

# Ghoul - Die Regeln v.1

## *Ein Spiel des LólinDir-Larp e.V.*

Ghoul ist ein "Live-Action-Role-Play" Spiel, das mit klassischen LARP-Polsterwaffen über 12 Runden gespielt wird. Die Regeln zu Ghoul selbst haben noch nicht den Anspruch an 100%-Balance, es stellt lediglich ein Leitfaden zum Spiel selbst dar. Es wird somit empfohlen den Schwierigkeitsgrad auf die Spielergruppe anzupassen und fortgeschrittene Spieler dürfen/sollen natürlich weitere Charaktere und Wellenkarten dem Spiel hinzufügen.

### **DIE GRUNDSÄTZE**

Es gibt zwei Parteien, die "Guten/Helden" und die "Bösen/Ghoule". Ziel ist es, dass die Helden versuchen bis zur 12ten Runde zu überleben, wobei die Ghoule das verhindern müssen. Ein klassisches "Last-Man-Standing" also. Es empfiehlt sich ein Anzeigebrett für die 12 Runden zu basteln, z.B. zwölf Nägel die in ein Brett genagelt werden und mit Hilfe eines Rings zeigt man dann die aktuelle Runde für die Spieler an.

Es gibt eigentlich keine Spielobergrenze, es muss lediglich je nach Anzahl der Mitspieler die Anzahl der Ghoule zu Beginn des Spiels angepasst werden. Die Tabelle unten soll ein Leitfaden zu Beginn eines Spieles sein.

<b>Spieler</b>	<b>Davon "Ghoule" zu Spielbeginn</b>
6-8	2
8-12	3
12-14	4
15-18	5
...	...

### **SPIELBEGINN / CHARAKTERWAHL**

Zu Spielbeginn muss entschieden werden welcher Spieler mit welchem Charakter startet. Hier entscheidet der Zufall. Nachdem also festgelegt wurde wie viele Ghoule ab Spielbeginn dabei sind, werden genau so viel Ghoulkarten aus dem Charakterstapel genommen. Dazu kommen die Helden-Charakterkarten sodass man zum Schluss einen Stapel Charakterkarten in der Hand hält, der der Anzahl der Mitspieler entspricht. Die Wahl der Typen der Helden-Charakterkarten obliegt der jeweiligen Spielergruppe, ein guter Mix aus Knappen, Milizen und Priestern wird empfohlen. Spezialcharaktere wie die Hexe oder der Wechselbalg können optional hinzugenommen werden. Abschließend zieht jeder Spieler eine verdeckte Karte und entscheidet so welchen Charakter er spielt.

### **DIE RUNDE**

Eine Runde endet wenn entweder kein Ghoul oder andere böse Kreatur mehr auf dem Platz steht oder kein Held mehr lebt. Als optionale Regel kann man hinzufügen, dass die Spieler zu bestimmten Runden Trefferpunkte zurück gewinnen.

<b>Runde</b>	<b>Trefferpunkte</b>
5	+1
10	+2

**DIE CHARAKTERKARTE****DER HELDEN-TOT**

Wenn ein Held stirbt kämpft er in der nächsten Runde als Ghoul.

**WELLENKARTEN**

Die Wellenkarten sind Sonderkarten die zu Beginn einer jeden Runde verdeckt gezogen werden. Eine Wellenkarte pro Runde. Die Karten haben entweder einen speziellen Effekt auf die jeweilige Runde, können aber auch einen dauerhaften Effekt auf das Spiel haben. Der jeweilige Effekt ist auf die Karte gedruckt.

**BASIC-DECK**

Ein bisschen Bastelarbeit ist leider notwendig, druckt euch einfach entsprechend der Anzahl die separate PDF "Ghoul-larp-game-v1\_DasDeck.pdf" aus. Wir empfehlen jeweils noch das richtige Backcover auf die Rückseite zu kleben und das Ganze zu laminieren, dann hält es länger. Die PDF stellt ein Grunddeck dar, welches jederzeit modifiziert werden kann. Wir haben mit folgenden Karten und Anzahl angefangen:

Charaktere	Anzahl
Ghoul	16
Miliz	5
Knappe	2
Priester	2
Soldat	2
Ritter	2
Wechselbalg	1
Hexe	1

Wellenkarten	Anzahl
Nekromant	3
Alle anderen	1xMal

So kommt man auf 18 Karten am Anfang.

# VIEL SPASS MITH!

**DANKSAGUNG**

Vielen Dank Sven fürs rumspinnen im Garten bei einem Bier, da kommt irgendwie immer etwas produktives bei raus. Auch ein großes Danke an all die tollen Leute die mit uns die ersten Runden gezockt haben. Wir schaffen schon noch Runde 12...