicher Ordnung konfrontiert werden.

**Vampire sind von gestern** Seit der ersten TWD-Folge sind Vampire jedenfalls sowas von out und Zombies total in. Neben unzähligen TWD-Fanutensilien gibt es selbstverständlich auch eine ganze Reihe an Gesellschaftsspielen mit Zombiethema. Wie es während einer Zombie-Apokalypse so üblich ist, steigen die Überlebenschancen im Team, deshalb sind alle vier hier

droht von anderen Überlebenden, nicht von den hirnlosen Zombies.

„Winter der Toten“ bringt dieses Element ins Spiel. Theoretisch ist auch „Winter der Toten“ ein kooperatives Spiel. Es ist allerdings möglich, dass ein oder mehrere Spieler ein geheimes Ziel verfolgen und die restlichen Überlebenden irgendwann betrügen. Diese Dynamik macht „Winter der Toten“ zu dem

Spiel, das die Paranoia und Hochspannung von TWD am besten transportiert, ohne ein offizielles TWD-Produkt zu sein. Allerdings ist „Winter der Toten“ recht komplex und kommt mit einer langen Anleitung daher. Hat man sich aber erst einmal ins Spiel hineingearbeitet, steht ein sensationell spannender Abend bevor.

Bleibt noch eine Frage: Was machen Zombiefans, die mit TWD partout nichts anfangen können? Die spie-

len am besten etwas, was eher auf die Film-Klassikern „Die Nacht der lebenden Toten“ und „Shaun oft the Dead“ zurückgeht. „Zombicide“ etwa ist echter US-Trash, obwohl das Spiel aus Frankreich stammt. Auch hier ist man als Gruppe Überlebender unterwegs und arbeitet gemeinsam darauf hin, lange genug am Leben zu bleiben. Ausgerüstet mit Ketensägen und Baseballschlägern knüpelt man sich durch Horden von Zombies. Das (leider ziemlich teure) Spiel ist ein chaotischer Spaß für die Splatter-Fraktion.

Etwas gemütlicher geht es in „Pints of Blood“ zu. Wie Shaun und seine Kumpels hängen die Überlebenden die meiste Zeit in einem englischen Pub rum und gehen nur gelegentlich vor die Tür, um Zombies zu bekämpfen. Das Spiel ist mit einer großen Prise Ironie angereichert, somit ist es etwas für die Spaßvögel unter den Zombiekillern, die auch mal eine literarische Anspielung zu schätzen wissen. Zombiespiele gibt es eben für alle Geschmäcker!

HENDRIK BREUER

#### Informationen zu den Spielen:

„The Walking Dead: Der Widerstand“ von Matt Hyra, Kosmos Verlag, für 1-4 Spieler ab 16 Jahren, um 30 Euro.

„Winter der Toten“ von John Gillmore und Isaac Vega, Heidelberger Spieleverlag, für 3-5 Spieler ab 14 Jahren, um 45 Euro.

„Zombicide (Season 1)“ von R. Guiton, J.-P. Lullien und N. Raoult, Asmodee, für 1-6 Spieler ab 13 Jahren, um 75 Euro.

„Pints of Blood“ von Kinjiro, Huch! & friends, für 2-4 Spieler ab 14 Jahren, um 40 Euro.

