



Ablauf der Geschichte in Szenen

- Schaut euch gemeinsam die Anforderung der nächsten Szene an.
- Beschreibt immer zuerst Ort, Zeit und Situation der Szene. Was ist zu sehen, hören, riechen, schmecken, fühlen? Seid detailliert und beachtet in eurer Beschreibung den bestehenden Stress-Level, der in dieser ersten Beschreibungsrunde der Szene nicht verändert wird. Passt die Szene an den Stress-Level an. Ist der Anfang der Szene aufgebaut, Ort, Zeit und Situation allen klar und der Stress-Level passend fühlbar, hat jede*r Mitspieler*in reihum die Möglichkeit eine **Aktion der Erzähler** (s. dort) auszuführen den Stress-Level aus der eigenen freien Beschreibung oder der Perspektive des Aspektes der Welt zu verändern. Waren alle dran, wechselt in die Szene und in die Rollen der Charaktere.
4. Spielt die Charaktere in der Szene. Die Person beginnt, die mit ihrem Charakter-spiel beginnt. Alle kommen dran. Die Charaktere versuchen mit den **Aktionen der Charaktere** (s. dort.) während sie im Spotlight sind den Stress-Level zu senken oder „unabsichtlich“ zu steigern, wenn es für die Geschichte gut ist. Beschreibt was passiert.
5. Steuert das Spotlight der Szene. Wechselt zwischen den Charakteren, den Aspekten der Welt und euren Ideen als Erzähler*innen in der Szene hin und her. Stellt Fragen und gebt Antworten, bis alle Charaktere mindestens einmal im Spotlight waren, die Anforderungen der Szene erfüllt sind und ihr den Konflikt oder das Drama der Geschichte weiterentwickelt habt.
6. Ist die Szene vorbei, könnt ihr auf der Metaebene kurz überlegen, ob ihr den Stress-Level für die nächste Szene, die Aspekte der Welt oder eures Charakters verändern wollt. Schaut euch dann die Anforderung der nächsten Szene und den aktuellen Stress-Level an und taucht in die nächste Szene ein.

Szene 7: Die Geschichte, der Sommer diese Lebensphase ist vorbei. Der Konflikt dieser Jahreszeit ist gelöst oder befriedet. Dies ist der Ausklang, die letzte Szene. Nach ihr fällt der Vorhang und die Geschichte ist aus. (Zoom out)

Szene 6: Der Höhepunkt! Hier kommt es zur Entscheidung, nach dieser Szene ist der Konflikt dieser Episode vorbei. Jede Form von Auflösung ist möglich, Sieg, Niederlage, Einigung.

Szene 5: In dieser Szene erleiden die Charaktere eine schwere Niederlage. Vielleicht zweifeln oder verzweifeln sie (fast) an ihrer Aufgabe. Dies ist der zweite Wendepunkt und der zweite Akt ist zu Ende.

Szene 2: In dieser Szene geschieht etwas, das dazu führt, dass die Charaktere sich dem Ruf stellen. Jetzt gibt es kein Zurück mehr. Der erste Wendepunkt ist erreicht und der erste Akt ist zu Ende.

Szene 3: Die Charaktere nähern sich dem Kern des Rufes oder ihres Konfliktes. Sie stellen sich Herausforderungen. Eine mögliche Lösung oder ein Erreichen des Zieles ist aber noch nicht in Sicht.

Szene 4: In dieser Szene erreichen die Charaktere einen Erfolg, der den Weg zum Erreichen des Rufes / Zieles oder der Lösung des Konfliktes aufzeigt. Dies ist die zentrale Wende der Geschichte. Der Konflikt kocht, aber die Lösung scheint möglich und nah.

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

4 Jahreszeiten SOMMER



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 Sommer“, 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, 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 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: „Ein Wald in den Pyrenäen in Süd-Frankreich in den 1890er Jahren.“

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 und schreibt sie auf.

Ein wichtiger Aspekt der Geschichte, den alle in gleichem Maße verantworten ist der **Ruf**. 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. Aus ihm entwickelt sich das Drama und der zu lösende Konflikt der

Der Sommer

Es ist heiß. Flirrend liegt die Hitze in der Luft. Dein Leben, deine Gefühle und dein Körper sind kochend in Aufruhr. Du bist voller Kraft, Energie und Tatendrang. In dir stürmt es. Du bist kein Kind mehr, auch wenn die Erwachsenen dich so behandeln. Du hast viel gelernt und kannst vieles. Du bist stark, geschickt, schlau, weißt und kannst viel und dennoch lassen dich die Alten nicht selbst entscheiden. Noch. Deine Gefühle und dein Körper spielen ihr eigenes verrücktes Spiel. Vieles was früher normal und einfach war, ist es jetzt nicht mehr. Aber es gibt sie auch noch, die Momente der Ruhe und deine Freunde sind dir wichtiger denn je.

Da gibt es etwas, ein Ereignis, ein Unheil, ein Ziel oder Ruf - etwas, das jetzt wichtig für dich oder euch ist. Etwas, das euch herausfordert und bei dem ihr euch vielleicht zeigen und endlich beweisen könnt.

Wurf	Aspekte der Welt	Der Ruf
1	Sommer (Hitze, Wind, Regen, Kühle, Sturm, Unwetter, Duft, Geräusche...)	Ein Unglück ist geschehen und wir sind auf uns gestellt.
2	Das Gesetz, Obrigkeit oder Macht	Ein großes Ereignis steht bevor. Um es zu erleben, müssen wir auf eigene Faust hin...
3	Andere Menschen (Erwachsene, Eltern, Kinder, Jugendliche, Gangs)	Lasst uns etwas Verbotenes tun oder uns etwas erobern.
4	Technologie, Maschinen, Fortbewegungsmittel	Ein Rätsel will gelöst oder ein Geheimnis gelüftet werden.
5	Gefahren, Unglücke und Bedrohungen	Ein Verbrechen wurde verübt und wir können es aufklären.
6	Informationen, Hörsensagen, Wissen, Glauben und Medien	Eine Reise steht an, doch dann geschieht etwas unerwartetes.
7	Gebäude, gebaute Orte, Straßen, Wege, Plätze	Wir sind herausgefordert worden und müssen und beweisen / rächen.
8	Natur, Umwelt, Landschaft, natürliche Orte, Pflanzen und Tiere	Durch eine Notlage müssen wir aufbrechen, um Hilfe, Essen, Medizin, etc. zu holen.
9	Naher Menschen (Freund*in, Geschwister, Eltern, Freunde, ...)	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	13-15 Jahre (W10: 1-3)	16-18 Jahre (W10: 4-6)	19-21+ Jahre (W10: 7-9)*
1	Das kann ich super.	Das kann ich sehr gut.	Das kann ich gut.
2	Das kann ich (vielleicht).	Das kann ich (vielleicht).	Das kann ich.
3	Das werde ich nie können.	Das werde ich nie können.	Das kann ich (noch) nicht.
4	Bin ich schön/hässlich*?	Ich bin schön/hässlich*?	Ich bin ... *
5	Das macht mir Panik.*	Das macht mir Angst.*	Das beruhigt mich.*
6	Das verehere/liebe ich.	Das verehere/liebe ich.	Das verehere/liebe ich.
7	Dafür schäme ich mich.*	Dafür schäme ich mich.*	Dafür schäme ich mich.*
8	Das gibt mir Sicherheit.*	Das gibt mir Sicherheit.*	Das gibt mir Sicherheit.*
9	Daran glaube ich.	Daran glaube ich.	Daran glaube ich.
0	Das hasse/liebe ich.*	Das hasse/liebe ich.**	Das hasse/liebe 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 hat, beschreibe sie den anderen im Spiel, aber offenbare seine Kern nicht sofort.
 ** Bei einer gewürfelten 0 habt ihr die freie Wahl pro Zeile.

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 Begehrtes?

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

Beispiel: Hannah würfelt für die Gruppe eine 6. „Eine Reise steht an, doch dann geschieht etwas unerwartetes.“ Im anschließenden Gespräch einigt man sich auf die Konkretisierung: „Die Jugendlichen sind Pfadfinder auf einer geplanten Wanderung in den französischen Pyrenäen und finden unerwartet ein abgestürztes UFO.“

Charaktere: Die Jugendlichen

Jede*r Spieler*in spielt in den Szenen der Geschichte eine*n Jugendliche*n. Am Anfang der Geschichte seid ihr eine Gruppe - per Zufall oder aufgrund eurer gemeinsamen Vergangenheit (aus dem Frühling?) - eure jeweiligen Ziele könnt ihr nur oder besser zusammen erreichen.

Am Ende dieser Geschichte ist die Jugend vorbei und das Erwachsenenleben beginnt. Doch jetzt noch nicht. Hier sind die Jugendlichen die Protagonisten der Geschichte.

Du bist kein Kind mehr. Du stehst vielleicht noch voll in deiner Pubertät, oder hast sie gerade hinter Dir. Du könntest ein Kind zeugen oder austragen, aber soweit ist es noch nicht. Körper, Sexualität, Liebe und Begehren ist ein wildes Karussell und durcheinander. Die Welt der Erwachsenen liegt vor dir und du wirst dich in ihr beweisen und deinen Platz darin suchen und einnehmen müssen. Du hast Kräfte, Fähigkeiten und Begabungen, bist schlau, schön, geschick, gebildet, begabt aber die Erwachsenen akzeptieren das (noch) nicht und lassen dich nicht selbst entscheiden.

Jede*r Spieler*in würfelt oder wählt sich eine eigene Altersgruppe und erfindet sich einen eigenen jugendlichen Charakter. Überlegt euch vielleicht etwas zu der Gruppe. Kennen sie sich schon lange? Sind sie nur durch Zufall zusammen. Wie sind die Beziehungen in der Gruppe, wie gehen die jüngeren und älteren, weiteren mit den vielleicht noch nicht so weiten in ihrer Entwicklung um?

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 es gegenseitig und wie eure Beziehungen zueinander sind.

Ein Beispiel: Hannah erfindet die 16-jährige Betty. Ihre roten Haare sind eine wilde, volle Mähne. Sie hat blitzende grüne Augen und liest für ihr Leben gern und schnell. (I: Darin bin ich super). Sie träumt davon einmal Autorin zu werden (6: Davon träume ich) und hütet das Geheimnis, dass noch ein Lieblingsstofftier hat, mit dem sie gerne spricht und ohne das sie nicht schlafen kann (Lampe, ihr Stoffhase). Zudem ist sie im Geheimen in ihre Lisa (ein anderer Charakter) verliebt. (7: Das ist meine Superkraft oder mein Geheimnis.)

Während des Spieles können Aspekte des Charakters abgelegt, aufgegeben und neue 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 beschreib, 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.