

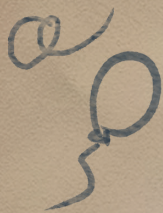
Oct. 27-Nov. 2

\$1.20

DEADLY  
TV

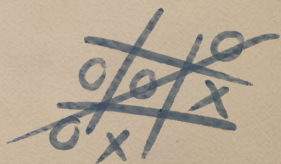
Keine  
Angst vor

REGELN



## Vorwort des Autors

Schön, dass ihr unser Spiel auf den Tisch bringt! Ich wünsche euch viel Spaß - und reichlich Schrecken! Um die Regeln in bestimmten Abschnitten lesbarer zu halten, verwenden wir das generische Maskulinum (z. B. „Gegner“). Natürlich sind damit alle Horror-Fans gemeint, ganz gleich, wer ihr seid.



## INHALTSVERZEICHNIS

Material und Ziel des Spiels	4
Vorbereitung	6
Überblick	7
Rundenablauf	8
Sonderfälle	14
Ende der Partie	15
„Schrecken“-Karten	16
Skills	18
Fortgeschrittenes Spiel	21
Varianten	23
Solo-Modus	24
FAQ	30
Credits	32

**Verlag:** till5am Games

**Autor:** Marcel Dehlinger

**Illustratorin:** Viktoria Wecker

**Supervision:** Bard Wildly

**Lektorat:** Michael Csorba

sch  
ne Grup  
za Hawai  
stellten. A  
en Ofen  
on Alfredo mit

einem Tod sucht er  
an Pizza Hi

OA

# MATERIAL UND ZIEL DES SPIELS

1-5 30-60 MIN

1 SPIELPLAN  
(2 SEITEN)



12 CHARAKTERKARTEN

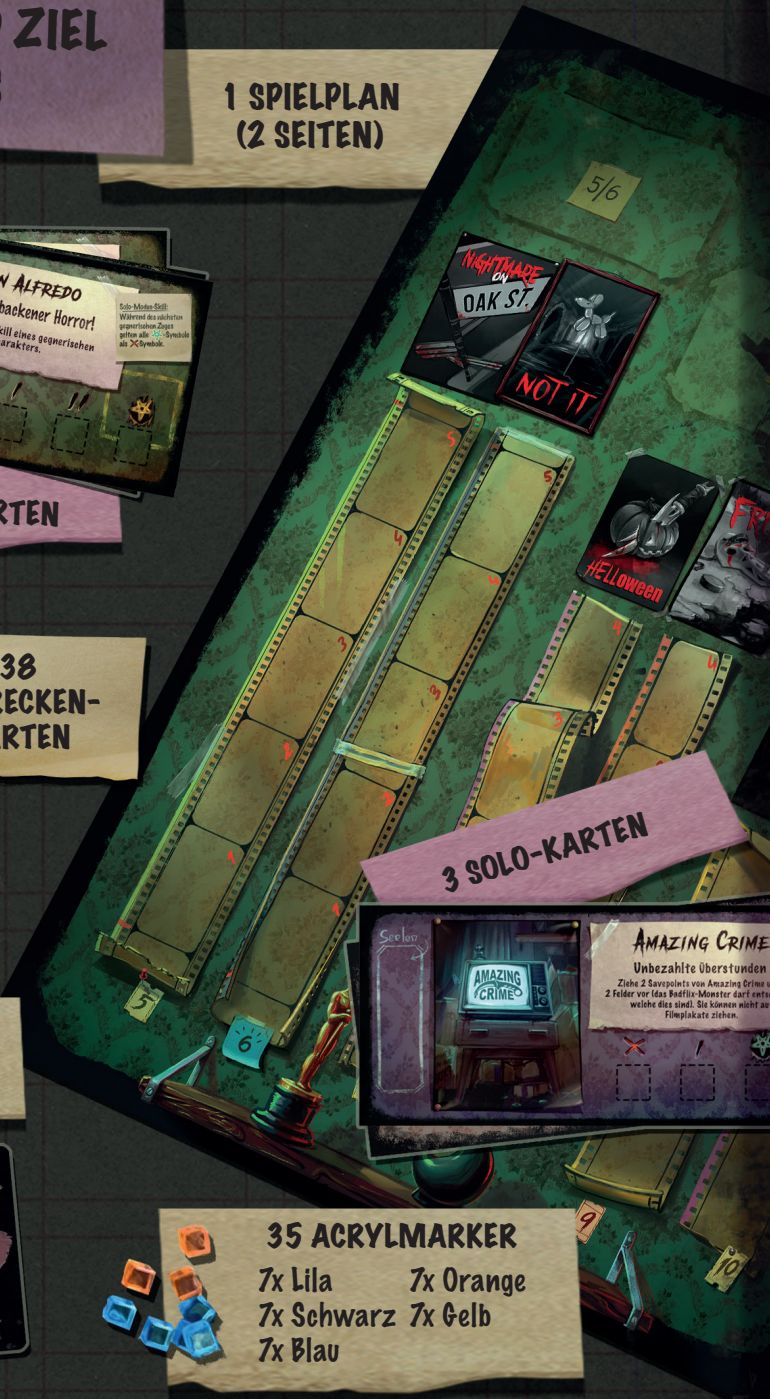


38 SCHRECKEN-KARTEN

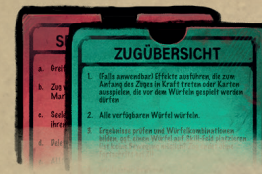


18 DELETED-SCENES-KARTEN

35 ACRYLMARKER  
7x Lila 7x Orange  
7x Schwarz 7x Gelb  
7x Blau



3 SOLO-KARTEN



5 SPIELERHILFEN



1 SOLO-SPIELERHILFE



1 STARTSPIELER-MARKER



1 ZIELCHIP (SOLO-MODUS)



6 KOPIE-CHIPS (DON ALFREDO)



13 SEELEN-CHIPS



20 GLITCH-CHIPS



2 CHUBBY-BUDDIES-CHIPS (CHUBBY)



2 GREIFERCHEN (HAND-FIGUREN)



2 LASER-CHIPS (HUNTER)



3 WÜRFEL



2 BALLON-CHIPS (DOLLARSMART)



1 BONUSWÜRFEL

Die Monster sind los! Eine Horde blutrünstiger Bösewichte nutzt den Streamingdienst *Badflix*, um ahnungslose Zuschauer direkt von der Couch nach *Scareville* zu zerrn – in eine Welt voller Angst und Schrecken.

Wer es schafft, drei Opfer durch den Bildschirm in ihr Verderben zu reißen und an ihren leckeren Seelen zu knabbern, krönt sich zum Herrscher über die düstere Horrorwelt von *Scareville*.

Doch hütet euch: Eure Rivalen warten nur darauf, euch die Opfer vor der Nase wegzuschnappen und euch auf eurem blutigen Weg auszubremsen ...

# VORBEREITUNG

1. Wählt alle je 1 **Charakterkarte** und 7 **Marker** in einer Farbe. 6 davon nutzt ihr als **Savepoints**, einen als **Skill-Marker**. Legt eure Savepoints neben eurer Charakterkarte ab. Legt den Skill-Marker auf das Feld **X** (links) auf eurer Charakterkarte.

## Was sind Savepoints?

Savepoints sind eure „Sicherheitsnetze“. Ihr könnt auf jedem Filmstreifen genau einen Savepoint-Marker liegen haben. Er sichert euren Fortschritt. Falls ihr nach einem Wurf versagt (was definitiv passieren wird), fällt euer Greiferchen nur bis zum Savepoint zurück.

## Was sind Skills?

Skills sind die Spezialfähigkeiten der Charaktere, die ihr während des Spiels nutzen könnt. Diese müsst ihr jedoch erst aufladen. Euer Skill-Marker zeigt an, wie weit der Skill aufgeladen ist.

2. Legt den **Spielplan** so aus, dass ihr ihn gut erreichen könnt. Wir empfehlen, zuerst Seite A für ein normales Spiel zu verwenden.
3. Stellt die 2 **Hand-Figuren** auf das Regal unter den sechs Filmstreifen. (*In Scareville nennt man diese frechen kleinen Seelendiebe „Greiferchen“, also machen wir das ab sofort auch so!*)
4. Bestimmt einen **Startspieler**. Am besten denjenigen, der am gruseligsten aussieht. Seid ihr alle gleichermaßen abstoßend (was wir glauben), lasst den Zufall entscheiden. Gebt dieser Schreckgestalt den **Fernseher** (Startmarker) und die 3 **Würfel**. Der Fernseher verbleibt bis zum Ende der Partie vor dem Startspieler.
5. Ist dies eure **erste Partie**? Dann beendet hier die Vorbereitung und lest beim Abschnitt „Überblick“ weiter. Für die Vorbereitung späterer Partien führt ihr auch die Punkte 6 und 7 durch.

6. a) Sortiert die **„Deleted Scenes“-Karten** nach ihrer Kartenrückseite in 3 Stapel; einen Stapel mit den 5/6-Karten, einen Stapel mit den 7/8-Karten und einen Stapel mit den 9/10-Karten. Mischt dann jeden Stapel.  
b) Deckt von jedem Stapel die oberste Karte auf und platziert die Stapel oberhalb der zugehörigen Filmstreifen (z. B. die 5/6-Karte über den Filmen 5 und 6).
7. Teilt an alle wie folgt **„Schrecken“-Karten** aus:  
a) Alle erhalten je 1 „Verschwinden“-, „Unendliche Macht“-, „Schummeln“- und „Rewind“-Karte. Die Effekte dieser Karten sind für alle Spieler gleich.  
b) Mischt die drei Kartenstapel „Rauschen“, „Trick“ und „Manipulation“ separat und legt sie verdeckt bereit. Teilt nun an alle je 1 Karte von jedem Stapel aus. Die Effekte dieser Karten können sich von Spieler zu Spieler unterscheiden.  
c) Jede Starthand besteht aus 7 Karten. Ihr könnt sie während des eigenen Zuges (grüne Karten), des gegnerischen Zuges (gelbe Karten) oder jederzeit (blaue Karten) nutzen (siehe Erläuterung der „Schrecken“-Karten auf S. 16).

# ÜBERBLICK

Das Spiel wird im Uhrzeigersinn über mehrere Runden gespielt, in denen ihr abwechselnd bis zu 2 Greiferchen auf Filmstreifen vorrückt und dabei mit Savepoints euren Fortschritt speichert, bis ein Spieler 3 Seelen gesammelt hat. Dies läutet die letzte Runde ein. Spielt die aktuelle Runde zu Ende, sodass alle die gleiche Anzahl an Zügen gespielt haben. Danach endet die Partie (siehe S. 15).

Ihr wollt euch länger zoffen? Dann spielt weiter, bis einer von euch 5 Seelen gesammelt hat. (Legt die Anzahl zu Beginn fest. Mehr Infos zu den Varianten findet ihr auf S. 23).

## RUNDENABLAUF

Eine Runde läuft folgendermaßen ab, beginnend mit dem Startspieler:

1. Wirf alle 3 Würfel.
2. Kombiniere die Wurfresultate beliebig, um daraus Zahlen zu bilden, die den Nummern der Filmstreifen entsprechen.

**Beispiel A: Alexandra** hat eine 5, eine 4 und eine 1 gewürfelt. Sie kann daraus entweder eine 10 bilden (5+4+1), zweimal 5 (5 und 4+1) oder eine 9 (5+4), indem sie die 1 verfallen lässt oder sie zum Aufladen ihres Skills nutzt (siehe „Skills“ auf S. 18).

3. Bewege bis zu 2 Greiferchen ausgehend vom Regal bzw. von deinem letzten Savepoint auf den entsprechenden Filmstreifen in Richtung der Filmplakate. Diese stellen die Filme dar, die sich die ahnungslosen Zuschauer gerade ansehen. Jede aus deinem Wurfresultat gebildete Nummer entspricht hierbei einem Feld, das ein Greiferchen vorziehen darf. Pro Filmstreifen kann immer nur ein Greiferchen unterwegs sein.

**Beispiel A: Alexandra** bildet aus ihren Würfeln zweimal 5 (5 und 4+1) und kann ein Greiferchen somit auf dem Filmstreifen mit der Nummer 5 zwei Felder vorziehen. Das andere Greiferchen hebt sie sich für den nächsten Wurf auf.

**Beispiel B: Christoph** nutzt seinen Wurf (6, 4, 3), um ein Greiferchen vom Regal aus auf Filmstreifen Nr. 6 und eins auf Filmstreifen Nr. 7 (4+3) um je 1 Feld vorzuziehen.



4. Je nach Würfelwurf tritt einer dieser Fälle ein:

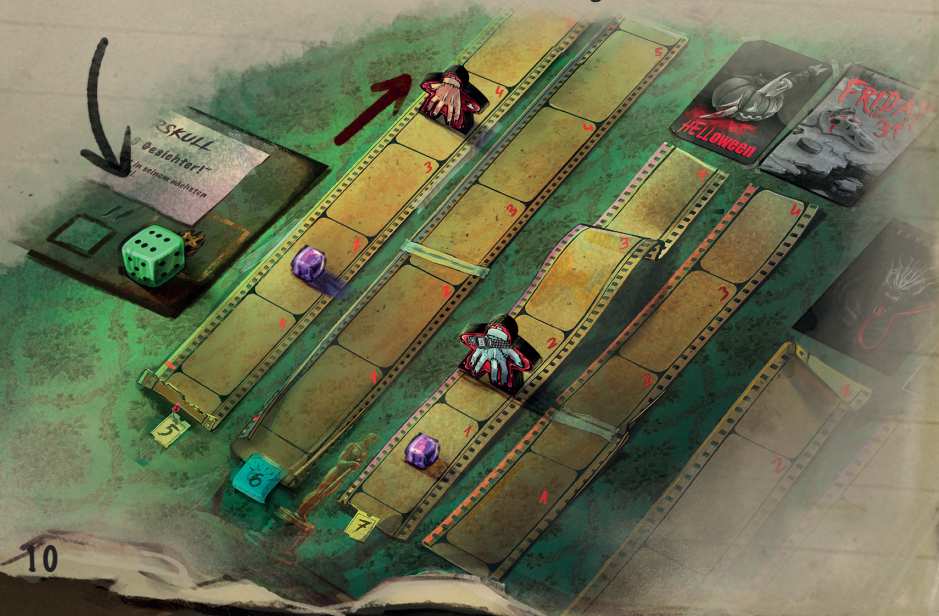
### Fall 1: Alle Würfel nutzbar

Du kannst alle 3 Würfel nutzen, um auf einem oder zwei Filmstreifen vorzuziehen (oder um deinen Skill aufzuladen). Du darfst nun ALLE verfügbaren Würfel erneut werfen, um auf Filmstreifen vorzuziehen, auf denen deine Greiferchen stehen. Dies darfst du so oft wiederholen, wie du magst, oder bis Fall 2) oder 3) eintritt. Solltest du freiwillig aufhören, darfst du nun Savepoints auf die Felder der Greiferchen setzen. Stelle die Greiferchen danach zurück auf das Regal. Dein Zug endet.

### Fall 2: Nicht alle Würfel nutzbar

Du könntest für die Bewegung deiner Greiferchen (und evtl. das Aufladen deines Skills) nicht alle Würfel nutzen, jedoch mindestens einen? Dann setze Savepoints auf die Felder der Greiferchen und stelle die Greiferchen zurück auf das Regal. Dein Zug endet.

**Beispiel A:** *Irina* konnte nach einigen Würfeln auf den Filmstreifen 5 und 7 vorziehen. Sie würfelt erneut: Ihre Würfel zeigen die Werte 5, 6 und 6. Sie nutzt die 5 für Filmstreifen Nr. 5 und eine 6 zum Aufladen ihres Skills. Da sie die zweite 6 nicht verwenden kann, endet ihr Zug nun.



### Fall 3: Kein Würfel nutzbar

Konntest du keinen einzigen Würfel zum Bewegen der Greiferchen nutzen, so verfällt dein gesamter in diesem Zug gesammelter Fortschritt und dein Zug endet sofort. Stelle deine Greiferchen zurück auf das Regal.

Dein Greiferchen startet in deinem nächsten Zug beim Savepoint, nicht vom Regal aus (vorausgesetzt, du nutzt die Würfel so, um auf dem zugehörigen Filmstreifen vorziehen zu können). Skills werden in diesem Fall nicht aufgeladen.

**Beispiel B:** *Dominik* konnte mit den zwei Greiferchen auf den Filmstreifen 7 und 10 mehrere Felder vorziehen. Siegessicher würfelt er erneut. Sein Ergebnis: 2, 3, 3. Er kann damit keine 7 oder 10 bilden und sein gesamter Fortschritt aus dieser Runde verfällt. Er wird (zu seinem Glück) jedoch das nächste Mal bei seinen Savepoints starten, nicht auf dem Regal.

5. Der nächste Spieler ist an der Reihe und beginnt seinen Zug bei Schritt 1.



## FILMPLAKAT ERREICHEN

- a. Erreichst du nach deiner Bewegung mit einem Greiferchen ein **Filmplakat** (was ja bekanntermaßen den Film darstellt, welchen sich dein künftiges Opfer anschaut), kannst du mit späteren Würfeln dort keinen Fortschritt mehr erzielen. Die Würfel gelten dann möglicherweise sogar als Fehlwürfe (siehe *Rundenablauf, Punkt 4, Fall 3*).

Beendest du deinen Zug jedoch freiwillig oder als Resultat eines „Teilerfolgs“ (siehe *Punkt 4, Fall 2*), so geschieht zum Ende deines Zuges Folgendes:

- › Du platzierst, wie gewohnt, Savepoints auf den Feldern der Greiferchen (auch auf dem erreichten Filmplakat) und stellst die Greiferchen auf das Regal zurück.
- › Du erhältst für das Erreichen des Filmplakats **einen Seelenmarker** aus dem Vorrat.
- › Nun profitieren deine Gegner aber auch ein wenig: Jeder Gegner darf nach dem Erhalten der Seele seinen Skill-Marker um ein Feld nach rechts schieben!
- › Anschließend entfernst du alle Savepoints und Skill-Chips von Feldern des entsprechenden Filmstreifens (auch deinen Savepoint vom Filmplakat). Deine Gegner müssen diesen Film von vorne beginnen. *Ja, wir wollen, dass Blut fließt!*

- b. Erreichst du mit den Greiferchen **zwei Filmplakate im selben Zug?** Dann endet dein Zug (da du ja keine Bewegungen mehr ausführen kannst) und du bekommst für diesen meisterlichen Schreckmoment nicht nur **zwei Seelen** (nimm einen Seelenmarker aus dem Vorrat und drehe ihn auf die Seite mit der „2“), sondern darfst auch deinen Skill vollständig aufladen. Deine Gegner laden ihre Skills in diesem Fall trotzdem nur um 1 auf.

*Tja, da habt ihr euch wohl mit dem Falschen angelegt ...*

- c. (Ignoriert diesen Fall bei eurem ersten Spiel ohne „Deleted Scenes“.) Nachdem du ein Filmplakat erreicht und nach dem Setzen der Savepoints dort eine Seele erhalten hast, aktiviert sich die aktuelle **„Deleted Scene“** des Films. Führe die Anweisungen der Karte aus und lege die sie danach aufgedeckt neben den passenden Kartenstapel. Decke dann eine neue Karte vom zugehörigen Stapel auf. Sollte sich der Effekt einer Karte auf den nächsten Zug eines Spielers beziehen, lass die Karte als Erinnerung gut sichtbar vor diesem Spieler liegen, um sie direkt zu Beginn des nächsten Zuges zu aktivieren. *Falls ihr das vergesst, war das wohl Schicksal ...*

Sollte einer der Kartenstapel leer sein, mische die Karten des entsprechenden Ablagestapels und lege ihn als neuen, verdeckten Stapel bereit.



## SONDERFÄLLE

### BESONDERE WURFERGEBNISSE

#### „Kleines Horrorlädchen“

Würfelst du drei 1er, darfst du bis zu 3 deiner Savepoints um je 1 Feld vorziehen oder einen deiner Savepoints um 2 Felder. Dabei kannst du kein Filmplakat betreten. Du darfst deinen Zug danach fortsetzen, so als hättest du alle Würfel erfolgreich eingesetzt.

#### „Stromausfall“

Würfelst du die Kombination 1, 1, 2? Notfall! Die Badflick-Server sind ausgefallen! Dein Zug endet sofort ohne jeglichen Fortschritt, du Niete! Es sei denn, eine deiner Handkarten kann dies verhindern ...  
(Dann dürftest du sie jetzt einsetzen.)

#### „Legion - Wir sind viele!“

Würfelst du drei 6er – 666, *die Zahl der Bestie!* –, so darfst du bis zu 6 deiner Savepoints um je 1 Feld vorziehen. Dabei kannst du kein Filmplakat betreten. Du darfst deinen Zug danach fortsetzen, so als hättest du alle Würfel erfolgreich eingesetzt. Alternativ darfst du diesen Wurf aber auch wie üblich nutzen und einfach 3 Felder auf Filmstreifen 6 vorziehen.

## BONUSWÜRFEL (erhalten durch eine Deleted Scene)

Solltest du den Bonuswürfel erhalten, wirfst du ihn während deines nächsten Zuges zusammen mit den anderen Würfeln. Du darfst ihn nun einmalig für dein erstes Wurfergebnis nutzen (oder aber für das Aufladen deines Skills). Nach deinem ersten Wurf (oder am Ende deines Zuges, falls er zum Aufladen des Skills genutzt wurde) legst du den Würfel wieder in den Vorrat zurück.

## ENDE DER PARTIE

Hat einer von euch Horror-Ikonen 3 Seelen vor sich liegen (bzw. 5 im langen Spiel)? Dann wird damit das Ende der Partie eingeläutet. Spielt die angefangene Runde zu Ende und versucht euch nicht völlig zu blamieren. Es sei denn, die Person rechts vom Startspieler hat so das Ende eingeläutet: dann endet die Partie sofort! *Pech gehabt, ihr Versager – die Letzten werden eben die Ersten sein!*

## GLEICHSTÄNDE AUFLÖSEN

Hat es außer dir sonst noch jemand geschafft, im letzten Zug das Seelen-Soll zu erfüllen? Dann gewinnt von euch, wer die wenigsten Savepoints auf dem Spielplan platziert hat.



Herrscht immer noch Gleichstand, gewinnt, wessen Savepoint sich auf dem Filmstreifen mit der höchsten Nummer befindet.

Habt ihr's jetzt endlich? Immer noch nicht? Dann schaut, welcher Skill-Marker am weitesten rechts auf der Charakterkarte liegt.

Ernsthaft? Immer noch Gleichstand? Uns fällt nichts mehr ein – teilt euch den Sieg (wie wahre Feiglinge) oder lasst diese Frechheit nicht auf euch sitzen und spielt sofort noch eine Partie. Schließlich kann es nur einen Herrscher über Scareville geben.

## „SCHRECKEN“-KARTEN

Ihr habt zu Beginn 7 „Schrecken“-Karten erhalten. Diese könnt ihr wie folgt ausspielen:


- › Karten mit grünem Hintergrund („Schummeln“ und „Trick“) könnt ihr nur während eures eigenen Zuges ausspielen.
- › Karten mit gelbem Hintergrund („Manipulation“, „Rewind“ und „Rauschen“) könnt ihr nur vor einem gegnerischen Zug oder während eines gegnerischen Zuges ausspielen. Kündige dies an, indem du zum Beispiel „STOPP!“ rufst.
- › Karten mit blauem Hintergrund („Verschwinden“, „Unendliche Macht“) könnt ihr jederzeit ausspielen. („Verschwinden“ jedoch nur, nachdem ein Gegner eine Karte mit einem -Symbol ausgespielt hat!)
- › Karten mit einem roten -Symbol in der oberen, rechten Ecke verfügen über leicht unterschiedliche Effekte.

**Beachtet:** Ausgespielte Karten werden abgeworfen und offen auf den Ablagestapel des Besitzers gelegt. Die oberste Karte jedes Ablagestapels muss für alle sichtbar sein. (Für diejenigen unter euch mit Paranoia: Der eigene Stapel darf natürlich jederzeit durchgesehen werden.) Jede Karte ist nur einmal während des gesamten Spiels nutzbar. Überlegt euch gut, wann ihr sie einsetzt!


Beispiel: *Irina* spielt die Karte „Manipulation“, um alle von *Dominiks* 5er-Würfeln in 3er zu ändern. Dies würde ihn davon abhalten, eine Seele bei Film 5 zu erhalten. Sofort spielt er seine „Verschwinden“-Karte, um den Effekt von *Irinas* Karte zu verhindern. *Christoph* möchte *Dominik* ärgern und spielt wiederum seine eigene „Verschwinden“-Karte, um den Effekt von *Dominiks* Karte unwirksam zu machen. Somit tritt der Effekt von *Irinas* Karte nun doch ein, und *Dominiks* Wurfresultate werden verändert. Was für ein Pechvogel!


## DIE KARTEN IM DETAIL

„Schummeln“ (grün): Du darfst bis zu 2 soeben geworfene Würfel erneut werfen. Das neue Ergebnis gilt.


„Trick“ (grün, ): Ein beliebiger eigener Würfel darf auf die angegebene Zahl gedreht werden (je nach Karte: 4 oder 3, 5 oder 2, 6 oder 1).

„Rewind“ (gelb): Bevor einer deiner Gegner seine Würfel wirft, darfst du 2 seiner Savepoints um je 1 Feld zurückschieben (maximal bis zum ersten Feld eines Filmstreifens).

„Manipulation“ (gelb, ): Nachdem ein Gegner seine Würfel wie üblich geworfen hat, darfst du seine Wurfresultate verändern (jede 6 wird zu einer 4, jede 5 zu einer 3 oder jede 4 zu einer 2). **Beachtet:** Hat ein Gegner seinen Würfel gedreht (z. B. durch „Trick“, einen Skill oder einen anderen Effekt), können die Ergebnisse nicht verändert werden.

„Rauschen“ (gelb, ): Bevor einer deiner Gegner seine Würfel wirft, darfst du verhindern, dass er seine Greiferchen auf bestimmten Filmstreifen bewegen darf (entweder auf den Filmen 5, 7 oder 9 oder auf den Filmen 6, 8 oder 10). **Beachtet:** Es darf pro Zug nur eine „Rauschen“-Karte aktiv sein. Ihr könnt also euren Gegner nicht bei allen Filmen blockieren.


„Unendliche Macht“ (blau): Ein Spieler deiner Wahl (ja, auch du selbst) lädt seinen Skill vollständig auf und darf ihn in derselben Runde nutzen. Fragt ihr euch, warum ihr einem Gegner helfen solltet? Ganz einfach: Anderen gemeinsam in den Rücken zu fallen macht einfach noch mehr Spaß, muahaha!

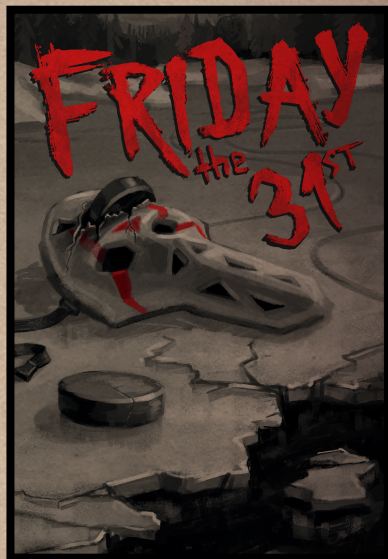
„Verschwinden“ (blau): Sobald ein Gegner eine Karte mit einem -Symbol ausspielt, darfst du den Effekt verhindern. Diese Karte darf auch gespielt werden, um eine andere „Verschwinden“-Karte unwirksam zu machen und den Effekt der ursprünglich gespielten Karte auszuführen.

## SKILLS

Jeder Charakter verfügt über eine einzigartige Spezialfähigkeit, einen sogenannten Skill, um das Spielgeschehen zu seinem Vorteil zu beeinflussen. Dieser Skill kann jederzeit während des eigenen Zuges eingesetzt werden (jedoch nicht in dem Zug, in dem er regulär freigeschaltet wurde).

So schaltest du deinen Skill frei:

Nachdem du die Würfel geworfen hast, darfst du 1 Würfel auf dem -Feld deiner Charakterkarte ablegen, um deinen Skill am Ende des Zuges aufzuladen. Dieser Würfel zählt als „eingesetzt“, darf aber bis zum Ende des Zuges nicht erneut geworfen werden; somit bleiben dir für den Rest des Zuges nur noch 2 Würfel.

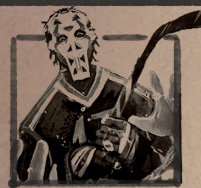


Friday the 31st (1980)

Hast du deinen Zug erfolgreich beendet? Dann schiebst du den Skill-Marker auf deiner Charakterkarte um ein Feld weiter nach rechts und gibst die 3 Würfel an den nächsten Spieler weiter.

*Unser Tipp: Spart euch eure Skills für den richtigen Moment auf, um eure Gegner maximal zu ärgern!*

a. Die „Aggressiven“ (spielen auf Eliminieren von gegnerischen Savepoints)



### Hockey-Jay

Skill: „Ganz dünnes Eis!“

Entferne einen gegnerischen Savepoint, welcher sich im selben Filmstreifen auf einem direkt benachbarten Feld vor oder hinter einem deiner Savepoints befindet.



### Queen Xenobia

Skill: „Durch den Lüftungsschacht!“

Entferne einen gegnerischen Savepoint, welcher sich auf einem direkt benachbarten Filmstreifen neben einem deiner Savepoints befindet.



### The Hunter

Skill: „Willkommen im Dschungel!“

Lege deine 2 Laser-Chips unter 2 verschiedene gegnerische Savepoints deiner Wahl. Diese werden entfernt, wenn sie sich zum Ende des gegnerischen Zuges noch auf dem Spielplan befinden.



### Spiderbooze

Skill: „It's showtime!“

Entferne einen beliebigen gegnerischen Savepoint, wenn sich dieser auf einem Feld direkt vor einem Filmplakat befindet. Du musst auf diesem Filmstreifen einen Savepoint besitzen oder dort mit einem Greiferchen unterwegs sein.



### Micky

Skill: „Keiner ist so gut wie der Captain!“

Entferne einen beliebigen gegnerischen Savepoint, der sich mit einem deiner Savepoints auf einem Feld befindet.



### Dollarsmart

Skill: „Grenzenlose Freiheit!“

Platziere deine beiden Ballon-Chips auf 2 beliebigen, leeren Feldern. Am Ende eines gegnerischen Zuges darfst du einen oder beide Ballons explodieren lassen, um alle auf dem Feld befindlichen Savepoints zu entfernen.

- b. Die „Taktiker“ (spielen auf Manipulation von Savepoints, Würfeln oder Feldern)



### Hammerskull

Skill: „Schmerz hat sechs Gesichter!“

Ein Gegner deiner Wahl verliert in seinem nächsten Zug einen Würfel. Er muss also mit 2 Würfeln werfen.



### Sadie

Skill: „Schleichwerbung.“

Am Anfang deines Zuges (bevor du zum ersten Mal würfelst) darfst du 2 beliebige eigene Savepoints auf die Felder zweier beliebiger gegnerischer Savepoints verschieben. Deine Savepoints dürfen den Filmstreifen wechseln. Denk daran, dass nie 2 eigene Savepoints auf einem Filmstreifen liegen dürfen.



### Grizbo

Skill: „Mitternachtssnack!“

Lege einen Savepoint auf ein Feld eines benachbarten Filmstreifens, das sich auf gleicher Höhe wie eines deiner aktiven Greiferchen befindet. Du kannst dafür kein Filmplakat wählen. Denk daran, dass nie 2 eigene Savepoints auf einem Filmstreifen liegen dürfen.



### Chubby

Skill: „Sind wir dicke Kumpel?“

Blockiert bis zum Anfang deines nächsten Zuges die Skill-Leisten von bis zu 2 Gegnern. Es kann dort während eines gegnerischen Zuges kein Fortschritt gemacht werden (also darf dort auch kein Würfel abgelegt werden). Lege zur Erinnerung einen Chubby-Buddies-Chip auf die entsprechende(n) Skill-Leiste(n). Der Skill-Marker des Gegners wird jedoch nicht entfernt oder verschoben.



### Leatherjacket

Skill: „Heckenscheren-Mathematik.“

Manipuliere nach einem deiner Würfe den Wert von bis zu 3 Würfeln um +1 oder -1. Dabei darf jeder Würfel individuell manipuliert werden; so kann zum Beispiel ein Würfel um +1 und der andere um -1 angepasst werden. Der Wert kann dabei nicht unter 1 oder über 6 geändert werden.

**Don Alfredos Tipp:** „Ihr findet meinen Skill overpowered? Ich bin ja auch der Beste. Wenn euch das stört, dann lasst mich in der Box, ihr Pfeifen!“



### Don Alfredo

Skill: „Frisch gebackener Horror!“

Kopiere den Skill eines beliebigen gegnerischen Charakters. Du darfst diesen Skill während deines aktuellen Zuges jederzeit nutzen, sofern der Skill des Gegners nichts Gegenteiliges besagt (z. B. „Am Anfang deines Zuges“).

Sollten deine Gegner die Charaktere Chubby, Hunter und/oder Dollarmart gewählt haben, nimm dir die entsprechenden Kopie-Chips aus der Schachtel. Diese erkennst du an dem Pizza-Hintergrund. Beachte: Es dürfen zu jeder Zeit nur 2 Chips von Don Alfredo auf dem Spielplan sein.

## FORTGESCHRITTENES SPIEL (Spielplanseite B)

Ihr kennt Seite A von Scareville schon in- und auswendig? Dann dreht den Spielplan für ein fortgeschrittenes Spiel um, nehmt die 20 Glitch-Chips aus der Schachtel und lasst euch überraschen, welche Schrecken euch in Scareville 2 erwarten!

Sechs neue Filme warten darauf, von euren Opfern angeschaut zu werden, aber diesmal funkt euch jemand dazwischen, als ihr auf dem Weg zu eurer nächsten Beute seid:

Der Rasenmäherrobotermann, eine wahnsinnige K.I. mit dem Projektnamen RMRM-92, hat euch einige Fallen gestellt und will euch leiden sehen! Beendet ihr euren Zug auf einem „Glitch“-Feld, legt ihr dort wie gehabt einen Savepoint ab und führt dann den entsprechenden Effekt aus (entweder sofort oder zu Beginn eures nächsten Zuges; je nachdem, was der Effekt besagt).

*Ihr könnt euch sicher sein, dass die Strafen von RMRM-92 immer gemein sind ...*

## DIE EFFEKTE IM DETAIL

### Filmstreifen 5 - „Chubby Buddies“

In deinem nächsten Zug kannst du deinen Skill nicht aufladen und nicht einsetzen. Nimm dir zur Erinnerung einen 5er-Chip aus dem Vorrat.

### Filmstreifen 6 - „Heckenscheren-Teilung“

In deinem nächsten Zug zählt jede gewürfelte 6 als 3. Nimm dir zur Erinnerung einen 6er-Chip aus dem Vorrat.

### Filmstreifen 7 - „Dichter Dschungel“

In deinem nächsten Zug darfst du nur eins der beiden Greiferchen nutzen. Nimm dir zur Erinnerung einen 7er-Chip aus dem Vorrat.

### Filmstreifen 8 - „Gefahr im Brunnen“

In deinem nächsten Zug verlierst du einen Würfel. Nimm dir zur Erinnerung einen 8er-Chip aus dem Vorrat.

### Filmstreifen 9 - „Kalte Dusche“

2 eigene Savepoints deiner Wahl werden sofort um je 1 Feld zurückgeschoben. (Der auf dem „Kalte Dusche“-Feld befindliche Savepoint kann *nicht* zurückgeschoben werden!)

### Filmstreifen 10 - „Spiderbooze, Spiderbooze, Spiderbooze!“

Ziehe sofort 3 beliebige gegnerische Savepoints um je 1 Feld vor. Sie dürfen nicht auf ein Filmplakat gezogen werden.

**Beachtet:** Habt ihr einen Effekt abgehandelt, bei welchem ihr einen Chip bekommen habt, legt ihn am Ende eures Zuges wieder in den Vorrat zurück! Immerhin wollen eure Gegner ja auch leiden ... Und bevor ihr fragt: Ja, es ist möglich, dass man in einem Zug zwei Chips erhält. Das kann schmerzhaft werden ...

## VARIANTEN

### Langes Spiel

Ihr spielt ein langes Spiel mit 5 Seelen? Dann greift zusätzlich eine Sonderregel: Sobald ein Spieler seine 3. Seele bekommen hat, dürfen alle anderen Spieler ihre Schrecken-Karten auffüllen, bis sie 5 Karten auf der Hand haben. Diese Karten dürfen beliebig aus dem eigenen Ablagestapel gewählt werden. Der Effekt ist jedoch nur einmal pro Person und Partie anwendbar (sollte also später ein anderer Spieler auch 3 Seelen gesammelt haben, so profitiert in diesem Fall nur, wer diese Sonderregel für sich noch nicht in Anspruch genommen hat).

### Geheime Deleted Scenes

Bisher konntet ihr immer die oberste Deleted Scene aller drei Stapel ansehen und planen, welche Filme ihr zuerst abschließen wollt. Um eine Prise Unvorhersehbarkeit ins Spiel zu bringen, lasst die drei Deleted-Scenes-Stapel verdeckt liegen und deckt eine Karte erst auf, sobald ihr beim entsprechenden Film eine Seele erhalten habt.

### Leichte Kost für lebende und tote Anfänger

Ihr wollt mit einem kompletten Spieleneuling, einem Kind oder einem hirnlosen Zombie spielen? Auch daran haben wir gedacht. Entfernt nach Bedarf folgendes Material (bis der gewünschte Grad an Intelligenz gerade so zum Spielen ausreicht):

- > „Deleted Scenes“-Karten
- > „Schrecken“-Karten
- > Skill-Marker (ihr spielt dann ohne Skills)

## SOLO-MODUS

Du hast keine Freunde mehr? Kein Wunder; wahrscheinlich hast du dieses Spiel schon zu oft gespielt ... Aber keine Sorge, denn jetzt kannst du endlich ungestört den Solo-Modus genießen!

In 12 Challenges kannst du dich selbst herausfordern und schauen, wie erfolgreich du dich gegen die fiese Konkurrenz von Badflix schlägst, denn die erfolgreichsten Streamingdienste der Welt gönnen Badflix den Erfolg kein bisschen.

Die Regeln des Grundspiels gelten weiterhin, mit folgenden Anpassungen:

1. Wähle zu Anfang **Schwarz** oder **Gelb** als deine Farbe. Von den Farben **Lila**, **Orange** und **Blau** platzierst du jeweils einen Savepoint auf dem ersten Feld auf jedem Filmstreifen.
2. Lege die 3 passenden Solo-Karten (die gegnerischen Streamingdienste) und den Ziel-Chip bereit. Um die speziellen Solo-Würfel zu werfen, nutze bitte unsere W8-App auf der till5am Homepage. Scanne dafür diesen QR-Code:



3. Stelle deine Handkarten wie folgt zusammen (Änderungen zum Grundspiel sind nachfolgend vermerkt). Karten werden wie gewohnt verdeckt gezogen und alle Karten sind nur einmal spielbar:




**1x „Schummeln“ (grün):** Keine Änderung.



**1x „Trick“ (grün, ?):** Keine Änderung.

**2x „Rewind“ (gelb):** Bevor die W8 geworfen werden, darfst du 2 beliebige (also auch verschiedenfarbige!) Savepoints um je 1 Feld zurücksetzen.

**1x „Verschwinden“ (blau):** Sobald ein Gegner seinen Skill auslöst, kannst du dessen Effekt durch das Auspielen der Karte verhindern.

4. Sobald du deinen Zug (wie gewohnt) beendet hast, sind deine Gegner an der Reihe. Wirf für deine Gegner gleichzeitig alle W8, und zwar insgesamt 3-mal. Jedes Ergebnis bewegt den Savepoint des entsprechenden Gegners um ein Feld nach vorne.

Bei einem „“ bewegt sich ein Gegner nicht, bei einer „7+ “ und einem „“ darf er seinen Skill um 1 aufladen.

Sobald ein Gegner „7+ “ oder „“ würfelt und sein Skill bereits voll aufgeladen ist, führt er sofort seinen Skill-Effekt aus. Sollte mehr als ein Gegner seinen Skill ausführen können, werden die Skills in folgender Reihenfolge ausgeführt:

**Blau** → **Lila** → **Orange** (Anschließend wird die gegnerische Skill-Leiste wie gewohnt entladen.)

5. Deine Gegner können Seelen sammeln. Sie brauchen 3 Seelen, um das Spiel zu gewinnen. Sobald ein Gegner eine Seele erhält, musst du deinen Savepoint von dem Filmstreifen entfernen (und darfst deinen Skill auch nicht aufladen). Alle anderen gegnerischen Savepoints bleiben aber liegen. *Ja, das Leben in Scareville ist unfair, also heul' nicht!*
6. Gegner lösen **keine** Deleted Scenes aus. Diese bleiben liegen, bis du sie auslöst.
7. Wenn du Savepoints deiner Gegner entfernen würdest (auch beim Erhalten einer Seele), werden sie **nicht** vom Spielplan entfernt, sondern stattdessen lediglich auf das erste Feld des entsprechenden Filmstreifens zurückgeschoben. Du kannst nicht das erste Feld eines Filmstreifens als Ziel deiner Skills wählen.
8. Erhältst du eine Seele, laden deine Gegner ihre Skills **nicht** auf.
9. Und zu guter Letzt: Du kannst nur gewinnen, indem du 3 Seelen sammelst **und** dein persönliches Ziel erfüllst. *Also streng dich an, du Wurm!*


Ach ja: Sobald du die Siegbedingungen in deinem Zug erfüllt hast, sind alle deine Gegner noch einmal am Zug – das ist ja nur fair, oder? Sollte einer deiner Gegner in dieser Runde seine dritte Seele erhalten, verlierst du!

## DIE PERSÖNLICHEN ZIELE

(je eins pro Charakter, in aufsteigender alphabetischer Reihenfolge)

Sobald du dein Ziel erfüllt hast, lege zur Erinnerung den Ziel-Chip auf deine Charakterkarte.


### Chubby, „Du kommst nicht vorbei!“

Blockiere durch deinen Skill 2-mal die Skill-Leisten deiner Gegner. Solltest du im Anschluss an das Blockieren mit den W8 das „“-Symbol beim entsprechenden Gegner würfeln, hast du einen Teil der Siegbedingung schon erfüllt. Du musst im Laufe der Partie nicht zweimal denselben Gegner wählen und musst die Mission auch nicht während eines einzigen Zuges erfüllen.

### Dollarsmart, „Auch ihr werdet fliegen!“

Eliminiere 2 gegnerische Savepoints mit einem Ballon.

### Don Alfredo, „Meine Pizzaschneider sind geschärft!“

Nutze deinen Skill und verhindere dadurch, dass einer deiner Gegner während des nächsten Zuges seinen Skill durch ein „“-Symbol auslöst.

### Grizbo, „Goblin-Ablenkungsmanöver!“

Erhalte im selben Zug eine Seele, in welchem du durch deinen Skill einen Savepoint erzeugt hast.

### Hammerskull, „Meine Glatze ist schöner!“

Lass „Amazing Crime“ seinen W8 verlieren, falls er sich auf einem Feld vor einem Filmplakat befindet.

Don Alfredos Tipp:  
„Schon gemerkt? Mein Skill  
im Solo-Modus unterscheidet  
sich von meinem normalen  
Mehrspieler-Skill.“

### Hockey-Jay, „Auf meinem Hockeyschläger steht dein Name!“

Entferne 2-mal hintereinander einen Savepoint desselben Gegners. Ein Savepoint muss durch deinen Skill entfernt werden, der andere darf z. B. durch das Erhalten einer Seele entfernt werden.

### The Hunter, „Es gibt nur einen High-Roller!“

Entferne mit deinem Laser-Chip einen Savepoint von „Amazing Crime“, falls dieser sich auf Filmstreifen 9 oder 10 befindet.

### Leatherjacket, „Ich säge, ihr versagt!“

Manipuliere mit deinem Skill deine Würfel so, dass du nach deren Manipulation eine Seele bei einem Film erhältst.

### Micky, „Machete, flieg und sieg!“

Entferne mit deinem Skill einen Savepoint von „Crunchybone“, der dich auf Filmstreifen 6 oder 8 überholt hat.

### Queen Xenobia, „Kawaii? Bye-bye!“

Entferne mit deinem Skill einen Savepoint von „Crunchybone“, der sich auf Filmstreifen 7 oder 9 befindet.

### Sadie, „Besser als jeder Teleport!“

Erhalte im selben Zug eine Seele in dem Film, in welchem du einen deiner Savepoints auf das Feld eines gegnerischen Savepoints verschoben hast.



### Spiderbooze, „Keine Showtime für Anwälte!“

Entferne mit deinem Skill einen Savepoint von „Dismay+“, der sich vor einem Filmplakat auf den Filmstreifen 5 oder 7 befindet.

## SOLO-SPIELMODI

### STRATEGEN-MODUS

Du willst dir deine eigene Strategie zurechtlegen? Dann darfst du aus den nachfolgenden Karten ein Deck frei zusammenstellen. Es muss aus insgesamt 5 Karten bestehen. Du darfst dabei höchstens 2 Exemplare einer Karte im Deck haben.

„Schummeln“ (grün), „Trick“ (grün, ) , „Rewind“ (gelb), „Rauschen“ (gelb, ) , „Verschwinden“ (blau)



### PURER-HORROR-MODUS

Du erhältst keine Schrecken-Karten und ein zufälliger Gegner startet mit voll aufgeladenem Skill (der höchste Würfelwurf mit den W8 entscheidet, wer der Glückspilz ist!). Aber Achtung: Du brauchst extrem viel Glück und verdammt starke Nerven. Sag hinterher nicht, wir hätten dich nicht gewarnt!

### ANGSTHASEN-MODUS

Dir ist der Solo-Modus zu schwer, du findest ihn zu unbalanciert oder bist einfach nur unfähig?

Pass deine Handkarten wie folgt an:

- 2x „Schummeln“ (grün)
- 2x „Trick“ (grün, )
- 2x „Rewind“ (gelb)
- 1x „Rauschen“ (gelb, )
- 1x „Verschwinden“ (blau)

### BABY-MODUS

Dir ist sogar der Angsthasen-Modus zu schwer? Dann nimm dir je 2 der oben genannten Karten. Oder 3. Ach was, gerne auch 4. Anschließend denk bitte daran, den Schnuller aus dem Mund zu nehmen und die volle Windel zu wechseln, bevor du mit dem Spiel beginnst.

## FAQ

F: Ich habe soeben eine Seele erhalten und darf alle Savepoints abräumen. Darf ich auch Skill-Chips (z. B. von Dollarsmart) entfernen, die dort liegen?

**A: Hast du Seite 12 nicht aufmerksam gelesen? Ja, das darfst du.**

F: Ich habe mit dem Charakter „Sadie“ meinen Skill aufgeladen und möchte ihn nutzen. Aber ich habe keine Savepoints auf dem Spielplan. Darf ich einen Savepoint aus meinem Vorrat nehmen?

**A: Nein. Also sieh zu, dass du ein paar Savepoints gesetzt hast, bevor du loslegst!**

F: Ich habe mit einer Spezialfähigkeit (z. B. von Grizbo) während meines Zuges einen Savepoint vorgezogen/auf den Spielplan gebracht. Muss ich diesen auch wieder zurücksetzen/entfernen, wenn ich meinen Zug durch einen Fehlwurf beenden muss?

**A: Nein. Nach einem Fehlwurf werden nur Greiferchen entfernt. Savepoints bleiben liegen.**

F: Ich habe mit dem Charakter „Dollarsmart“ meine Ballons abgelegt. Kann ich sie auf andere Felder setzen?

**A: Ja. Allerdings musst du dafür deinen Skill wieder voll aufladen und erneut nutzen.**

F: Ich habe mit dem Charakter „Dollarsmart“ meine Ballons abgelegt. Kann ich sie explodieren lassen, auch wenn meine Skill-Leiste blockiert wurde?

**A: Ja.**

F: Ich habe soeben gewürfelt. Ich möchte nun aus taktischen Gründen einen Würfel auf meiner Charakterkarte ablegen, aber mein Skill ist bereits voll aufgeladen. Was kann ich tun?

**A: Du darfst deinen Skill gern nutzen (sofern möglich), bevor du deine Würfel für Ergebnisse einsetzt. Dadurch ist deine Skill-Leiste wieder „leer“ und du kannst dort im Anschluss einen Würfel einsetzen.**

F: Ich habe durch einen Effekt (beziehungsweise einen fiesen Gegner) einen Würfel in meinem Zug verloren. Darf ich nach meinem Wurf einen der Würfel zum Aufladen meines Skills nutzen und danach mit einem Würfel weiterwürfeln?

**A: Klar. Kein Problem. Ist zwar extrem risikofreudig und leichtsinnig (da du mit vier von sechs Würfelseiten definitiv einen Fehlwurf riskierst), aber hey, wir verurteilen dich nicht dafür.**

F: Ich muss einen Gegner auswählen, der seinen Skill aufladen darf (z. B. durch eine Deleted Scene). Kann ich dabei einen Gegner wählen, dessen Skill bereits aufgeladen ist (auch wenn ein anderer Gegner einen nicht aufgeladenen Skill besitzt)?

**A: Nein. In dem Fall bist du gezwungen, einen Gegner zu wählen, der seinen Skill um mindestens ein Feld aufladen kann. Sollten alle gegnerischen Skills aufgeladen (oder blockiert) sein, wird der Effekt ignoriert.**

F: Durch einen Spezialeffekt habe ich einen meiner Savepoints während des laufenden Zuges nach vorn bewegen dürfen (z. B. durch Würfeln einer 1-1-1 oder 6-6-6). Dadurch liegt der Savepoint nun VOR einem aktiven Greiferchen. Was passiert?

**A: Glück gehabt. Du darfst das Greiferchen direkt auf das Feld des Savepoints vorziehen.**

# BADFLIX

## SCAREVILLE



**BADFLIX SCAREVILLE – A TILL5AM GAMES PRODUCTION – DIRECTED BY MARCEL „DOC DEHLI“ DEHLINGER**  
**MAKEUP & COSTUMES BY VIKTORIA WECKER – SPECIAL FX SUPERVISION BY BARD WILDLY – QA TESTING DEPARTMENT**  
**ALEXANDRA, IRINA & TOFFY, DÜNNE, KEVIN, JESSI & DENNIS, ANN-KATHRIN & THOMAS, ERI, DOMINIK, JACQUELINE,**  
**YASEMIN & MAX, AXEL, MAX THE HISTORIAN, JEANETTE & MARCEL, OLLI, MARINA & PATRICK, DANIEL, BASTI, PHIL,**  
**JULIA, DANI & FABS, ANNA & HUBERBAUER, JENNY & JOHANNES**