

# Die Wahl der Weinkönigin



*ein ca. 4-stündiges Mini-LARP für 7 Spieler*

von Silvia Ochlast und Björn Butzen

entstanden im Juli 2016 anlässlich des ifol edition 07/16

Kontakt:

[silvia.ochlast@gmail.com](mailto:silvia.ochlast@gmail.com)

[butzen.bjoern@gmail.com](mailto:butzen.bjoern@gmail.com)

# Die Wahl der Weinkönigin

*"Ein Prosit der Gemütlichkeit"*

von Silvia Ochlast und Björn Butzen

## **Inhalt des Spiels:**

Die Spieler erleben im Verlauf dieses Spiels ungeahnte Wendungen und Stimmungen.

Auch wenn "Die Wahl der Weinkönigin" nach einer Menge Spaß klingt, versetzt es einen durch verschiedene Techniken, von Höhenflügen direkt in tiefe Täler der Frustration und des Zweifels. Es geht um eine Mischung aus Scheingesellschaft, alten Werten, die neu gestaltet werden können oder eben nicht. Familienbande die zerstört scheinen und neu geschlossen werden könnten und Freundschaften die sich entwickeln oder zerbrechen.

Die Fallhöhen werden künstlich geschaffen - verstärkt durch das in das Spiel eingestreute Einspielen des Lieds " Ein Prosit" als Trinklied (30 Sekunden). Sobald dieses fröhliche Festlied einsetzt, kommen alle Spieler in der Mitte zusammen, liegen sich ausgelassen in den Armen, prostern sich zu und singen: " Ein Prosit, ein Prosit, ...der Gemütlichkeit!"

Besonders nach Szenen des "Inneren Monologes" und der Methode der Black Box, kann diese kurze eingespielte Sequenz einen sehr bitteren Beigeschmack entwickeln. Diese Technik ist fix und kein Spieler kann sich dem Prosit entziehen, egal in welcher Situation der Charakter emotional grade ist!

## **Spiel-Infos/generelles Briefing:**

Die SL erklärt den Spielablauf, stellt die Charaktere (s.u.) und die angewandten Methoden/Techniken innerhalb des Spielablaufs vor.

In der Regel kann sich jeder den Charakter aussuchen, für den er sich interessiert.

Dabei zeigte sich im ersten Durchspielen, dass es durchaus einen Reiz birgt, wenn die Rollen nicht geschlechertypisch besetzt sind.

"Transgendering" verleiht diesem Spiel also durchaus auch einen Mehrwert

Die Spieler bekommen Zeit ihre Charaktere zu lesen und sie mit der SL zu besprechen, noch bestehende Fragen zu klären, etc.

Um den Spielern den Zugang zu ihren Rollen zu erleichtern, insbesondere wenn sie nicht ihr eigenes Geschlecht darstellen sollen, eignet es sich, einige Requisiten vor Ort bereitzustellen:(mit Wasser gefüllte) Weinflaschen und Gläser einfache Kostüme, eine Schürze, Dirndl, Hut, Hemd, Kleid, Rock, Bluse machen das Spiel noch absurder.

Das ist zwar kein Muss, aber ein nettes "Must have" ;)

Die Spieler können sich mit den Requisiten vertraut machen, die bereitgelegte Kleidung (z.B. ein Dirndl) anprobieren oder sich etwas Symbolisches heraussuchen, bevor die Übungen zum Einstieg in das Spiel beginnen:

## **Einstiegsübungen für das Spiel:**

### **1. Übung:**

Intro:

Die Spieler gehen durch den Raum, wenn die SL ein akustisches Signal (z.B. Klatschen) verlauten lässt, suchen sich die einzelnen Spieler den nächstgelegenen Spieler und stellen sich folgende Fragen:

1. Warum hast du dir diesen Charakter ausgesucht?

> Klatschen: Wieder durch den Raum gehen usw...s.o.

2. Was sind die inneren Wünsche deines Charakters?  
> Klatschen: Wieder durch den Raum gehen usw...s.o.
3. Was ist sein innerer Konflikt?  
> Klatschen: Wieder durch den Raum gehen usw...s.o.
4. Was wünscht er sich von der Wahl?

## **2. "Ein Prosit" üben:**

Hier sollen die Spieler bitte wirklich übertreiben!

Es geht um den Schein, um die aufgesetzte Fröhlichkeit oder ehrliche Fröhlichkeit einer Gesellschaft.

Der Song sollte mehrfach geübt und immer wieder eingespielt werden, so dass die Spieler locker werden. Je mehr die SL die Spieler anfeuert, desto besser wird es den Spielern gelingen! Diese Technik muss sitzen, denn darauf basiert das emotionale Spiel!

## **3. Feeling für den Charakter:**

Alle Spieler legen sich auf den Boden und die SL schickt die Spieler auf eine kurze "Phantasiereise". [ruhiges Atmen, Gedanken vom Tagesgeschehen lösen, Verabschieden vom eigenen Ich, Eintauchen in den Charakter und in die Gedanken des Charakters, Einfühlen in den Charakter, etc.

Anschließend können die Spieler je nach eigenem Empfinden den Raum verlassen. Wenn der letzte Spieler den Raum verlassen hat, beginnt das Spiel!

### **Zusatzinfo:**

Es ist dem Spiel durchaus zuträglich, mit den Spielern wirklich vorher ein Gläschen Wein zu trinken, um die Stimmung etwas aufzulockern.

Und es schadet mit Sicherheit auch nicht, ein weiteres Gläschen für nach dem Spiel in Aussicht zu stellen... ;)

## **Ablauf des Spiels:**

Die Abläufe werden von der SL den Spielern vorher erklärt und kurz eingeleitet, außer Tag 1, der natürlich beginnt, sobald die Spieler den Raum verlassen haben nach der letzten Übung.

Tag 1: Eröffnung der Finalrunde - es sind noch 3 Tage bis zur Krönung  
Die Kandidaten stellen sich noch mal vor der Jury vor.

Tag 2: *"day off"*  
Ein zwangloser Tanzabend im Festzelt  
(hier lustige Partymusik laufen lassen, um Festzeltatmosphäre zu kreieren)

Tag 3: Der Tag der Krönung  
Die Kandidaten halten ihre Abschlussrede, anschl. Wahl plus Krönung

## **Angewandte Techniken:**

*Innere Wünsche:*

Zum Teil haben Rollen vorgegebene innere Wünsche, die vielleicht bisher geheim blieben, ergänzt je nach Belieben durch die Einfälle der Spieler.

*Black Box:*

Beim Ausrufen von "Ein Prosit" kann ein Spieler oder die SL eine Anzahl von x Spielern aussuchen und Szenen aus der Gegenwart/Zukunft/Vergangenheit spielen

*Ein Prosit:*

Egal in welcher Stimmung die Spieler sind, ob Streit, Selbstzweifel etc. - sie müssen in der Mitte des Raumes zusammenkommen, sich zu prostern, in den Armen liegen und gemeinsam mitsingen.

*Innerer Monolog:*

Die Spieler haben jederzeit die Chance durch das Ausrufen: "Ein Prosit" einen inneren Monolog zu halten. Darin können sie klarer darstellen, was die Rolle/ der Charakter will.

**Zusatzinfos:**

Erfahrungsgemäß ist es ein Miniarp bei dem auch Leute zuschauen können, wenn sie sich ruhig in den Hintergrund stellen oder setzen, bzw. man kann Stühle aufstellen, wie bei einer richtigen Wahl, denn auch dort gibt es Publikum.

## **Generelle Infos für die Spieler:**

Seit 5 Wochen laufen schon die Vorrunden zur Wahl der Weinkönigin und Ihr habt es bis ins Finale geschafft!

Während des Spiels haben wir Flaschen mit Wasser (die Wein darstellen) für Euch auf den Tischen verteilt, die gern ins Spiel eingebaut werden können.

Geheimnisse der Rollen, die geheim bleiben sind langweilig. Versucht also, dies ins Spiel mit einzubringen.

Spielerwissen ist nicht gleich Charakterwissen.

Denkt Euch Hobbys aus. Ein Geheimnis.

Übertreibt! Haltet nichts zurück. Entscheidet, wie sehr ihr in eine Richtung gehen wollt. Die Charaktere sind Ideen, wenn ihr einen Twist wollt: feel free!

Zwischen den Tagen/Akten habt ihr 10 Minuten Zeit Euch mit den anderen abzusprechen

## **Charaktere:**

### **Kandidat 1: Emily/Emil**

#### **Die Unsichere/Der Unsichere**

Seit Du ein kleines Kind bist, hat Dich Deine Mutter/Vater darin gefördert, einmal Weinkönigin zu werden.

In jeden Schulferien hast Du trainiert und Dir andere Wahlen angeschaut, während Deine Freunde im Freibad waren oder sich auf Partys getroffen haben. Du hattest noch nie einen Partner, oder warst betrunken und hast zu Britney Spears getanzt.

Das Verhältnis zu Deiner Mutter/Vater ist angegespannt. Du hast das Gefühl ihren/seinen Traum zu leben und ansonsten ihnen völlig egal zu sein.

innere Wünsche: Du möchtest Liebe finden, einen Partner fürs Leben. Während der Vorrunden hast Du Dich ganz gut mit Kandidat 2 angefreundet. Du vertraust ihm/ihr.

## **Kandidat 2: John/Johanna**

### **Die Ehrgeizige/Der Ehrgeizige**

Was auch immer Du anpackst, es gelingt Dir.

In diesem Jahr war Dir ziemlich langweilig und Du hast beschlossen Weinkönigin zu werden. Bisher hat immer alles in Deinem Leben funktioniert. Du machst alles, um Dein Ziel zu erreichen. Du bist schön, jung, charming und weißt, dass die Menschen Dir zu Füßen liegen. Nutze das!

Du hast keine Skrupel und die Emotionen von anderen Menschen lassen Dich kalt...also bisher...Kandidatin 1 hat sich mit Dir angefreundet - nutze das, solange es Dir dient.

Ihre Mutter/Vater ist für Dich viel wichtiger, denn die/der kann Dich wirklich ans Ziel bringen

innere Wünsche: Was bewegt Dich wirklich und warum willst Du alle Ziele so ehrgeizig erreichen? Du möchtest einfach mal die Leichtigkeit des Lebens spüren. Ohne Ziel!

Du sehnst Dich nach der Anerkennung Deiner Eltern, oder eben jemand, der diese Rolle einnimmt.

## **Kandidat 3: Joy**

### **Die Party-Queen/Der Disco-Dandy**

Du trinkst gerne, weißt wie man feiert, also bist Du die perfekte Wahl.

Wer wenn nicht du, sollte die Krone mit nach Hause nehmen?

Dein Leben ist voller Spaß und Freude, Deine Friend-List auf Facebook ist bei ihrem Maximum angelangt und Du hast mehr Follower auf Instagram als Kim Kardashian! Was Du auch postest, es ist ein Hit!

Ok, Du bist Alkoholiker/in, aber hey...YOLO!!!

innere Wünsche: Du möchtest einmal in Deinem Leben jemanden richtig unterstützen, der Hilfe braucht. Ist das, was dich antreibt wirklich Spaß und Freude?

## **Winzer/in: Anton/Antonia**

### **Der Moderator/Die Moderatorin**

Du hast vor Jahren ein renommiertes Weingut von Deinem Vater übernommen. Unter dem Druck, dieses Weingut gut weiterzuführen hast Du Dich gegen Ende der 80er, wie viele Deiner Winzer-Kollegen dazu verleiten lassen, Deinen Wein mit Glycerin zu versetzen und somit geschmacklich "aufzuwerten" (in den 80ern wurde gern süßer Wein getrunken...^^) - alles zum Wohle des Familienbetriebes. Die Sache flog auf und Du hast neben den Geldstrafen auch eine Haftstrafe verbüßen müssen.

Da der Ruf ohnehin ruiniert ist und Dir einige Menschen kein Vertrauen mehr schenken, würdest Du nahezu alles tun, um Dein Weingut nach vorne zu bringen.

Du moderierst schon seit Jahren diese Veranstaltung

Du kannst versuchen die Wahl zu beeinflussen - auf welche Art und Weise (z.B. Bestechung oder Erpressung etc.) ist Deiner Kreativität überlassen.

innere Wünsche: Du sehnst Dich nach der Anerkennung einer Frau/eines Mannes und vertrittst mit aller Macht die Interessen rund um Dein Weingut.

## **Jury 1: Andreas/Andrea**

### **Weiberheld/Maneater**

Als Jurymitglied genießt Du großes Ansehen. Du gehörst zu den geachtetsten Bürgern der Region und weißt sehr genau darum. Deine durchtriebene und manipulative Art hat Dir schon viel im Leben weitergeholfen.

Als "Weiberheld/Man-Eater" schreckst Du auch in Situationen mit Machtgefälle nicht davor zurück, Dir den ein oder anderen "Spaß" zu gönnen und Dir zu nehmen, was Du gerade willst.

Spiel mit dieser Macht und koste diese Momente genüsslich aus.

innere Wünsche: Du sehnst dich eigentlich nach der EINEN Person. Auch, wenn dein Dandy-Ruf dann hinüber wäre...

In deinem Leben hat dich eine Person schon mal unglaublich enttäuscht und dein Herz gebrochen, aber es war auch die beste Zeit deines Lebens in der Beziehung.

## **Jury 2: Peter/Petra**

### **Der Geschäftsmann/-frau (Alkoholiker/-in)**

Du bist ein überaus korrekter und geplanter Mensch mit wenig Empathie für Menschen und Situationen. Zwar bist Du an Vielem rund um den Wein interessiert, beschäftigst Dich aber lieber mit dem Produkt selbst und dessen Herstellung.

Die traditionellen Gepflogenheiten und Bräuche sind Dir eher ein Greuel. Unglücklicherweise konntest Du die Einladung als Mitglied in der Jury zu sitzen nicht ablehnen.

Umso wichtiger findest Du, dass die Kandidaten/Kandidatinnen ein gutes Wissen um Wein haben und pochst immer wieder mit Fragen während des Wettbewerbs darauf. Dich in der Abstimmung für sich zu gewinnen, wird schwer werden.

Einziges Problem: Du bist Alkoholiker/-in und im Laufe des Abends wirst du immer betrunkenere...

innere Wünsche: Du bist schon längst mit chinesischen Investoren im Gespräch, die diese Veranstaltung fürs nächste Jahr kaufen wollen!

Das wäre perfekt! Du bekommst Geld, bist dieses lästige Amt los und im nächsten Jahr ist hier alles "Made in China"

## **Elternteil: Hans/Maria**

### **Die Puppenspielerin/-spieler**

Du bist ein Elternteil von Emil/Emily.

Mit der Wahl zur Weinkönigin würde sich für Euer Weingut und Eure Familie finanziell einiges ändern. Es war Deine Idee, Emil/Emily zur Wahl anzumelden. Schon seit der Kindheit wurde Emil/Emily von Dir auf diese Aufgabe vorbereitet und Du wirst nicht lockerlassen, bis Dein Kind diesen Wettbewerb erfolgreich abschließt - an den Fähigkeiten von Emil/Emily hegst Du allerdings seit jeher Zweifel. Er/sie kann Deinen Ansprüchen im Grunde nie genügen - besser geht immer!!!

innere Wünsche: Eigentlich möchtest Du die Weinkönigin werden! Es ist Dein unerfüllter Jugendtraum...

## **Optionaler Meta-Plot:**

***Hinweis:** Dieser Teil des Plots kann genutzt werden, um generell allen Spielern zur Verfügung zu stehen. Wird damit gearbeitet, bergen diese Zusatz-Informationen eine zusätzliche Brisanz für das Spiel und eröffnet den Spielern weitere Möglichkeiten (Allianzen, Gerüchte, Intentionen) des Spiels.*

*Jury-Mitglied 2 können/sollten diese Informationen auf jeden Fall zugänglich gemacht werden, um der Rolle etwas mehr Hintergrund zu gewähren.*

*Der Meta-Plot birgt den Charme, dass sich bestimmte Rollen aufgrund ihrer Intentionen mglw. seltsamer verhalten, als man erwartet - um ausländischen Investoren zu gefallen.*

*Dabei ist ein physisches Auftreten des Investoren optional.*

Stell Dir vor, Du lebst in einer ländlichen Region die hauptsächlich vom Weinbau geprägt ist. Viele der Bewohner betreiben Weinbau, andere betreiben kleinere Gästezimmer/Ferienwohnungen usw. oder eine Kombination von beidem (Weinbau und Gästezimmer).

Die Infrastruktur der Region ist verhältnismäßig schlecht (30km bis zur nächsten Autobahn, 60km bis zur nächsten größeren Stadt). Neben Acker- bzw. Weinbau ist hauptsächlich Tourismus die Haupteinnahmequelle der arbeitenden Bevölkerung.

Touristiker sehen jedoch aufgrund der Schönheit der Region einiges an Potential. Da der Globalismus auch vor ländlichen Regionen nicht Halt macht, sind chinesische Investoren auf die Region aufmerksam geworden und wollen gerüchteweise in die Region investieren. Diese chinesischen Investoren werden repräsentiert von Mr. Wong [der nicht physisch anwesend sein muss, jedoch so behandelt werden sollte, als wäre er es].

Wie es bei Gerüchten so üblich ist, ist die Bandbreite groß: Sie reichen von „Alles bleibt beim Alten“ (die Gemütlichkeit und Trägheit der Region soll erhalten bleiben) bis hin zu „der Fortschritt greift um sich (die Chinesen überfrachten alles mit Technik und Kitsch und bauen die ganze Region um nach ihren eigenen Vorstellungen [letztere Option sollte für einige Charaktere völlig inakzeptabel sein, während andere eine Chance darin erkennen]).

Inmitten dieses Spannungsfeldes findet die traditionelle Wahl zur Weinkönigin statt. Also einfach losspielen und gemeinsam schauen, was passiert! ;)

