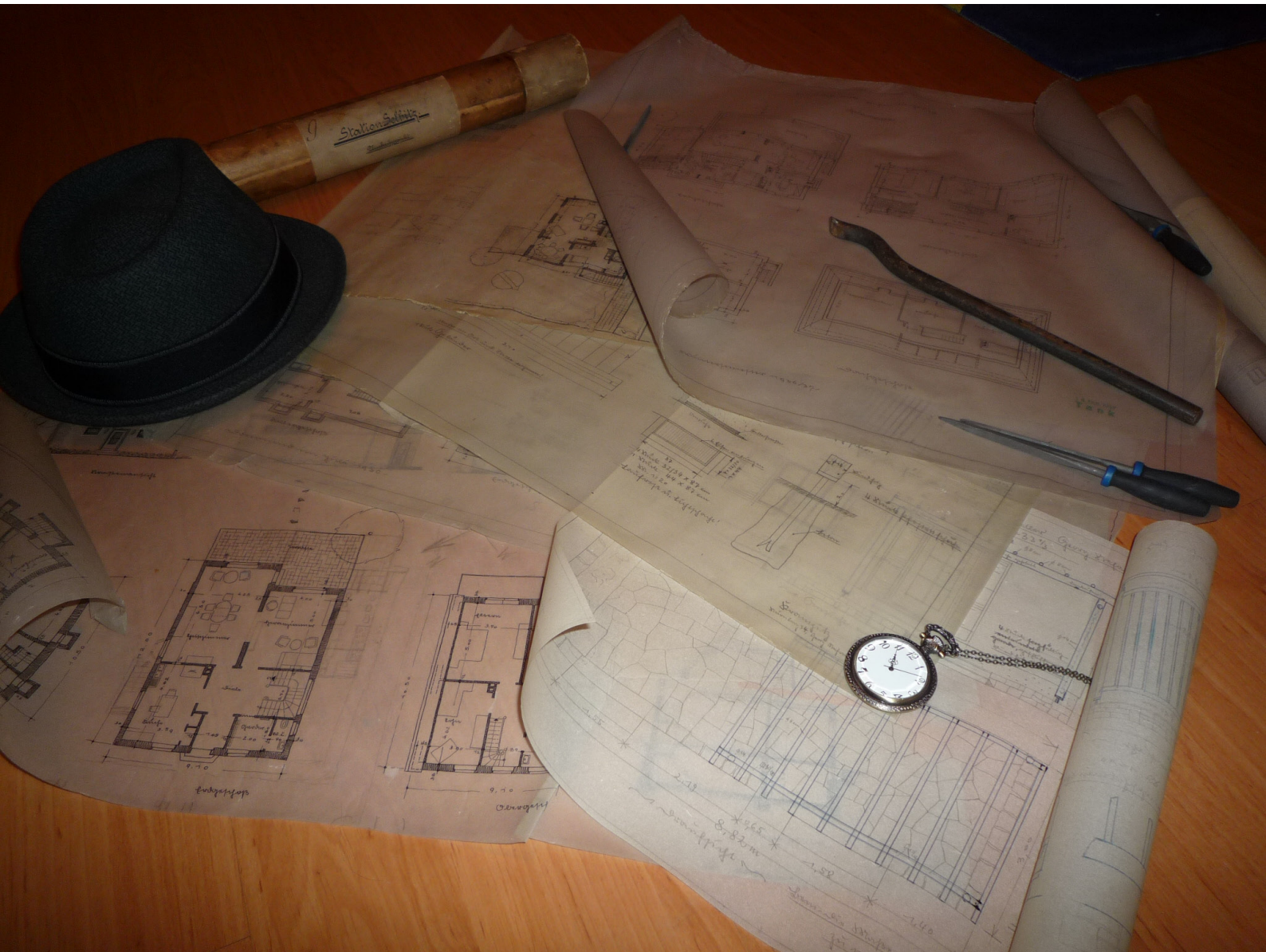


DER GROSSE PLAN



Ein Mini-Larp / Erzähl-Spiel
von Martina Ryssel

Dieses Spiel ist ein Mini-Larp/Erzähl-Spiel für vier bis acht Personen, bei dem die Welt zum größten Teil während des Spiels von den SpielerInnen selbst geschaffen wird. Es dauert etwa 1,5-2,5 Stunden (max. 1 Stunde Vorbereitung, max. 1 Stunde Spiel, max. 0,5 Stunden Nachspiel)

DAS SETTING

Das Setting, das in dieser Anweisung beschrieben ist, kann auch beliebig variiert werden (siehe Abschnitt „Variationen“).

Wir befinden uns in der Zeit der Gentleman-Gauner, Söldner und anderer Verbrecher. Welche Zeit das ist, ist (fast) unerheblich, es obliegt den SpielerInnen, das fest zu legen – wichtig ist hier vor allem der Technologie-Level, und natürlich ein gemeinsames Verständnis der bespielten Zeit. Dies ist auch Teil der Vorbereitung (siehe dort).

Eine Gruppe Gauner verfolgt einen Plan. Welcher genau das ist, wird ebenfalls in der Vorbereitung festgelegt. Die Mission besteht im Wesentlichen aus drei Teilen:

1. Es muss in ein bestimmtes Gebäude (z.B. Bank, Museum, Bonbonladen) eingebrochen werden, um
2. etwas Bestimmtes dort zu tun (z.B. ein Diebstahl, eine Entführung, eine Probenentnahme)
3. und das ganze aus einer bestimmten Motivation heraus (z.B. Bezahlung, Rache, Heißhunger)

DIE SPIELMECHANISMEN

Die SpielerInnen haben in der Vorbereitung ihre Mission festgelegt. Der Einfachheit halber soll hier ein Beispiel-Szenario verwendet werden. Die SpielerInnen haben sich entschieden, in eine Bank einzubrechen, um den Tresor leer zu räumen, und das ganze tun sie aus antikapitalistischer Überzeugung.

Zu Beginn des Spiels liegen lediglich die drei oben genannten Punkte fest. Daraus erschaffen die SpielerInnen im Laufe des Spiels die Spielrealität. Dabei gibt es einige Regeln zu beachten:

1. Was im Spiel erzählt wird, ist wahr.

Erläuterung: Eine Spielerin erzählt bei der Planung, dass die Bank direkt an ein öffentliches Verwaltungsgebäude angrenzt. Damit ist das festgelegt, und die anderen können das in ihren Plan einbeziehen. Ab jetzt darf auch keine Information mehr erfunden werden, die der erstgenannten direkt widerspricht. Scheinbare Widersprüche können allerdings durch Diskussionen aufgelöst werden (z.B. eine große freie Fläche, die dann eben auf der anderen Seite an die Bank angrenzt).

2. Jeder muss während des Spiels einmal eine Schwierigkeit einbauen, die beachtet werden muss

Erläuterung: Ein echter Plan ist umfangreich, besteht aus mehreren Stufen, und bezieht alle möglichen Umstände mit ein. Im Laufe des Spiels sollte jeder Spieler einmal eine Tatsache erfinden, die den Plan komplizierter macht, oder eine Umplanung notwendig macht. Beispiel: „Ist euch eigentlich bewusst, dass der Tresor mit einem Bewegungsmelder ausgestattet ist?“ oder „Ich habe gehört, dass es bewaffnete Wachmänner gibt, die inkognito als Zivilisten in der Bank unterwegs sind.“ Im Weiteren MUSS diese Schwierigkeit von den anderen in der Planung berücksichtigt werden – die Planung ist erst dann vollständig, wenn alle Schwierigkeiten bedacht worden sind. Natürlich macht es Sinn, die Schwierigkeiten auf vorherige Beschlüsse abzustimmen. Hat die Gruppe zum Beispiel schon geplant, die Bank bei Nacht zu überfallen, sollte die nächste Schwierigkeit keine sein, die nur tagsüber vorhanden ist.

3. Spielende

Das Spiel besteht komplett daraus, den Plan für den Einbruch festzulegen. Das Spiel endet,

wenn der Anführer (siehe „Rollen“) bestimmt, dass der Plan reif zur Ausführung ist, und mit den Worten „Alles klar, dann lasst uns loslegen“ (oder ähnliches) alle dazu bringt, den Planungsraum zu verlassen. Mit Verlassen des Raumes endet das Spiel. Dazu muss der Anführer die geplante Spielzeit (max. eine Stunde) kennen. Es empfiehlt sich, ein Zeichen auszumachen, das man z.B. alle Viertelstunde geben kann, um dem Anführer mitzuteilen, wie viel Zeit noch ist.

DIE VARIATIONEN

Das Setting kann auch beliebig verändert werden. Statt Gentleman-Gaunern könnten andere Szenarien verwendet werden, z.B.

- Roboter, die die Revolution planen
- Geheimagenten, die eine Verbrecherorganisation dingfest machen wollen
- Aliens bei der Invasion der Erde
- Musketiere im Auftrag Ihrer Majestät
- etc.

Das Setting wird vorab vom Spielleiter (ggf. in Absprache mit den SpielerInnen) festgelegt, damit die Vorbereitung nicht zu viel Zeit in Anspruch nimmt. Die Spieler wählen in der Vorbereitung nur die Details zur Mission. Die Charaktere sind auf das Gauner-Szenario abgestimmt, sollten aber in anderen Szenarien (ggf. mit leichten Veränderungen) ebenso verwendbar sein.

DIE VORBEREITUNG

Während der Vorbereitung werden zunächst die Charaktere verteilt (je nach Abmachung zufällig oder nach SpielerInnen-Wunsch) und die Sondereigenschaften zufällig zugeordnet (Die Streifen in Anhang 2 auseinanderschneiden und verdeckt verteilen). Damit haben alle während der restlichen Vorbereitung schon eine Vorstellung von ihrem Charakter. Je nach gewähltem Setting denken die SpielerInnen sich selbst Namen für ihre Charaktere aus. (5 Minuten) Die SpielerInnen legen danach gemeinsam die Grundzüge des Settings fest. Gegebenenfalls müssen Sondereigenschaften, die sich auf das Setting beziehen, dabei beachtet werden. Hat beispielsweise ein Spieler die Sondereigenschaft „romantische Beziehung zum Auftraggeber“, so muss es einen Auftraggeber geben, und das bisher genannte Beispiel mit der Motivation „aus antikapitalistischer Überzeugung“ könnte nicht verwendet werden.

Die Grundzüge sind im Ursprungssetting:

1. Es muss in ein bestimmtes Gebäude (z.B. Bank, Museum, Bonbonladen) eingebrochen werden, um
2. etwas Bestimmtes dort zu tun (z.B. ein Diebstahl, eine Entführung, Probenentnahme)
3. und das ganze aus einer bestimmten Motivation heraus (z.B. Bezahlung, Rache, Heißhunger)

Für Setting-Variationen müssen die Grundzüge ggf. etwas variiert werden, es sollten aber weiterhin drei bleiben. Die festgelegten Grundzüge dürfen auch gerne absurd sein oder auf den ersten Blick nicht zusammen passen, solange sich alle SpielerInnen darauf einigen können. (20 Minuten)

Nachdem die Grundzüge festgelegt wurden, bekommen alle ca. zehn Minuten Zeit, um sich gemeinsam zu überlegen, wie es zu dem Auftrag kam. Die Rollen sollten dabei allen bekannt sein, die Sondereigenschaften dürfen – nach eigenem Ermessen – geteilt oder geheim gehalten werden. (10 Minuten)

In der gemeinsamen Überlegung sollten folgende Punkte (in Grundzügen) festgelegt werden:

- Wie haben die Charaktere sich kennen gelernt?
- Wie kamen sie zu dem Auftrag?
- Was immer sich aus Sondereigenschaften ergibt, das andere wissen müssen.

Danach findet ein „Speed-Dating“ statt. Hierbei soll jede Spielerin/jeder Spieler mit jedem anderen zwei Minuten reden. Dies soll zum einen dazu dienen, die Beziehungen etwas vorzudefinieren, zum anderen aber auch allen helfen, in ihre Charaktere hineinzufinden. Dementsprechend ist das Ziel, die Gespräche bereits im Charakter zu führen, also stimmlich, gemischt, verhaltenstechnisch etc. schon in den Charakter hinein zu finden. Wie die Gespräche aussehen, bestimmen die SpielerInnen selber, empfohlen wird eine kurze Vorstellung voran zu stellen. (15 Minuten)

Nach dem „Speed-Dating“ beginnt das eigentliche Spiel.

DAS NACHSPIEL

Nach dem Spiel kommt die Gruppe noch einmal zusammen. Jeder soll nun in wenigen Minuten seine Version davon erzählen, wie die Mission abläuft. Da es nicht darum geht, am Ende besonders gut da zu stehen, sondern einen möglichst unterhaltsamen Abschluss zu kreieren, muss jeder in seiner Geschichte der Mission die folgenden Randparameter einbauen:

1. Wie der eigene Charakter die Mission fast zum Scheitern brachte, und wie
2. Der Charakter des linken Nachbarn die Sache gerade noch retten konnte.

Wenn jeder seine Geschichte erzählt hat, endet das Spiel.

DIE AUSSTATTUNG

Für das Spiel braucht man nicht unbedingt Requisiten. Es bietet sich aber an, Papier und Stifte bereit zu halten, ideal sind auch ein Flipchart, Whiteboard oder eine Tafel, sodass der Plan mit schriftlicher Unterstützung ausgearbeitet werden kann. Außerdem ist irgendeine Art von Namensschild für alle Beteiligten nützlich. Alles andere, zum Beispiel Gegenstände, die das Setting reflektieren, ist rein optional.

DIE CHARAKTERE

Die Charaktere werden hier kurz beschrieben, am Ende des Dokumentes (Anhang 1) befinden sich die Anweisungen, die den Spielern ausgeteilt werden können. Die Charaktere können grundsätzlich jedem Geschlecht angehören, sie sollen als das Geschlecht gespielt werden, mit dem sich der Spieler/die Spielerin am wohlsten fühlt. Die Reihenfolge der Charaktere, wie sie hier aufgelistet ist, spiegelt auch wider, welche Charaktere bei weniger als acht Spielern wegfallen.

1. Die Anführerin

Sie ist die Taktgeberin in dem Spiel und auch diejenige, die entscheidet, wann das Spiel zu Ende ist. Ihre weiteren Fähigkeiten sind absichtlich wenig definiert, um ggf. Charaktere auszugleichen, die aufgrund der Spielerzahl nicht vorkommen.

2. Der Psychologe

Er ist derjenige, der für psychologische Kniffe, Überzeugungsarbeit, Ablenkmanöver etc. gebraucht wird.

3. Die Technikerin

Sie ist diejenige, die – je nach ausgewählter Zeit – mit der verfügbaren Technik aufwarten kann und sich damit auch bestens auskennt.

4. Der Einbrecher

Er ist der Experte in Klettern, Schleichen und Schlösser knacken.

5. Die Spionin

Sie ist diejenige, die Informationen beschafft, die auch im Vorfeld das Objekt bereits ausgespäht hat, und schon ein wenig mehr weiß, als die anderen.

6. Der Soldat

Er ist derjenige mit militärischer und taktischer Erfahrung und kann am besten mit Feuerwaffen umgehen.

7. Die Kommunikatorin

Sie ist diejenige, die am Funkgerät sitzt – oder, falls das ausgewählte Szenario das noch nicht zulässt, die auf andere Art und Weise dafür sorgt, dass Informationen zwischen den Teammitgliedern fließen.

8. Der Laufbursche

Er ist der jüngste im Team und derjenige, der für all das verantwortlich ist, das sonst keiner machen will.

DIE SONDEREIGENSCHAFTEN

Die Sondereigenschaften dienen dazu, das Spiel interessanter zu machen. Jede Konstellation wird neu sein, und die Sondereigenschaften sollen weitere Spielansätze bieten, die zu Komplikationen führen können. Am Ende des Dokuments (Anhang 2) befinden sich die Sondereigenschaften, die den Spielern zufällig zugewiesen werden sollen. Es steht der Spielleitung frei, eine Vorselektion zu treffen.

ANHANG 1 - DIE CHARAKTERE

Die Charaktere werden ganz zu Anfang ausgeteilt, vor den ersten Absprachen der Vorbereitung. Jeder Charakter bekommt außerdem eine „Sondereigenschaft“.

DIE ANFÜHRERIN

„Die meisten Probleme sind maskierte Gelegenheiten“ – Ocean's Twelve

Sie ist der Kopf der Gruppe, die dominanteste, die sich durchgesetzt hat, um die wichtigen Entscheidungen zu treffen, sich mit Auftraggebern zu treffen und die Hand über die Planung der Einsätze zu haben. Sie hat den Respekt der anderen Gruppenmitglieder erarbeitet und verfügt über eine natürliche Autorität. Schon von klein auf träumte sie davon, abseits des Gesetzes zu leben, ein bisschen wie Robin Hood – für ein Ideal, das nur sie selbst kennt, gemäß einer selbstgewählten Moral, der sie aber streng folgt. Sie hält die Gruppe zusammen, mit bestimmter Hand, und es ist ihr wichtig, dass alle an einem Strang ziehen. Verletzt jemand ihre Moralvorstellungen, kann sie allerdings unangenehm werden.

DER PSYCHOLOGE

„Lass die Krawatte, sieh mich an!...Ich frag dich was, du musst überlegen, wo siehst du hin?!... Nicht gut; nach unten heißt du lügst! Nach oben heißt du kennst die Wahrheit nicht! Benutz keine Schachtelsätze wenn's auch einfach geht, zappel nicht rum! Sieh dein Gegenüber an aber starr nicht, sei präzise aber bleib vage, sei witzig aber bring ihn nicht zum lachen, er soll dich nett finden, aber sofort vergessen sobald du ihm aus den Augen bist“ – Ocean's Eleven

Seine Kindheit war geprägt von Dingen, die er nicht verstand. Streitende Eltern, unfaire Lehrer, ein großer Bruder, der viel zu früh starb. Er nahm sich vor, die Welt irgendwann zu verstehen. Er wollte die Menschen verstehen, und warum sie so handeln, wie sie handeln. Doch als er immer und immer mehr verstand, kapselte er sich immer mehr von der Welt ab. Er verstand zwar immer besser, warum Menschen so waren, wie sie waren, aber sie waren ihm dadurch nicht näher. Vielmehr begann er sein Wissen auszunutzen. Kleine Betrügereien zunächst. Die Menschen waren so leicht zu manipulieren! Jeder hat Schwachstellen, jeder ist angreifbar. Und wenn man mal ein bisschen illegale Luft geschnuppert hat, ist es so leicht, größer zu denken...

DIE TECHNIKERIN

„Diese verdammten Abriss-Loser haben kein Coax-Lynch genommen, um die Main Line abzuschern. Dadurch haben die Idioten den Main Frame voll in die Tonne geknüpelt.“ - „Versteht das irgendeiner?“ – Ocean’s Eleven

Früher spielte sie mit Autos, Funkgeräten, Radioapparaten und Telefonen. Sie hatte eine geniale Idee, wollte damit steinreich werden und gründete ein Unternehmen mit einer Freundin, die sich um das finanzielle kümmern sollte. Eine Freundin, der sie vertraute, und die um Längen mehr Ahnung hatte vom Wirtschaften, vom Unternehmensrecht, von Verträgen. Sie war dabei so gründlich, dass sie am Ende mit allem da saß, und die Technikerin mit gar nichts. Seitdem ist die Technikerin auf Teamarbeit und andere Leute eher weniger gut zu sprechen. Vertrauen ist nicht mehr so ihr Ding. Nur die Anführerin hat sie überzeugt, in der Gauner-Gruppe anzuheuern – um der Menschheit eins auszuwischen im Allgemeinen, und der reichen Oberschicht im Besonderen.

DER EINBRECHER

„Endlich wieder ein Job mit vernünftigen Kriminellen!“ – Ocean’s Eleven

Ein Waisenkind, aufgewachsen zunächst im Waisenhaus, und dann verkauft an einen fahrenden Zirkus. Seine Gelenkigkeit und Fingerfertigkeit lernte er dort, und auch das Klettern. Und seine laxen Einstellung zu Recht und Gesetz. Neben dem Zirkus betrieben die dort Angestellten einen lukrativen Taschendiebstahl-Betrieb, in dem er ein wichtiges Mitglied wurde. Wichtig – aber dennoch übers Ohr gehauen und mit einem viel zu kleinen Anteil. Als man ihn eines Tages erwischt, setzte sich niemand für ihn ein, und er verbrachte die nächsten Jahre in Besserungsanstalten, später auch hier und da im Gefängnis. Sein Talent ist dennoch unbestritten, und die einzigen Dinge, die man ihm anlasten konnte, waren die, die nicht ausreichend geplant und vorbereitet waren.

DIE SPIONIN

„Darf ich fragen, warum Sie Ihr Konto bei uns auflösen, Sir?“ - „Ja, ich hatte das merkwürdige Gefühl, dass mein Geld hier nicht mehr sicher ist!“ - Sneakers

Das Leben meinte es immer nur gut mit der Spionin, wenn sie nicht sie selber war. Für die Eltern das „brave Mädchen“, in der Ausbildung die „fleißige Lernwillige“, für den Freund das „hübsche Anhängsel“. Dummerweise war dieser Freund von ihrer Rolle nicht so sehr überzeugt. Erst schlug er sie, dann zwang er sie zu kleinen Botengängen in seinen krummen Geschäften. Sie fügte sich, spielte die Rolle der braven Freundin – doch in ihr brodelte es. Schließlich verabschiedete sie sich von ihrem Freund – indem sie ihm ein Messer in den Rücken ramnte. Seitdem lebt sie unter einem Pseudonym und hält sich mit dem einzigen über Wasser, das sie kann: Rollen spielen. Sie spioniert für diverse Gangstergruppen, horcht Leute aus, beschafft Informationen. In dieser Mannschaft hat sie vorübergehend ein Zuhause gefunden.

DER SOLDAT

„Du solltest den Kerl mal untersuchen lassen auf Tollwut.“ - „Tollwut kommt nur bei Warmblütern vor!“ - Sneakers

Der Soldat kämpfte schon mit acht Jahren. Gegen die Schulkameraden, die ihn mobbten, und gegen das Schicksal, als seine Eltern sich trennten. Er kämpfte sich durch die Schule, ging zum Militär, und kämpfte dort zum ersten Mal für etwas, und nicht dagegen. Er fand Kameraden, und er fand etwas, worin er gut war. Und dann fand er ein posttraumatisches Stresssyndrom. Auslandseinsatz. Geschosse. Explosionen. Er konnte sich danach dem Leben im Frieden nicht mehr anpassen. Sein Therapeut sagte, er brauche das Adrenalin. Den Stress. Die Anspannung. Er solle sich etwas suchen, das ihm all dies gebe. Jetzt ist der Soldat Teil der Gangster-Gruppe. Zu therapeutischen Zwecken, sozusagen, aber was soll man sagen? Es scheint zu helfen...

DIE KOMMUNIKATORIN

„Kann ich dich mal was fragen? Findest du nicht auch, dass...“ - „Wenn du fragst, ob du mir eine Frage stellen kannst, gib mir Zeit zu antworten. Es sei denn, die Frage ist rhetorisch. Dann ist die Antwort selbstverständlich „ja“.“ - Ocean's Twelve

Die extrovertierteste der Gruppe. Ihr Job ist nicht nur, die Kommunikation während eines Auftrags sicher zu stellen, sie lebt auch für die Kommunikation. Sie konnte sich noch nie kurz fassen, und wenn sie begeistert ist, dann überkommt es sie erst recht. Sie war immer beliebt, in der Schule, im Freundeskreis, sie kennt unglaublich viele Menschen und hat einen guten Blick dafür, wie Dinge sich entwickeln. Manche würden es schon fast Vorahnung nennen. Sie tut das tatsächlich, und ihr Glaube an das Übersinnliche war es auch, der sie auf diesen Weg führte. Horoskope, eine Handleserin, ja, das Schicksal selbst führte sie dorthin, wo sie jetzt ist. Und deswegen bereut sie ihren Weg auch (fast) nie, auch wenn sie schon längst eine erfolgreiche Anwältin oder Moderatorin hätte sein können.

DER LAUFBURSCHE

„Holen Sie mir Griggs, ich muss ihn dringend sprechen!“ - „Wen??“ - „Fragen Sie nicht, finden Sie ihn!“ - Ocean's Eleven

Der Laufbursche kann Geschichten erzählen über die berühmtesten Gangster der Geschichte. Als wäre er dabei gewesen. Die meisten davon hat er sich vermutlich ausgedacht. Aber das ändert nichts an seiner Begeisterung. Er riss mit sechzehn von zu Hause aus, wollte sich einen Namen machen, so wie Al Capone, berühmt und berüchtigt werden, und merkte ganz schnell, dass das mindestens genauso viel harte Arbeit erfordert, wie auf ehrlichem Weg an Geld zu kommen. Doch das schreckte ihn nie. Er hing schon einigen Verbrechern an den Fersen, und bettelte sich schließlich in diese Gruppe. Zur Probe. Und das nun auch schon seit einiger Zeit. Vermutlich ist das jüngste Teammitglied einfach immer „zur Probe“. Und muss all die Dinge tun, auf die die anderen keine Lust haben. Aber er will es allen beweisen, und das wird er auch. Dies ist seine Chance!

