

4 Jahreszeiten FRÜHLING



Prolog

4 Jahreszeiten ist eine Serie von 4 Minispielen auf einer Seite, die als One-shots jeweils eine Jahreszeit und einen Lebensabschnitt umfassen. Jede Jahreszeit hat ihr eigenes Thema. Jede*r Mitspieler*in ist gleichberechtigt*r Erzähler*in der Geschichte und verkörpert einen Charakter und mindestens einen weiteren Aspekt der Welt. Die Gruppe baut sich zusammen die Welt und Charaktere für die gemeinsame Geschichte. Alle haben die selben Rechte und Pflichten die Geschichte zu einem gemeinsamen Erlebnis zu machen.

Folgt eurer Geschichte und findet heraus was passiert. Viel Freude.

Was ihr braucht

- eine Gruppe von 2-5 Spielenden.
- jeweils zwei unterschiedlich-farbige 6- und 10-seitige Würfel - einer ist IMMER der negative Würfel (-W6, -W10), einer IMMER der positive (+W6, +W10) und wenn man den negativen vom positiven Würfel bei einem Wurf abzieht, bedeutet das X6 (-5+5)=w6. X10 (-9+9).
- etwas zum Aufschreiben von Notizen, Charakteren und Aspekten.
- mindestens 4 Stunden Zeit.

Vorbereitung

- Einigt euch auf ein Wort oder Zeichen, das jederzeit von jeder und jedem genannt oder gezeigt werden kann, bei dem die aktuelle Szene sofort eingefroren und gemeinsam aus ihr ausgestiegen wird, z.B.: „STOP!“. Alle Spieler*innen treffen sich im Hier und Jetzt, um gemeinsam und miteinander auf der Metaebene die problematische Szene zu besprechen, Unklarheiten zu (er)klären und eine für alle gute Lösung zu planen, damit die Szene und Geschichte gut weitergehen kann.
- Legt fest was für einen Geschmack eure Geschichte haben soll. Wie süß oder bitter, hell oder dunkel, hart oder weich soll sie sein. Einigt euch oder lasst unterschiedliche Sichtweisen bestehen und lasst später eure gemeinsame Geschichte entscheiden.
- Lest euch die Texte dieses Blattes gemeinsam aufmerksam durch und diskutiert sie, bis sie euch die Regeln und Abläufe klar sind.
- Lest gemeinsam den Text „Der Frühling“, um euch einzustimmen.
- Beginnt mit dem Entwurf der Welt und ihrer Aspekte für die Geschichte, geht dann zu den Charakteren über und passt die Welt und die Charaktere aneinander an, bis sie für euch für den Start stimmig sind. Widersprüche und Unklarheiten sind ok. Was wichtig ist passiert in der Geschichte.
- Beginnt mit der Einleitung und spielt die 7 Szenen der Geschichte bis zum Schluss. Macht Pausen nur zwischen den Szenen und wenn sie wirklich nötig sind.

Eine Geschichte erzählen und der Stress-Level

Die Geschichte ist in 3 Akte und 7 Szenen unterteilt. Es gibt einen Wert, der euch durch die Geschichte begleiten und leiten wird: Der Stress-Level.

Der Stress-Level ist am Anfang der Geschichte bei 0 und kann sowohl positiv als auch negativ beliebig hoch werden. 0 bedeutet neutral, negative Werte sind negativer Stress, wie Furcht, Angst und Panik, positive Werte positiver Eustress, wie Glück oder Freude, für die Gruppe der Charaktere.

Wenn der Stress-Level durch eine Aktion der Erzähler oder eine Aktion der Charaktere verändert wird, können alle Mitspielenden können die entspre-

Der Frühling

Der Frühling nach dem Winter. Die ersten warmen Strahlen haben Schnee und Eis geschmolzen und Knospen, Blüten und Blätter sind aufgegangen. Die Bäume tragen zartes grün und die Luft ist warm. Vögel und Insekten schwirren.

Das Leben ist erwacht.

Wir sind noch nicht lange auf der Welt. Noch gar nicht richtig da. Mit Staunen, Freude und magischer Fantasie entdecken wir die Welt.

Ich bin da. Ich bin geborgen, versorgt und aufgehoben im Schoß meiner Familie und Freunde. Auch wenn nicht immer alles einfach ist.

Ich habe meine ersten Schritte in die Welt gemacht und kann immer weiter meine Kreise ziehen. Zum Glück ist mir das Zurückkommen in den Schoß meiner Familie und Freude gewiss. Denn da bin ich sicher.

Aber da gibt es etwas, eine Bedrohung, ein Unheil, Reiz oder Ruf - etwas, das ich spüre aber noch nicht erkennen oder benennen kann. Etwas, das mich aus der Sicherheit treibt oder zieht, mich und meine Freunde auf die Reise gehen lässt, an deren Ende wir unsere Kindheit, den Frühling und vielleicht uns verlassen haben werden.

Wurf	Aspekte der Welt	Der Ruf
1	Frühling (Wärme, Kälte, Wind, Regen, Sonne, Mond, Duft, Geräusche...)	Ein Unglück ist geschehen und wir sind auf uns gestellt. Was genau ist passiert?
2	Das Gesetz, Obrigkeit oder Macht	Ein großes Ereignis steht bevor. Um es zu erleben, müsst ihr auf eigene Faust hin.
3	Die Erwachsenen, Eltern, Aufsichtspersonen, andere Menschen / Kinder	Jetzt sind wir ja schon groß und können diesen verbotenen Ort erkunden.
4	Technologie, Maschinen, Fortbewegungsmittel	Ein Rätsel will gelöst oder ein Geheimnis gelüftet werden.
5	Gefahren, Monster, Unglücke und Bedrohungen	Ein Verbrechen wurde verübt und wir können es aufklären.
6	Informationen, Hörsagen, Wissen, Glauben und Medien	Eine Reise steht an, doch dann geschieht etwas unerwartetes.
7	Gebäude, gebaute Orte, Straßen, Wege, Plätze	Es gibt einen brutalen Überfall und Einbruch in die vormals friedliche Welt.
8	Natur, Umwelt, Landschaft, natürliche Orte	Durch eine Notlage müssen wir aufbrechen, um Hilfe, Essen, Medizin, etc. zu holen.
9	Pflanzen und Tiere	Jemand oder etwas ist verschwunden. Wir finden ihn, sie oder es.
0	Unerwartete Überraschungen	Eine Katastrophe ist eingetreten (Umwelt, Klima, Krieg, GAU, etc.) Überlebe!

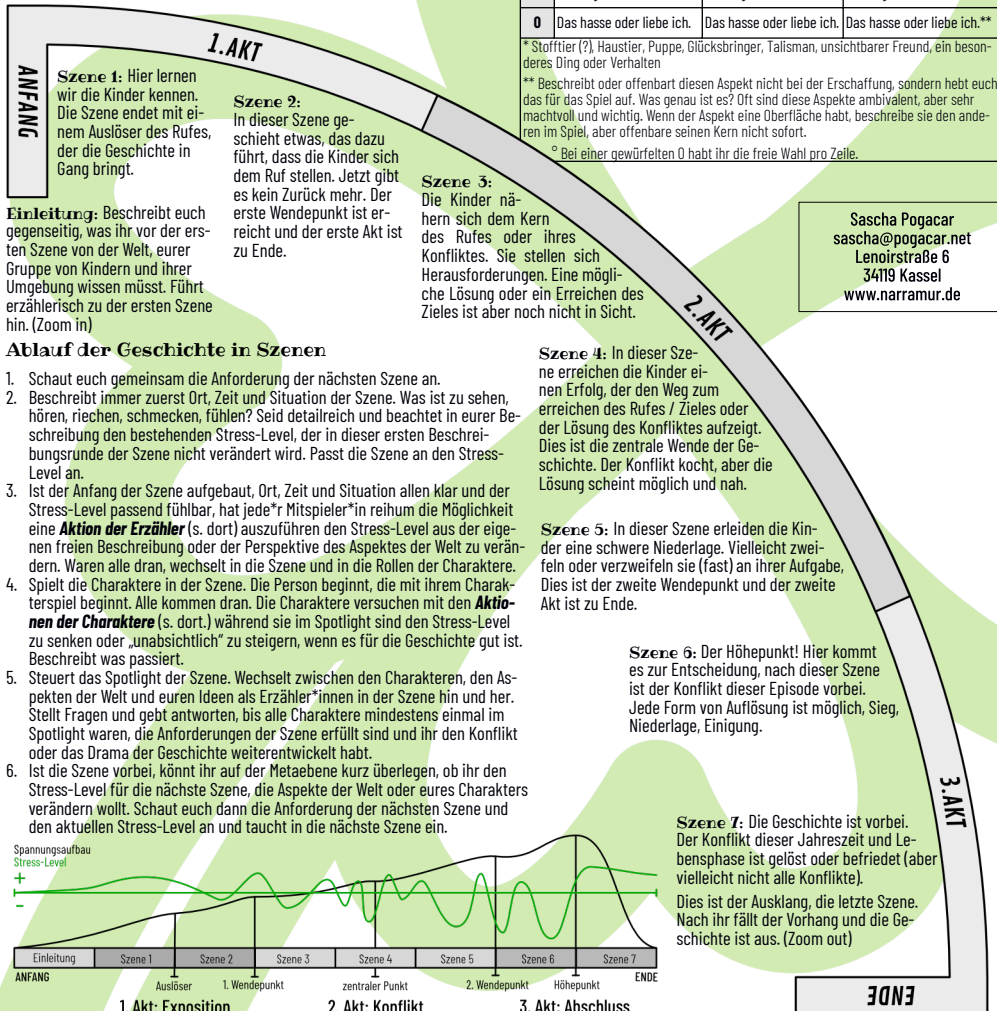
Wurf	5-8 Jahre (W10: 1-3)	9-12 Jahre (W10: 4-6)	13-15 Jahre (W10: 7-9)
1	Darin bin ich super.	Darin bin ich Experte.	Das kann ich gut.
2	Das kann ich gut.	Das kann ich gut.	Das kann ich (vielleicht).
3	Das kann ich schlecht	Das kann ich schlecht	Das werde ich nie können.
4	Das kann ich gar nicht.	Das kann ich gar nicht.	Ich bin schön / hässlich.**
5	Davor habe ich Angst.**	Davor fürchte ich mich.**	Das macht mir kein gutes Gefühl.**
6	Davon träume ich.	Davon träume ich.	Das verehere ich.
7	Das ist meine Superkraft oder mein Geheimnis.**	Daran habe früher geglaubt.**	Dafür schäme ich mich.**
8	Das ist mein Schutz*	Das hilft mir.*	Das gibt mir Sicherheit.*
9	Daran glaube ich.	Daran glaube ich.	Daran glaube ich.
0	Das hasse oder liebe ich.	Das hasse oder liebe ich.	Das hasse oder liebe ich.**

* Stofftier (?), Haustier, Puppe, Glücksbringer, Talisman, unsichtbarer Freund, ein besonderes Ding oder Verhalten

** Beschreibt oder offenbart diesen Aspekt nicht bei der Erschaffung, sondern hebt euch das für das Spiel auf. Was genau ist es? Oft sind diese Aspekte ambivalent, aber sehr machtvoll und wichtig. Wenn der Aspekt eine Oberfläche hat, beschreibe sie den anderen im Spiel, aber offenbare seinen Kern nicht sofort.

° Bei einer gewürfelten 0 habt ihr die freie Wahl pro Zeile.

Sascha Pogacar
sascha@pogacar.net
Lenoirstraße 6
34119 Kassel
www.narratur.de



chende Aktion mit „und...“ oder „und, dann...“ ergänzen, steigern oder abschwächen. Am Ende der Beschreibung bestimmt die Gruppe gemeinsam mit welchem Wert der Stress-Level für die Charaktere erhöht oder gesenkt wird.

Werden in den Szenen die Charaktere gespielt, ist derjenige Charakter dran, der dran ist. Er oder sie ist - mit den Charakteren, mit denen er oder sie interagiert - im Spotlight. Die anderen Spieler*innen unterstützen mit dem Spiel ihrer Charaktere und den Aspekten der Welt oder Elementen, die für die Geschichte und Szene hilfreich sind, das Spiel. Was tut dein Charakter? Mit wem spricht er oder sie? Verwendet im Spiel der Charaktere die direkte Rede an und beschreibt was andere wahrnehmen können. Reagiert aufeinander. Erkläre als Spieler*in niemals, was dein Charakter tut. Das darf in der Szene nur der Charakter selbst.

In der Geschichte gibt es keine Reihenfolge der Erzähler*innen oder Charaktere untereinander. Es beginnt, wer beginnt und der*die nächste erzählt weiter. Achtet aufeinander. Unterbrecht euch nicht und ergänzt die Aussagen der anderen immer mit „und ...“ oder „und, dann ...“. Achtet darauf, dass jede*r mindestens einmal dran war. Beschreibt was wahrzunehmen ist, erkläre als Erzähler*in niemals in der Szene. Beschreibt!

Aktionen der Erzähler

In den Szenen der Geschichte können die Spieler*innen den Stress-Level für die Charaktere verändern. Dazu kann er oder sie einen Wert bis +/- 10 festsetzen oder einen der möglichen Würfe (+W6, -W6, X6, +W10, -W10, X10) werfen. Entsprechend des Wertes, muss beschrieben werden, wie genau dieser Stress in der Szene erzeugt oder gemildert wird.

Die Welt und ihre Aspekte in der Geschichte

Ihr bestimmt die Welt, in der eure Charaktere ihr Abenteuer erleben. Je nachdem wie ihr eure Geschichte erzählen wollt, macht die Welt licht, hell, freundlich, düster, brutal oder dunkel. Egal wie bitter die Welt um euch herum ist, ihr seid zu Beginn der Geschichte in eurer Gruppe sicher aufgehoben.

Welche Aspekte bestimmen die Welt eurer Geschichte in Ganzen und hier, wo eure Charaktere gerade sind? Wie sieht eure direkte gemeinsame Umwelt aus? Wo lebt ihr normalerweise? Wo genau seid ihr jetzt? Welcher Technologiegrad ist „normal“ in der Welt? Wie lebt ihr normalerweise? Herrscht Normalität, eine Krise oder ist die Krise Normalität geworden? Was für ein Klima herrscht? Wie ist das Wetter im Winter? Beschreibt die Welt, in der die Geschichte spielt, grob in maximal 3 kurzen Sätzen.

Beispiel: „Eine kleine Ortschaft an der Nordsee in den 1980er Jahren.“

Wählt oder würfelt pro Mitspieler*in einen Aspekt der Welt, der in der Geschichte relevant und wirksam sein soll aus der Tabelle. Dieser Person bestimmt in der Geschichte, welchen Einfluss dieser Aspekt auf die Geschichte in der Szene nimmt und kann von den anderen dahingehend befragt werden. Während des Spiels können zwischen den Szenen Aspekte zwischen den Spieler*innen getauscht, abgelegt und neue Aspekte hinzugenommen werden. Konkretisiert die Aspekte der Welt und schreibt sie auf.

Ein wichtiger Aspekt der Geschichte, den alle in gleichem Maße verantworten ist der **Ruf**. Alle Spieler*innen haben gleichermaßen die Aufgabe diesen Ruf im Spiel zu verkörpern, seine Verlockungen in der Geschichte deutlich zu machen und seine Elemente zu beschreiben, wenn die Geschichte es verlangt. Aus ihm entwickelt sich das Drama und der zu lösende Konflikt der Geschichte. Was vertreibt die Charaktere aus ihrer geborgenen Welt oder zieht sie aus ihrem sicheren Ort? Ist es ein Unglück, eine Bedrohung, ein Geheimnis, etwas Spannendes oder Begehrteswertes?

Legt den Ruf fest oder würfelt einen auf der Tabelle aus, konkretisiert ihn und schreibt ihn auf.

Beispiel: Irina würfelt für die Gruppe eine 3 „Jetzt sind wir ja schon groß und können diesen verbotenen Ort zu erkunden.“ Im anschließenden Gespräch einigt man sich auf die Konkretisierung: „Die Kinder langweilen sich und machen sich auf den alten Bunker aus dem 2. Weltkrieg am Strand zu erkunden.“

Charaktere: Die Kinder

Jede*r Spieler*in spielt in den Szenen der Geschichte auch ein Kind aus der etwa gleichaltrigen Gruppe von Kindern, die das gemeinsame Abenteuer erleben. Die Kinder sind die Protagonisten der Geschichte. Ihr seid zusammen aufgewachsen und von klein auf immer zusammen gewesen. Ihr habt gemeinsam Laufen, Lesen und Schreiben gelernt oder vielleicht auch die Grundlagen der Magie, der Fischerei, der Jagd, der Essensuche oder des Kampfes. Was auch immer die Welt von Kindern erwartet als Kind zu lernen. Jede und jeder einzelne von euch hat eine ganz besondere Kraft, Fähigkeit, Begabung oder Eigenart, die ihn oder sie ausmacht.

Wählt oder würfelt euch als Gruppe eine Altersgruppe der Kinder aus (s.u.) und gebt eurer Gruppe einen Namen, wie „Die Füchse“ oder „Die schlauen Vier“. Nun erfindet sich jede*r Spieler*in ein eigenes Kind, dass er oder sie in den Szenen der Geschichte spielen wird. Gib deinem Kind einen Namen, der ihm den Erwachsenen gegeben wurde („Hans-Dieter Sachs“) und einen Spitznamen, der für die Kinder der Gruppe zählt („Hank“).

Wähle oder würfelle dir aus der Tabelle 3 Aspekte deines Charakters aus und konkretisiere sie. Gib dem Kind ein Aussehen und beschreib euch gegenseitig und wie eure Beziehungen zueinander sind.

Ein Beispiel: Irina erfindet den 7-jährigen Hank, er ist braunhaarig, hat grüne Augen und kann super mit seinem Taschenmesser schnitzen (1: Darin bin ich super). Er träumt davon einmal Autorennfahrer zu werden (6: Davon träume ich) und hütet das Geheimnis, dass er manchmal Nachts ins Bett macht. (7: Das ist meine Superkraft oder mein Geheimnis.)

Während des Spiels können Aspekte des Kindes auch abgelegt, aufgegeben und neu hinzugenommen werden, allerdings muss es im Sinne der Geschichte passen.

Option: Wie sieht euer geheimer, sicherer Ort, euer Lager oder Treffpunkt aus, bei dem ihr ganz für euch, abseits der Welt der Erwachsenen sein könnt? (Ein Keller oder Hof, ein Baumhaus, eine Höhle, ein Dachboden?)

Option: Wenn ihr andere Lebewesen spielen wollt, wie Hunde, Katzen, Mäuse, Elfen, Zwerge, etc., passt das Alter, Aspekte und Details entsprechend an.

Aktionen der Charaktere

Charaktere können in der Geschichte **Aspekte einsetzen**, um die Situation zu verändern. Dabei versucht der Charakter normalerweise einen negativen Stress-Level zu senken oder positiven zu erhöhen. Wenn der Charakter einen Aspekt einsetzt, würfelt der*die Spieler*in des Charakters einen +W6 (oder -W6 oder X6), um die Stärke des Effektes festzustellen oder legt ihn einfach fest (bis maximal +/-3) und beschreibt, was der Charakter tut, um den Effekt zu erzielen. Charaktere können in der Geschichte auch **Aspekte opfern** indem sie z.B. sein Geheimnis verraten oder etwas lieb gewonnenes opfern. Hierbei kann man mit einem +W10 (oder -W10 oder X10) gewürfelt oder ein Maximalwert von +/- 7 gewählt werden.