

# 4 Jahreszeiten WINTER



## 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 gleichberechtigte\*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) bzw. 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 Winter“, 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 die entsprechende 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 spielen 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, erklärt 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 Würfel (+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 im 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:** „Deutschland in der Mitte der 1980er Jahre. Eine kleine Ortschaft an der Nordsee. Das Hotel Meeresbrise.“

Wählt oder würfelt pro Mitspieler\*in einen Aspekt der Welt, der in der Geschichte relevant und wirksam sein soll aus der Tabelle. Diese 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, schreibt sie auf und wer welchen Aspekt übernimmt.

Ein wichtiger Aspekt der Geschichte, den alle in gleichem Maße verantworten ist **der Ruf**. Was vertreibt die Charaktere aus ihrer geborgenen Welt

## Der Winter

Ein langes Leben mit vielen Sommern liegt hinter Dir. Vieles, was dir einmal wichtig war, ist es mittlerweile nicht mehr. Vieles, was Du einmal konntest, kannst Du jetzt nicht mehr. Du zerfällst, ohne dass Du etwas dagegen tun könntest. Du und deine restliche Zeit zerrinnen.

Das Jahr ist vorbei und geht zu Ende. Es ist kalt und die Sonne wärmt nur noch schwach. Manchmal ist es beißend kalt und nass, manchmal klirrend und klar und selten ist in einem Sonnenstrahl noch Wärme. Der nächste Frühling wird kommen, aber nicht mehr für dich. Dies ist dein letzter Winter.

Aber da gibt es etwas, ein Ereignis, ein Unheil, ein Ziel oder Ruf. Etwas aus der Vergangenheit, Gegenwart oder Zukunft, das jetzt noch wichtig ist und vielleicht das Letzte ist, das Du in deinem Leben noch tun oder klären musst.

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.

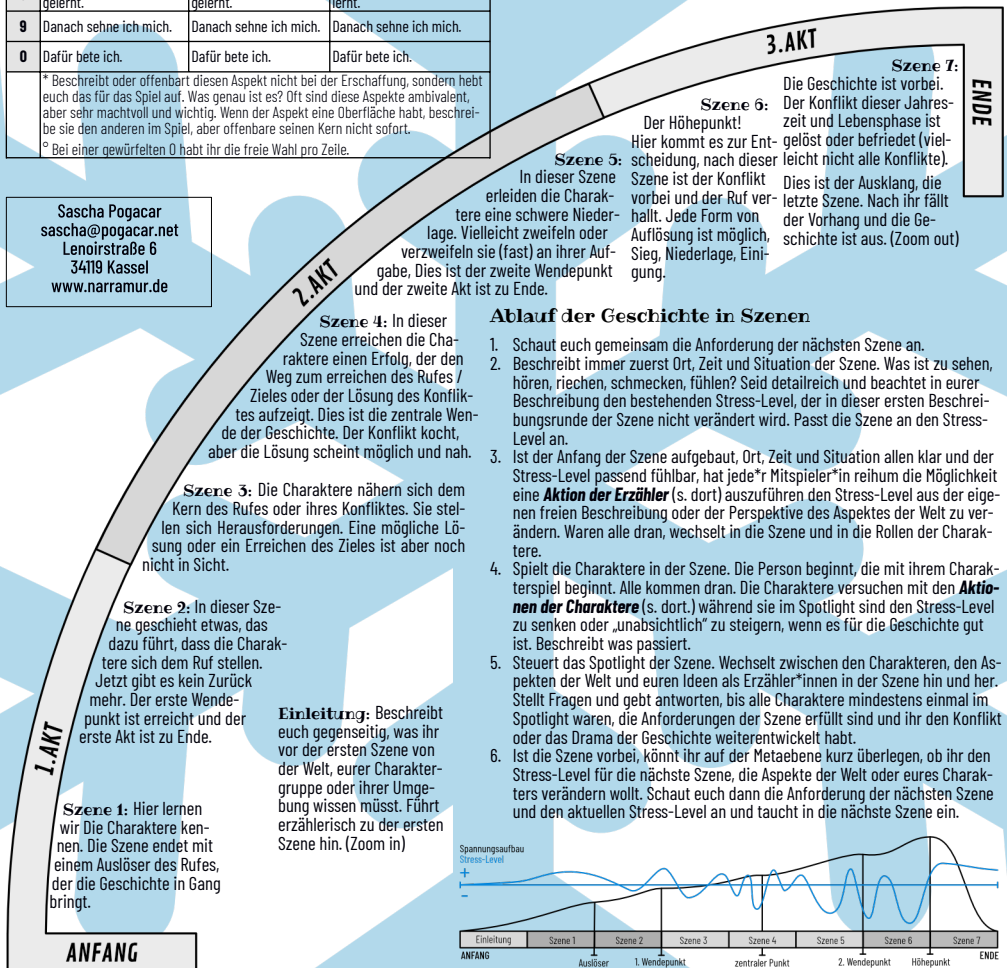
**Beispiel:** Benjamin würfelt für die Gruppe eine 3. „Es ist mühsam und vielleicht gefährlich, soll aber ein einmaliges Erlebnis sein.“ Im anschließenden Gespräch einigt man sich auf die Konkretisierung: „Der Blick von der Klippe soll einmalig sein, allerdings soll ein Unwetter aufziehen und der Weg beschwerlich sein.“

Wurf	Aspekte der Welt	Der Ruf
1	Winter (Kälte, Eis, Schnee, Wind, Regen, Geräusche...)	Ein Unglück ist geschehen und wir sind auf uns gestellt. (Technische Hilfen versagen.)
2	Das Gesetz, Obrigkeit oder Macht	Ein großes Ereignis steht bevor. Um es zu erleben, müsst ihr auf eigene Faust hin.
3	Die Aufsichtspersonen, Pflegepersonal, andere Menschen (Kinder, ...)	Es ist mühsam und vielleicht gefährlich, soll aber ein einmaliges Erlebnis sein.
4	Technologie, Maschinen, Fortbewegungsmittel	Ein Rätsel will gelöst oder ein Geheimnis gelüftet werden.
5	Gefahren, Unglücke und Bedrohungen	Ein Verbrechen wurde verübt, wir sind Zeugen und 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.) Überlebt!

Wurf	60-75 Jahre (W10: 1-3)	75-90 Jahre (W10: 4-6)	90-100+ Jahre (W10: 7-9)²
1	Darin bin ich (noch) richtig gut.	Darin war ich einmal richtig gut.	Darin war ich einmal richtig gut.
2	Das kann ich (noch) gut.	Das kann ich noch richtig gut.	Das kann ich noch.
3	Das kann ich kaum mehr.	Das kann ich kaum mehr.	Das kann ich nicht mehr.
4	Das habe ich noch nie gekannt.	Das habe ich noch nie gekannt.	Das konnte ich noch nie.
5	Davor habe ich Angst.*	Davor habe ich Angst.*	Davor fürchte ich mich.*
6	Das wollte ich einmal.	Davon habe ich einmal geträumt.	Davon träume ich.
7	Das ist mein Geheimnis.*	Das ist mein Geheimnis.*	Das ist mein Geheimnis.*
8	Das habe ich im Leben gelernt.	Das habe ich im Leben gelernt.	Das habe ich im Leben gelernt.
9	Danach sehne ich mich.	Danach sehne ich mich.	Danach sehne ich mich.
0	Dafür bete ich.	Dafür bete ich.	Dafür bete ich.

\* 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 habt, beschreib sie den anderen im Spiel, aber offenbare seinen Kern nicht sofort.  
² Bei einer gewürfelten 0 habt ihr die freie Wahl pro Zeile.

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



Alle Spiele\*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.

## Charaktere: Die Alten

Jede\*r Spieler\*in spielt in den Szenen der Geschichte einen alten Menschen am Ende seines oder ihres Lebens. Am Anfang der Geschichte seid ihr eine Gruppe - per Zufall oder aufgrund eurer gemeinsamen Vergangenheit - eure jeweiligen eigenen Ziele könnt ihr besser oder nur zusammen erreichen.

Am Ende dieser Geschichte ist es Zeit zu gehen. Die Alten sind die Protagonisten der Geschichte. Vielleicht hattet ihr eine gemeinsame Vergangenheit, vielleicht nicht. Jetzt seid ihr zusammen hier in dieser Geschichte.

Du hattest ein langes Leben, auf das du zurückblicken kannst. Vielleicht hast oder hattest Du Kinder, Enkel, vielleicht sogar Urenkel. Vielleicht hast Du eine große glückliche Familie, vielleicht nicht. Dein Leben hat Glück und Unglück für dich bereitgehalten. Du hast Entscheidungen getroffen, auf die Du stolz bist und auch welche, auf die Du es nicht bist. Im Laufe eines Lebens hast du viel gelernt, von dem du vieles wieder vergessen hast und vieles heute auch nicht mehr kannst oder willst. Vielleicht bist Du auch noch gar nicht so alt, aber du bist krank und wirst bald sterben. Dein Körper, Geist oder Erinnerung lassen dich ab und an im Stich und manchmal ist eine Erinnerung aus der Kindheit näher, als das was Du gerade tun wolltest. Vielleicht ist der Rest deines Lebens und deiner Gesundheit abhängig von Medikamenten oder Hilfsmitteln. Dein Leben, deine Kraft und deine Zeit auf dieser Welt geht zu Ende und Du merkst es, auch wenn Du es vielleicht nicht wahrhaben willst.

Jede\*r Spieler\*in würfelt oder wählt sich eine eigene Altersgruppe und erfindet sich einen eigenen alten Charakter. Gib deinem Charakter einen Namen, wähle oder würfelle dir aus der Tabelle 3 Aspekte deines Charakters aus und konkretisiere sie. Gib deinem Charakter ein Aussehen und beschreib euch gegenseitig in der Gruppe eure Charaktere und wie die Beziehungen zueinander sind.

**Ein Beispiel:** Benjamin erfindet die 76-jährige Frau Prof. Elisa Rotfuchs, ihre ehemals roten Haare sind unter dem Grau kaum mehr erkennbar. Früher hat sie gerne viel gelesen, mittlerweile erkennst sie auch mit Brille keine Buchstaben mehr. (1: Darin war ich einmal richtig gut). Sie sehnt sich danach, noch einmal ihren Enkel zu sehen und sich mit ihrer Tochter zu versöhnen, mit der sie im Streit liegt. (9: Danach sehne ich mich) Sie war einmal Landes-Judo-Meisterin (1: Darin war ich einmal richtig gut.)

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

**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 mit einem +W10 (oder -W10 oder X10) gewürfelt oder ein Maximalwert von +/- 7 gewählt werden.