

Spiel's aus Du Sau!

ein Spiel von Larson Kasper & Monika Weißenfels

Genre: humoristisches Erzählspiel

Teilnehmende: 5+1 oder 7+1

Material: 5 bzw. 7 **Bingo-Karten** und eine **SL-Karte** (Ausdrucke) 6 bzw. 8 Stifte

Raum: Es wird ein Raum benötigt. Für alle Teilnehmenden sollten Sitzmöbel vorhanden sein.

Dieses Spiel ist ein Persiflage auf die Tradition deutscher Fantasy-Larps. Die klassischen Elemente des deutschen Fantasy-Larps werden aufgegriffen und für ein Mini-Larp adaptiert.

Ausgangssituation

Wir schreiben das Jahr 2064.

Larp ist so was wie Jazz: Alle kennen es, es hat eine gewisse Aura von Intellektualität und nur alte Menschen tun es... besser haben es getan...

Wir befinden uns im Gemeinschaftsraum eines Altenheimes und die anwesenden Personen sind allesamt gealterte Ex-Larpende, die sich Heldengeschichten erzählen.

Eine Ausnahme gibt es: Eine junge Pflegekraft, die nicht so genau weiß, was von dem Erzählten wahr ist und was erfunden. Sie hofft, dass zumindest die Geschichten über Mord und Totschlag ersponnen sind; auch bei den Folterszenen fühlt sie ähnlich.

Das Schlimme: All die alten Menschen sind so senil, dass nicht herauszufinden ist, was nun Wirklichkeit und was Fiktion ist...

Die Ex-Larpenden spielen immer noch gerne, auch wenn es mit Gedächtnisaussetzern gar keine leichte Aufgabe mehr ist. So verbringen sie ihre Zeit mit Geschichten und Bingo. Ihre Aufmerksamkeit springt jedoch immer wieder in die Vergangenheit und wenn sie bestimmte Worte hören, können sie einfach nicht anders, als die Geschichten aus alten Tagen (zum tausendsten Mal) zu erzählen.

Vorbereitungen

Die fünf bzw. sieben (unterschiedlichen) **Bingo-Karten** und eine **SL-Karte** sind auszudrucken. Alle Teilnehmenden lesen sich die **Regeln** durch und wählen dann eine Person zur Spielleitung (SL). Die anderen fünf bzw. sieben Personen übernehmen die Rollen der alten Menschen. Die Bingo-Karten werden von den Spielern verdeckt gezogen.

Die Charaktere

Alle Teilnehmenden spielt sich selbst, so wie er sich sich in ca. 50 Jahren vorstellt. Die Spielleitung übernimmt im Spiel die Rolle einer jungen Pflegekraft.

Die Karten

Die **Bingo-Karten** haben oben den '**Bingo-Kasten**' mit 5x5 Feldern, in denen typische Begriffe aus der deutschen Larp-Szene stehen. Jedem Begriff ist dabei ein Zahlenwert zugeordnet. Im mittleren Feld steht das Wort 'Stopp'. Unterhalb des 'Bingo-Kastens' gibt es den '**Timefreeze-Streifen**', der in fünf Feldern entsprechende Begriffe enthält. Die **SL-Karte** enthält eine Liste von 10 charakteristischen Begriffen der deutschen Larp-Szene.

Ziel des Spiels

In einem guten deutschen Fantasy-Larp muss es die Möglichkeit geben, zu gewinnen. In diesem Mini-Larp wird, aus Kostengründen, auf den Einsatz von NSCs verzichtet. Wir spielen PvP.

Es gilt auf der eigenen Bingo-Karte alle Worte, die von anderen Personen in deren Larp-Geschichte erwähnt werden, abzuhaken. Konnte eine Person alle Worte in einer Zeile, Spalte oder diagonalen Reihe abhaken, gewinnt sie.

Ablauf des Spiels

Woher kennen wir uns denn Alle?

Kennen ist ein großes Wort. Die anderen Alten sind halt da. Ob die gestern auch schon da waren? Wer weiß das schon? Dennoch schadet es sicherlich nicht, wenn alle Teilnehmenden ihre Charaktere am Anfang in einem kurzen Monolog vorstellen. Hilft sicher auch sich in den Charakter einzufinden...

Wie geht das mit dem Bingo?

Die älteste Person (abgesehen von der Spielleitung) beginnt damit eine Larp-Geschichte zu erzählen. Diese darf frei erfunden sein oder ist, besser noch, selbst erlebt. Am besten jedoch, schmückst Du eine selbst erlebte Geschichte mit wiederum Gehörtem aus. Alle Anderen achten auf ihre Bingo-Karten und können jedes Wort, dass in der Geschichte erwähnt wird im 'Bingo-Kasten' abstreichen.

Wie kommen die Teilnehmenden an XP und was tun sie damit?

Für eine erfolgreich zu Ende erzählte Geschichte bekommst Du **Erfahrungspunkte (XP)**. Mit diesen Punkten kannst Du jederzeit ein Wort mit dem entsprechenden Zahlenwert abhaken. Dies **kann** auch das zur Beendigung des Spieles notwendige Wort sein.

Schaffst Du es tatsächlich Deine Geschichte zu Ende zu erzählt, können die anderen Ex-Larpenden ihre Zustimmung durch ein '**Jaja, damals!**' ausdrücken. Tut dies mehr als die Hälfte der Anderen erhältst Du **3 XP**. Wird die Zustimmung von weniger als der Hälfte der Anderen gegeben, gibt es **einen XP** zum Trost. Bei einem **Patt** entscheidet die Pflegekraft.

Wie geht das mit den Unterbrechungen?

Die Erzählenden können auf drei Arten unterbrochen werden.

Zum ersten kannst Du, einmalig pro Spiel, das Wort **'Stopp'** rufen und damit die Geschichte an Dich reißen. Wenn Du 'Stopp' sagst, musst Du das mittlere Feld im 'Bingo-Kasten' Deiner Bingo-Karte abhaken. Dies darf jedoch **nicht** der Haken sein, welcher zum Ende des Spiels führt.

Alle Larpenden lieben es Geschichten zu ihren Charakteren und deren Erlebnissen zu erzählen, weshalb sie natürlich peinlich genau auf den **'Timefreeze-Streifen'** achten. Dies ist die zweite Möglichkeit Erzählende zu unterbrechen. Bei der Erwähnung eines Wortes aus Deinem 'Timefreeze-Streifen' darfst Du die Geschichte der erzählenden Person unterbrechen, um Deine eigene Geschichte zu erzählen. Dazu rufst du - natürlich - **'Time freeze!'** Danach musst Du das Wort im 'Timefreeze-Streifen' durch streichen und es kann kein zweites Mal verwendet werden.

Die dritte Möglichkeit besteht darin, dass die Spielleitung unterbricht. Dies geschieht immer dann, wenn ein Wort der **'Spielleitungskarte'** in der Geschichte erwähnt wird. Mit den Worten: **'Was bedeutet denn <entsprechendes Wort>?'** fragt die Spielleitung dann nach der Bedeutung des Wortes.

Die unterbrochene Person muss nun dieses Wort in **zwei Sätzen** erklären. Gelingt dies nicht, ist sie durch ihre altersbedingte Vergesslichkeit von ihrer Geschichte so abgelenkt, dass die nächste Person (nach Wahl der Spielleitung) an der Reihe ist.

Kommt eine Person an die Reihe, die ihre Geschichte beim letzten Mal nicht zu Ende erzählen konnte, darf sie eine neue Geschichte anfangen oder mit den Worten **'Time In'** ihre unterbrochene Geschichte fortsetzen.

Tipp

Du solltest die Geschichten entweder aus der ich-Perspektive erzählen oder so, als ob Du über einen Bekannten sprechen würdest. Zwischen den Erzählperspektiven zu springen ist erwünscht. Ebenso ist es gut, wenn Du in Deinen Geschichten zwischen Spielrealität und dem 'realen Leben' hin und her springst. Baue möglichst viele 'Fachbegriffe' in Deine Geschichte ein. Schweife ab und verfolge Nebenarme exzessiv. Denkt immer daran: Du machst alles richtig und die Anderen sind komisch - ganz wie bei einem echten Larp... ;-)

Ende des Spiels/ Debriefing

Das Spiel ist zu Ende, wenn eine der Larpenden eine **Zeile, Spalte oder diagonale Reihe** in ihrem 'Bingo-Kasten' abhaken konnte. Nach Spielende gehen alle in die Taverne und trinken Bier und Met und singen selbstgeschriebene Larp-Texte zu Schlagern aus den 70ern und 80ern des letzten Jahrhunderts.

Vielen Dank an Taisia für die Starthilfe, Michael für das Ranking und Frank und Stephanie für's Brainstormen... und natürlich Stefan für den Stiefel!

Die 'Spiel's aus Du Sau!' - SL-Karte I

Du bist eine Pflegekraft in einem Altenheim. All die alten Menschen haben früher Larp gespielt und irgendwie sind sie darauf ganz schön hängen geblieben. Du hast aber die Erfahrung gemacht, dass Du sie den ganzen Nachmittag beschäftigen kannst, wenn Du ab und an die Richtigen Fragen stellst. Hier also eine Liste von Worten bei deren Erwähnung Du mit einem freundlichen **'Was bedeutet denn <entsprechendes Wort>?'** nachhakst.

24h Intime!	DragonSys	Endschlacht	Immun	Modifiziertes Dragon Sys
Piratenhemd	Schildwall	Taverne	Untote	Windstoß

Die 'Spiel's aus Du Sau!' - SL-Karte II

Du bist eine Pflegekraft in einem Altenheim. All die alten Menschen haben früher Larp gespielt und irgendwie sind sie darauf ganz schön hängen geblieben. Du hast aber die Erfahrung gemacht, dass Du sie den ganzen Nachmittag beschäftigen kannst, wenn Du ab und an die Richtigen Fragen stellst. Hier also eine Liste von Worten bei deren Erwähnung Du mit einem freundlichen **'Was bedeutet denn <entsprechendes Wort>?'** nachhakst.

Ausspielen	Eltern von Orks getötet.	Heilerin	Kopftreffer	NSCs
Powergamer	Schutzkreis	Thilo	Verband	Zuber

Die 'Spiel's aus Du Sau!' - SL-Karte III

Du bist eine Pflegekraft in einem Altenheim. All die alten Menschen haben früher Larp gespielt und irgendwie sind sie darauf ganz schön hängen geblieben. Du hast aber die Erfahrung gemacht, dass Du sie den ganzen Nachmittag beschäftigen kannst, wenn Du ab und an die Richtigen Fragen stellst. Hier also eine Liste von Worten bei deren Erwähnung Du mit einem freundlichen **'Was bedeutet denn <entsprechendes Wort>?'** nachhakst.

Con-Tage	Endritual	Heiltrank	Endschlacht	Pappnase
Ritualisieren	Söldner	Todesstoß	Vision	Zweikampf

Die 'Spiel's aus Du Sau!' - Bingo Karte I

- Immer wenn in einer Geschichte ein Begriff aus dem Bingo-Kasten erwähnt wird, darfst Du ihn ab streichen.
- Wenn Du alle Begriffe einer Zeile, Spalte oder diagonalen Reihe abgehakt hast, hast Du gewonnen.
- Einmal pro Spiel darfst mit 'Stopp' eine Geschichte unterbrechen und danach Deine eigene Geschichte erzählen. Du musst dann das mittlere Feld abhaken. Dies darf nicht das Siegfeld sein.
- Du kannst auch Begriffe im Gegenwert erworbener XP kaufen.
- Wenn ein Wort Deines Time-Freeze-Balkens erwähnt wird, kannst Du ebenfalls eine Geschichte unterbrechen und danach Deine eigene Geschichte erzählen. Auch hier muss das Wort abgehakt werden.

Bingo-Kasten

24h Intime! (1)	Weltuntergang (2)	Hausregel (2)	Taverne (1)	Zu hart (3)
Angriffswelle (3)	Wellen-NSC (3)	Paladin (2)	Ning (3)	OT-Blase (2)
Ambiente (2)	Heilerin (1)	Stopp	Nachtwache (2)	Zuber (1)
Dein Traum beginnt jetzt! (2)	Heilig (2)	Pappnase (1)	Con (2)	Harmloses Feiercon (2)
Ritual (2)	IT/ OT (3)	Plot (3)	Katana (3)	Wellen (2)

Time-Freeze-Balken

Abenteurer Con	Dose	Elfen	Meucheln	Nachtangriff
----------------	------	-------	----------	--------------

Die 'Spiel's aus Du Sau!' - Bingo Karte II

- Immer wenn in einer Geschichte ein Begriff aus dem Bingo-Kasten erwähnt wird, darfst Du ihn ab streichen.
- Wenn Du alle Begriffe einer Zeile, Spalte oder diagonalen Reihe abgehakt hast, hast Du gewonnen.
- Einmal pro Spiel darfst mit 'Stopp' eine Geschichte unterbrechen und danach Deine eigene Geschichte erzählen. Du musst dann das mittlere Feld abhaken. Dies darf nicht das Siegfeld sein.
- Du kannst auch Begriffe im Gegenwert erworbener XP kaufen.
- Wenn ein Wort Deines Time-Freeze-Balkens erwähnt wird, kannst Du ebenfalls eine Geschichte unterbrechen und danach Deine eigene Geschichte erzählen. Auch hier muss das Wort abgehakt werden.

Bingo-Kasten

Aufrödeln (2)	Plattenrüstung (2)	Respawn (3)	Tape (2)	Con (2)
Ausspielen (1)	IT hätte ich... (3)	Tavernengold (2)	Thilo (1)	Verflucht (2)
Astralraum (3)	Wurfkomponente (2)	Stopp	Gepömpft (3)	Zweikampf (1)
Direkt (2)	Verwandlung (3)	Piratenhemd (1)	Nachtwache (2)	Harmloses Feiercon (2)
Kender (2)	Heiltrank (1)	Mehr Dreck! (3)	Ork (2)	Ritualkreis (2)

Time-Freeze-Balken

Anreise	DKWDK	eSeL	Met	Nekromant
---------	-------	------	-----	-----------

Die 'Spiel's aus Du Sau!' - Bingo Karte III

- Immer wenn in einer Geschichte ein Begriff aus dem Bingo-Kasten erwähnt wird, darfst Du ihn ab streichen.
- Wenn Du alle Begriffe einer Zeile, Spalte oder diagonalen Reihe abgehakt hast, hast Du gewonnen.
- Einmal pro Spiel darfst mit 'Stopp' eine Geschichte unterbrechen und danach Deine eigene Geschichte erzählen. Du musst dann das mittlere Feld abhaken. Dies darf nicht das Siegfeld sein.
- Du kannst auch Begriffe im Gegenwert erworbener XP kaufen.
- Wenn ein Wort Deines Time-Freeze-Balkens erwähnt wird, kannst Du ebenfalls eine Geschichte unterbrechen und danach Deine eigene Geschichte erzählen. Auch hier muss das Wort abgehakt werden.

Bingo-Kasten

Augenblicke (3)	Kontakt (3)	Todesstoß (1)	Ritaulwachen (3)	Endschlacht (1)
Con-Bestätigung (2)	Teehaus (3)	Zeiteisen (2)	Stufe (2)	Kernstab (2)
Con-Tage (1)	DKWDK (2)	Stopp	Powergamer (1)	Ork (2)
Unrealistisch (2)	Limbus (3)	Moschen! (2)	Fee (3)	Plotrelevant (2)
Schildbrecher (2)	Geweiht (2)	Immun (1)	Check-In (2)	Wir brechen JETZT auf... (2)

Time-Freeze-Balken

Barde	Gediebt	Magisch	OT-Blase	Gemeuchelt
-------	---------	---------	----------	------------

Die 'Spiel's aus Du Sau!' - Bingo Karte IV

- Immer wenn in einer Geschichte ein Begriff aus dem Bingo-Kasten erwähnt wird, darfst Du ihn ab streichen.
- Wenn Du alle Begriffe einer Zeile, Spalte oder diagonalen Reihe abgehakt hast, hast Du gewonnen.
- Einmal pro Spiel darfst mit 'Stopp' eine Geschichte unterbrechen und danach Deine eigene Geschichte erzählen. Du musst dann das mittlere Feld abhaken. Dies darf nicht das Siegfeld sein.
- Du kannst auch Begriffe im Gegenwert erworbener XP kaufen.
- Wenn ein Wort Deines Time-Freeze-Balkens erwähnt wird, kannst Du ebenfalls eine Geschichte unterbrechen und danach Deine eigene Geschichte erzählen. Auch hier muss das Wort abgehakt werden.

Bingo-Kasten

Avatar (3)	Lagerfeuer (3)	Taschendrache (2)	Zeitgefühl (2)	Schönes Spiel (2)
Dämonentor (2)	McDonalds (1)	Mittellande (2)	Stufe (2)	Pappnase (1)
Seid begrüßt! (2)	Dose (2)	Stopp	Ritualisieren (1)	Plus zwei (2)
Nekromant (2)	Sanitäter (3)	Groß-Con (3)	Unheilig (2)	Barde (2)
DragonSys (1)	Knickfokus (2)	Untote (1)	Ehrlich erspielt (3)	Geweiht (2)

Time-Freeze-Balken

Bist Du NSC oder SC?	Direkt	Gewandungsgrillen	Magier	Ork
----------------------	--------	-------------------	--------	-----

Die 'Spiel's aus Du Sau!' - Bingo Karte V

- Immer wenn in einer Geschichte ein Begriff aus dem Bingo-Kasten erwähnt wird, darfst Du ihn ab streichen.
- Wenn Du alle Begriffe einer Zeile, Spalte oder diagonalen Reihe abgehakt hast, hast Du gewonnen.
- Einmal pro Spiel darfst mit 'Stopp' eine Geschichte unterbrechen und danach Deine eigene Geschichte erzählen. Du musst dann das mittlere Feld abhaken. Dies darf nicht das Siegfeld sein.
- Du kannst auch Begriffe im Gegenwert erworbener XP kaufen.
- Wenn ein Wort Deines Time-Freeze-Balkens erwähnt wird, kannst Du ebenfalls eine Geschichte unterbrechen und danach Deine eigene Geschichte erzählen. Auch hier muss das Wort abgehakt werden.

Bingo-Kasten

Eltern von Orks getötet. (1)	Latexkrebs (3)	Pömpfe (2)	Verband (1)	Magier (2)
Charakter (3)	Elfen (2)	Abenteurer Con (2)	Schwarzwurzel-saft (3)	Nachtangriff (2)
Feuerball (2)	McDonalds (1)	Stopp (1)	Time Freeze (2)	Taverne (1)
Silvester-Larp (2)	Massagetempel (2)	Für jeden was dabei (3)	Schildwall (1)	Charaktergeschichte (2)
Telling (2)	Save (3)	Elfen (2)	Spuren lesen (2)	Baracke des Bösen (3)

Time-Freeze-Balken

Dein Traum beginnt jetzt!	Con	Geweih	Knickfokus	Ritual
---------------------------	-----	--------	------------	--------

Die 'Spiel's aus Du Sau!' - Bingo Karte VI

- Immer wenn in einer Geschichte ein Begriff aus dem Bingo-Kasten erwähnt wird, darfst Du ihn ab streichen.
- Wenn Du alle Begriffe einer Zeile, Spalte oder diagonalen Reihe abgehakt hast, hast Du gewonnen.
- Einmal pro Spiel darfst mit 'Stopp' eine Geschichte unterbrechen und danach Deine eigene Geschichte erzählen. Du musst dann das mittlere Feld abhaken. Dies darf nicht das Siegfeld sein.
- Du kannst auch Begriffe im Gegenwert erworbener XP kaufen.
- Wenn ein Wort Deines Time-Freeze-Balkens erwähnt wird, kannst Du ebenfalls eine Geschichte unterbrechen und danach Deine eigene Geschichte erzählen. Auch hier muss das Wort abgehakt werden.

Bingo-Kasten

Das ist nicht A (3)	Magiespiegel (3)	Windstoß (1)	Regi (3)	Vision (1)
Hofhaltung (2)	Kurz OT (2)	Rosa Wölkchen (2)	Echte Rüstung (3)	Silbermond (2)
Meucheln (2)	Modifiziertes Dragon Sys (1)	Stopp	Magisch (2)	Bist Du NSC oder SC? (2)
SL-Ansprache (2)	Sichtung (3)	Anreise (2)	Schutzkreis (1)	Time Freeze (2)
Endritual (1)	eSeL (2)	Back to the roots. (3)	Gewandungsgrillen (2)	Telling (2)

Time-Freeze-Balken

Charaktergeschichte	harmloses Feiercon	Kernstab	Check-In	Ritualkreis
---------------------	--------------------	----------	----------	-------------

Die 'Spiel's aus Du Sau!' - Bingo Karte VII

- Immer wenn in einer Geschichte ein Begriff aus dem Bingo-Kasten erwähnt wird, darfst Du ihn ab streichen.
- Wenn Du alle Begriffe einer Zeile, Spalte oder diagonalen Reihe abgehakt hast, hast Du gewonnen.
- Einmal pro Spiel darfst mit 'Stopp' eine Geschichte unterbrechen und danach Deine eigene Geschichte erzählen. Du musst dann das mittlere Feld abhaken. Dies darf nicht das Siegfeld sein.
- Du kannst auch Begriffe im Gegenwert erworbener XP kaufen.
- Wenn ein Wort Deines Time-Freeze-Balkens erwähnt wird, kannst Du ebenfalls eine Geschichte unterbrechen und danach Deine eigene Geschichte erzählen. Auch hier muss das Wort abgehakt werden.

Bingo-Kasten

Die zwei Regeln (3)	Tavernen-Larpi (3)	Anreise (2)	Spielrelevant (3)	Todesstoß (1)
Kurz OT (2)	Magd (2)	Gediebt (2)	Gemeuchelt (2)	Dungeon (3)
Endschlacht (1)	Spüre ich was? (2)	Stopp	Windstoß (1)	Met (2)
Schutzaura (2)	Barde (2)	Söldner (1)	Spielangebot (2)	Meucheln (2)
Plotjagd (3)	NSCs (1)	Arroganter Altlarper (3)	Rosa Wölkchen (2)	Old School (3)

Time-Freeze-Balken

Zombies	Zubern	Heilig	Kender	Schildbrecher
---------	--------	--------	--------	---------------