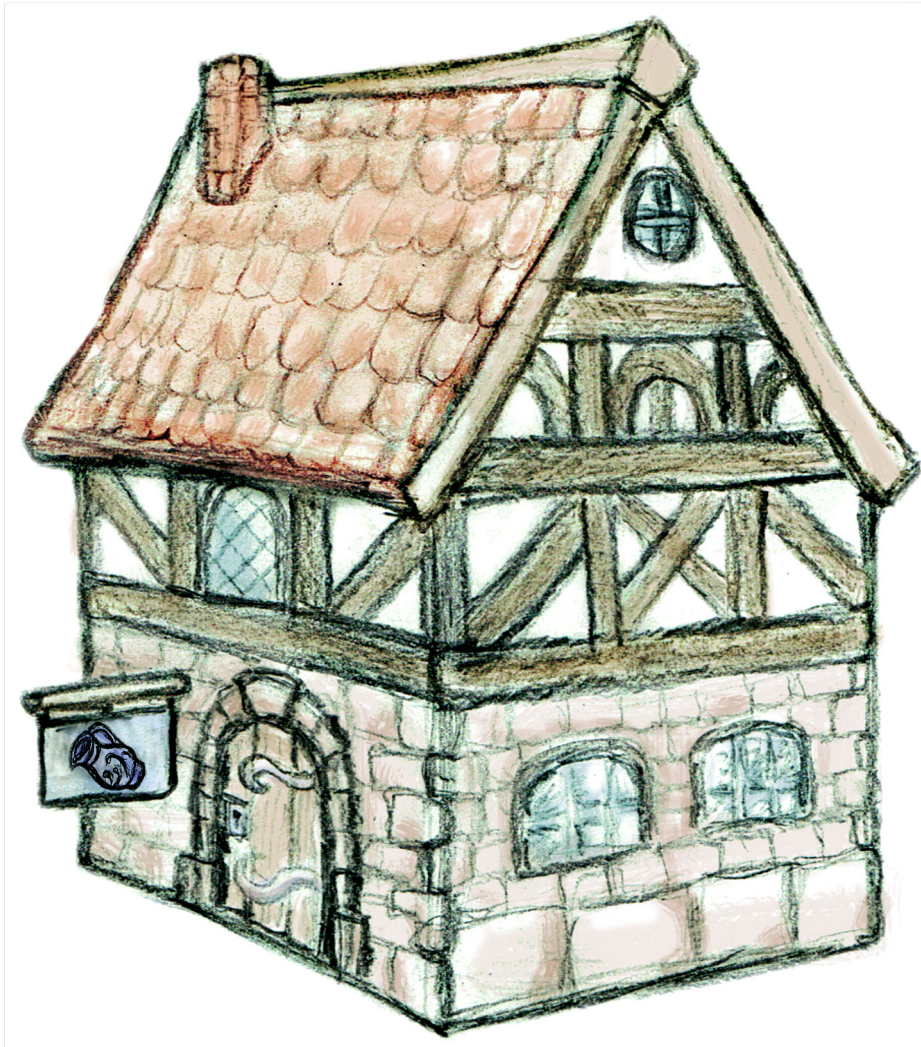


Grie Soß

Originaltitel: Poutine © 2015–2019 Adam Robichaud.

Ein Spiel um Liebe, Kummer und echt lecker Grie Soß.



Dein Zuhause ist ein wunderschönes, abgelegenes Örtchen irgendwo in Südhessen. Du bist hier aufgewachsen, deine Eltern sind hier aufgewachsen, ihre Eltern sind hier aufgewachsen ... es ist klar, wie der Hase läuft. Hier im Ort gibt es nicht viel: Landwirtschaft, Forstwirtschaft, einen Supermarkt und grie Soß (grüne Soße) – ... awwer godd sei doank: was for e grie Soß! Ernsthafte – beim Allmäschtige!

Man bekommt sie an der Hauptstraße in der kleinen Apfelweinkneipe, die keiner kennt. Der Koch hier ist zum Niederknien gut und hat das Zeug zum Spitzengastronomen. Alle Anwohner gehen hier essen und alle fliegen drauf. Die gute Stubb hat zwar Probleme – finanzielle und auch andere – aber wer im Ort hat die nicht?

Herberts Tochter beispielsweise ist Einserschülerin, aber ein geplatztes Kondom wird nun verhindern, dass sie nächstes Jahr mit dem Studium beginnt. Horsts Frau schläft seit Monaten mit ihrem Kollegen in Frankfurt. Erichs Vater hat so schwer Alzheimer, dass er in ein Heim gehört – was sich aber beide nicht leisten können. Im Restaurant verschwinden ihre Probleme nicht, aber sie bekommen wenigstens etwas Leckeres zu essen und ein offenes Ohr. Und auch wenn das keine Lösung ist, dann bleibt zumindest noch grie Soß ... gä?

Einleitung

Dieses Spiel dreht sich um Liebe, Kummer und echt leckere grie Soß. Die Spieler erzählen darin vom Leben südhessischer Kleinstadtbewohner und ihren Mühen und Nöten. Es ist für zwei und mehr Spieler geschrieben und massiv von Avery Alders *A place to fuck each other*, D. Vincent Bakers *Apocalypse World* und Jason Pitres *Spark* beeinflusst.

Dreh- und Angelpunkt des Spiels sind ein kleines Restaurant und seine Stammgäste. Hier werden Geständnisse gemacht und Meinungen ausgetauscht. Die Spieler erschaffen die Gäste und stellen sie in Szenen im Umgang mit anderen Bürgern der Stadt dar. Außerdem übernehmen sie abwechselnd das „fünfte Rad am Wagen“, den *Kellner*, der die Nöte ins Spiel bringt, denen diese Menschen in ihrem Alltag ausgesetzt sind.

Für das Spiel benötigt man ein Exemplar dieser Regeln, Stifte und genügend Platz. Es ist vorteilhaft, wenn jemand vor dem Spiel die Regeln gelesen hat, und ich hoffe, die Lektüre ist einigermaßen kurz und unterhaltsam. Falls nicht: Pech gehabt! Jetzt bleibt sie eh an dir hängen.

Man beachte, dass die südhessische Landbevölkerung wenig zimperlich ist und immer ein herzhaftes Schimpfwort auf den Lippen hat, es dabei aber gut meint.

Sieh es als persönlichkeitsbildende Maßnahme!

Südhessen

Einige Spieler wissen möglicherweise nicht viel über das Leben in Südhessen, vielleicht noch nicht einmal, wo Südhessen ist – dieser Abschnitt liefert ein paar Hintergrundinformationen.

Hessen ist ein Bundesland Deutschlands. Sein südlicher Landesteil ist der Regierungsbezirk Darmstadt, der aufgrund des Rhein-Main-Gebietes mit den Metropolen Frankfurt, Wiesbaden und Offenbach zu den bevölkerungsreichsten und wirtschaftsstärksten Regionen Deutschlands gehört. Abseits davon existieren hier aber auch rückständige Kleinstädte, Dörfer und ländliche Regionen in auffälligem Kontrast zur Metropolregion. An einigen Orten entlang des Rheins und im Vogelsberg und Taunus scheint die Zeit seit den 1960er Jahren stillzustehen. In so einem Ort spielt *Grie Soß*.

Das Land tendierte ehemals zu sozialdemokratischer Politik, seit einigen Jahren wird das Land aber von einer konservativ-ökologischen Koalition regiert.

Die wichtigsten Arbeitgeber Südhessens sind die Luftfahrt, die Lebensmittelindustrie, der Finanzsektor, die Informationstechnologie, die Bahn, die Post und die Autoindustrie. Die Region ist auch ein wichtiges Transitland für den europäischen Fernverkehr.

Der hessische Dialekt klingt melodisch, aber ziemlich verwachsen und sehr weich. Für Außenstehende ist er nicht leicht zu verstehen.

Südhessen gelten als lebensfroh und sehr humorvoll. Oft wirken sie unbekümmert und besitzen selbst in problematischen Momenten einen ausgeprägten Sinn für die komischen Seiten des Lebens. Die Anwohner der Region sind alles andere als zurückhaltend und heißen Fremde willkommen, können aber auch aufdringlich wirken.

„Grie Soß“ bezeichnet eine kalte Kräutersauce, die zu Fleisch und Kartoffeln gegessen wird. In Südhessen werden darüber hinaus traditionellerweise bevorzugt „Frankfurter Würstchen“ und „Handkäs mit Musik“ gegessen und Apfelwein getrunken. Typische Restaurants sind mit dunklem Holz möbliert und riechen aufgrund des allgegenwärtigen Apfelweins mehr oder weniger säuerlich.

Das Spiel

Das Spiel besteht aus einer Folge von Szenen zwischen den Figuren, sogenannten *Gesprächen*, aus denen, wie bei einer Anthologie, eine Geschichtensammlung über die Restaurantgäste entsteht. Figuren betreten die Bühne stets innerhalb des Restaurants. Wird eine Szene „zum *Mitnemme*“ ausgerufen, kann das Spiel den Figuren auch hin und wieder nach draußen folgen, jegliches Miteinander beginnt aber zunächst im Restaurant.

Die Spieler inszenieren im Restaurant eine Reihe von *Gesprächen* über gewisse Schlüsselmomente im Leben ihrer Figuren. Diese Momente heißen *Gerichte* und sind in folgende Typen unterteilt:

Mit einem *Frühstücksgericht* werden neue *Handlungsbögen* eingeführt. Übernimmt ein Spieler eine neue Figur oder hat einen *Handlungsbogen* abgeschlossen, dann schlägt mit einem *Frühstücksgericht* ein neues Kapitel im Leben seiner Figur auf. Macht aber kein neues Frühstück, solange der *Handlungsbogen* einer Figur noch nicht abgeschlossen ist.

Ein *Mittagsgericht* bringt Komplikationen ins Leben einer Figur. Bringt damit Bewegung ins Spiel, wenn der *Handlungsbogen* bereits läuft.

Abendgerichte sollten gewählt werden, wenn die Komplikationen aus einem *Mittagsgericht* ihren Höhepunkt erreichen. Nehmt ein *Abendgericht*, um den *Handlungsbogen* einer Figur zum Abschluss zu bringen.

Beilagen sind angenehme kleine Ablenkungen von den Hauptkonflikten der Figuren. Sie sind erhältlich, wenn das Spiel ein wenig in Gang gekommen ist. Mit ihnen könnt ihr die Stimmung anheben, wenn sie abzukippen droht.

Gerichte sind fiktive Aufhänger, mit denen ihr das Leben der Figuren interessanter macht. Führt ein Spieler eine Figur neu ein, sollte er mit einem *Frühstücksgericht* einen *Handlungsbogen* anle-

gen, diesen dann über ein oder mehrere *Mittagsgerichte* bzw. *Beilagen* fortspinnen, und ihn dann mit dem *Abendgericht* zur Entscheidung bringen.

Offene Fragen werden nach dem *Abendgericht* beantwortet, woraufhin die Figur sich entweder zur Ruhe setzt (dann ist auch ein *Dessert* erhältlich) oder durch ein weiteres *Frühstücksgericht* ein neues Kapitel ihres Lebens aufschlägt.

Erreicht eine Figur einen Punkt, an dem deren Spieler ihre Geschichte für beendet hält, darf er ein *Dessert* wählen. Dafür braucht er allerdings die Zustimmung des *Kellners*. Die Figur wird dadurch in einer Art Epilog zur Ruhe gesetzt. Generell kann das Spiel fortgesetzt werden, solange Figuren zur Verfügung stehen.

Vorbereitung

Vor der ersten Spielsitzung *Grie Soß* müsst ihr Einiges vorbereiten. Druckt mindestens eine *Speisekarte* aus, aber am besten für jeden Spieler eine. Hierauf findet ihr Anregungen für Figurenkonzepte und die verschiedenen *Gerichte*. Legt außerdem einige Exemplare des *Handlungsbogen-Formulars* und einen Ausdruck des *Stadtplans* bereit.

Als Gastgeber erklärst du den Spielern dann in Ruhe die Regeln und führst sie durch die ersten Phasen der Spielwelterstellung.

Zeige ihnen zunächst den *Stadtplan*. Für den Ort, in dem das Spiel stattfindet, solltet ihr ein paar Details festlegen: Wie heißt er? Wie groß ist er? Welche Institutionen dominieren das Stadtbild?

Die Spieler betrachten den *Stadtplan* und bestimmen dann den Namen der Stadt. Über Google Maps könnt ihr bei Bedarf auch einfach einen Ortsnamen aus Südhessen aussuchen oder ihr denkt euch einen aus.

Denkt auch an die Größe des Ortes. Ein kleines Dorf mit einigen hundert Einwohnern liegt wahrscheinlich ziemlich weit abseits am Rhein oder im Taunus bzw. Vogelsberg. Kleine Städte mit mehreren tausend Einwohnern haben möglicherweise relativ viel Fußgängerverkehr und Besucher aus anderen Orten. Städte mit mehr als zehntausend Einwohnern solltet ihr nach Möglichkeit meiden. Solche Städte sind Metropolen, *Grie Soß* ist aber eher als Spiel in kleineren Ortschaften gedacht.

Besprecht als nächstes, welche wichtigen Branchen im Ort angesiedelt sind: Dominiert eine einzige Fabrik, die im Falle eines größeren Arbeitsplatzabbaus den Einwohnern ernsthafte Probleme bereiten kann? Ist es ein touristisch geprägter Ort mit Kunstgewerbeläden, der viele Gäste aus den größeren Städten empfängt? Die Wahl sollte gut überlegt sein, denn sie bestimmt den Stil des Spiels mit. Sobald ihr ein paar Gebäude, Plätze o. ä. auf dem *Stadtplan* eingetragen habt (etwa ein Element pro Spieler), solltet ihr noch ein paar Ideen über das Restaurant und dessen Lage austauschen. Beschreibt gemeinsam das Restaurant und verliert ein

paar Worte über seine Nachbarschaft. Nehmt die Einwohnerzahl als Anhaltspunkt dafür, was für Geschäfte man hier finden kann. Dann könnt ihr den *Stadtplan* zur Seite legen und zur Figurenerschaffung übergehen.

Erschaffung der Figuren

Im Folgenden erschaffen die Spieler die Figuren, die im Ort leben. Das ist in *Grie Soß* schnell gemacht: Figuren benötigen lediglich einen *Namen*, einen *Beruf* (oder einen anderen Daseinszweck), eine *Eigenheit* und ein *Bedauern* (denn in diesem Spiel geht es vor allem um Bedauern und Reue). Ein paar beispielhafte *Berufe*, *Eigenheiten* und *Bedauern* sind als *Vorspeise* auf der *Speisekarte* vermerkt, hier folgen ein paar weitere Beispiele:

Schorsch, der Bäcker, der die ganze Welt bereist hat, nun aber bedauert, fürs Auslandsstudium seinen Seelengefährten zu Hause zurückgelassenen zu haben.

Lisbeth, die Kellnerin, die den Ort verlassen will, ihren kranken Vater aber schlecht allein zurücklassen kann.

Marlene, die Klatschtante des Ortes, die alles weiß und insgeheim bedauert, ihre Tochter an die gottlosen Katholiken verloren zu haben.

Es ist nicht verkehrt, wenn ihr eure Figuren auf mehr oder weniger ähnliche Art und Weise beschreibt: „[*Name*], der/die [*Beruf*], der/die [*Eigenart*], aber [*Bedauern*]“.

Als *Berufe* sind sowohl Vollzeit-Hausfrau, eine Erwerbsarbeit oder auch abstraktere Beschäftigungen (z. B. „Genie“ oder „Veteran“) denkbar.

Eigenheiten sind Marotten der Figur, die ihr Handeln beeinflussen. Sie können ein alles bestimmender Faktor sein oder lediglich einen subtilen Wesenszug darstellen, der nur unter Druck zutage tritt.

Ein *Bedauern* ist, wie der Name schon sagt, eine bestimmte Sache, die die Figur bedauert oder bereut oder die sie bedauern würde, wenn es dazu käme..

Beim Erschaffen der Figuren solltet ihr Möglichkeiten suchen, diese durch Beziehungen miteinander zu verknüpfen. Schorsch könnte Lisbeths älterer Bruder oder ehemaliger Liebhaber sein. Die nächste Figur könnte der Vermieter sein, dem Schorsch's Bäckerei gehört, oder auch ein Elternteil, mit dem er nicht mehr redet. Die Spieler sollten zuallererst ein Interesse an ihren Figuren entwickeln, über Verbindungsmöglichkeiten zwischen den Figuren können sie später nachdenken.

Notiert die Figuren und ihre Abenteuer auf den *Handlungsbogen-Formularen*. Figuren sind üblicherweise „Einzelportionen“ (wer-

den also jeweils von einem bestimmten Spieler gesteuert), aber wenn die Gruppe einverstanden ist, können sie auch zur allgemeinen Verfügung stehen und zwischen den Spielern geteilt werden (wie ein Familienteller). Dann empfiehlt es sich aber, beim Ausspielen der Figuren auf die Wünsche ihrer Schöpfer Rücksicht zu nehmen.

Vor der ersten Sitzung ist es außerdem ratsam, einen *Kellner* zu erschaffen, eine unparteiische Figur, bei der die Fäden aller *Gespräche* im Restaurant zusammenlaufen. Diese Figur übernehmen die Spieler abwechselnd, um das Spiel sanft zu lenken. Der *Kellner* wird häufig zum Einsatz kommen, braucht aber nicht mit einem bestimmten *Handlungsbogen* verknüpft sein.

Verbindungen aufbauen

Grie Soß handelt vom Leben von Kleinstadtbewohnern – und in kleinen Orten ist jeder mit jedem irgendwie verwandt. Bereits beim *Frühstück* werden Figuren auf der Bildfläche erscheinen, die eine große Bedeutung für die Geschichte haben: gewalttätige Exfreunde, reiche Eltern usw.

Manchmal möchte man solche Figuren mit bereits vorhandenen verbinden, was völlig in Ordnung ist. Manchmal stehen sie zunächst für sich – dann sollte man sie so bald wie möglich ausarbeiten. Gebt ihnen einen *Beruf*, eine *Eigenart* und ein *Bedauern*.

Bezieht sie in die bisherige Geschichte ein und spendiert ihnen ein *Frühstück*. Nix verkomme lasse!

Empfehlenswert sind auch Beziehungen, die drei Figuren miteinander verknüpfen – wechselseitig oder nicht –, deren Bedürfnisse im Widerspruch zueinander stehen. Dennoch sollten die Verbindungen nicht zu kompliziert werden. Es reicht, wenn eine Figur nur eine einzige Sache von einer anderen will. Dieses Bedürfnis sollte sie dann bei allen Interaktionen verfolgen, wenn nötig auf egoistische Weise, bis es einen organischen Abschluss findet.

Appetitanreger für die Spielsitzung aussuchen

Jetzt sollten sich die Spieler die *Speisekarte* vornehmen und etwa drei *Gerichte* aus beliebigen Kategorien herauspicken, die sie interessant finden. Sie dienen als *Appetitanreger*, erste Ideengeber, die der Spielsitzung eine grobe Richtung vorgeben. Sie müssen später nicht unbedingt als *Gericht* zum Ausrufen eines *Gesprächs* zum Einsatz kommen, sondern dienen einfach als Startpunkt für das Spiel.

Der Kellner

Während sich zwei Figuren angeregt unterhalten, muss jemand den unabhängigen Dritten spielen – jemand, der die Lage erfas-

sen, die Wahrheit ans Licht bringen und unparteiische Meinungen äußern kann. Das ist die Aufgabe des *Kellners*.

Die Rolle des *Kellners* kann jeder Spieler übernehmen, der gegenwärtig nicht an einem *Gespräch* beteiligt ist. Als *Kellner* steuert man sanft das *Gespräch*, behält das Ziel im Blick, bietet bei Bedarf Rat und Hilfe an und übernimmt im Dienst der Geschichte auch mal Gegenpositionen.

Der *Kellner* ist eine beliebige Figur, die an den Tischen serviert. Es kann sich um den Restaurantigentümer, eine Aushilfskraft oder den Chefkoch handeln, je nachdem, in was für einer Art Restaurant das Spiel stattfindet. Wenn nötig, kann die Rolle auch während eines *Gesprächs* von einem Spieler zum anderen wechseln. Eine besondere Aufgabe des *Kellners* besteht darin, zu entscheiden, ob eine Figur ein *Dessert* verdient hat oder nicht.

Spieler in der Rolle des *Kellners* sollten die folgenden Leitlinien im Kopf behalten, um den Erzählfluss zu fördern:

1. Begrüße die Gäste. Wenn jemand das Restaurant betritt, dann biete diesem Gast einen Aufhänger für sein *Gespräch* an. Frag ihn, was in seinem Leben vor sich geht oder erzähle ihm, welchen Eindruck seine Stimmung auf dich macht. Bestellt der Gast ein *Gericht zum Mitnehmen*, dann folge der Szene auch nach draußen in die Außenwelt.

2. Baue Beziehungen auf. Verbinde die Gäste durch ein verschlungenes Beziehungsnetz (wie oben beschrieben). Biete den Gästen unterschiedliche Bedürfnisse und Erwartungen für- und aneinander an, arbeite sie aus und mache sie glaubwürdig.

3. Sei hilfsbereit. Wenn ein *Gespräch* ins Stocken gerät oder stillsteht, bevor es einen befriedigenden Schluss erreicht, dann schalte dich ein und gib deinen Senf dazu.

4. Kümmere dich um die Gäste. Ist ein Spieler vom Thema abgekommen, also zu einem anderen *Gericht* übergegangen, dann kannst du ihn sanft zurück zum eigentlichen Thema führen.

5. Klappe die Tische hoch. Wenn es so aussieht, als sei ein *Gespräch* abgeschlossen, bitte die Spieler höflich, Platz für andere *Gespräche* zu machen.

6. Achte den Feierabend. Lass hin und wieder etwas Zeit verstreichen und überspringe ein paar Stunden, Tage oder Wochen, je nachdem wie es für den gegenwärtigen Stand der Geschichte angemessen erscheint. Ihr könnt die Geschichte wieder aufgreifen, wo es am besten passt, fühlt euch aber nicht verpflichtet, sie komplett auf einen Schlag abzuschließen.

Über diese Leitlinien hinaus haben *Kellner* noch die Möglichkeit, den Ereignissen durch *Tagesgerichte* Würze zu verleihen. Die *Tagesgerichte* sind Mechanismen, die der *Kellner* den Spielern als Hilfe anbieten kann, um ihre Figuren voll auszuspielen oder um

den *Handlungsbogen* einer Figur anderweitig positiv zu beeinflussen. Die *Tagesgerichte* sind auf den *Kellneranweisungen* aufgeführt und geben dem *Kellner* die Möglichkeit, einige Regeln außer Kraft zu setzen.

Eine Szene zum *Mitnemme* gefällig? Kein Problem! Lass die Gäste ins Restaurant kommen, packe ihnen das *Gericht* ein und folge ihnen hinaus in die Welt. Übernimm dann statt der Rolle des *Kellners* eine außenstehende Figur, vielleicht eine Polizistin, einen Handwerker oder vielleicht auch eine Kellnerin, die gerade freihat – oder verkörpere deine Funktion auf abstrakter Ebene und halte das *Gespräch* durch Gedanken der Figuren in Gang. Nimm etwas, das sich bequem und natürlich anfühlt, das führt am ehesten zum Ziel.

Im Zweispielerspiel sollte derjenige, dessen Figur gerade schweigt, die Rolle des *Kellners* übernehmen und sie wieder abgeben, wenn sich seine Figur wieder zu Wort meldet. Wenn das *Gespräch* hitzig wird, solltet ihr auf die Rolle des *Kellners* verzichten. Die Angelegenheit wird dadurch zu kompliziert und das häufige Springen zwischen Gast und *Kellner* kann für die Spieler verwirrend sein.

Gespräche ausrufen

Kommen wir nun zum Zentrum des Spiels! Mit den *Gesprächen* bei Tisch beginnt das eigentliche Rollenspiel. Wenn gerade kein *Gespräch* im Spiel ist, könnt ihr in der Gruppe darüber diskutieren,

wer das Restaurant als nächstes betritt. Das kann jede beliebige Figur sein – wenn es sie noch nicht gibt, erschafft ihr sie einfach. Figuren können ganz nach Belieben mit Freunden oder allein auftauchen. Lasst sie Platz nehmen, etwas bestellen und ein *Gespräch* beginnen.

Betritt jemand das Restaurant, sollte er sofort mit einem *Gericht* bedient werden, zu dem er ein *Gespräch* ausrufen kann. Verliert keine Zeit, sondern geht direkt zum *Gericht* über. Nehmt die *Eigenarten* und das *Bedauern* der Figuren als Sprungbrett und erzählt, was in ihrem Leben vor sich geht. Wenn die Figuren etwas bedrückt, sprechen sie darüber. Südhessen nehmen kein Blatt vor den Mund und das sollten die Spieler auch nicht tun.

Achtet darauf, dass *Gespräche* einen natürlichen Verlauf nehmen. Vermeidet Formulierungen, die euch aus der Geschichte reißen. Statt zu fragen, was für ein *Gericht* oder welche Figur jetzt am passendsten wäre, solltet ihr einfach etwas vorschlagen. Statt zu fragen „Also gut, was machen wir jetzt?“ solltet ihr provokante Fragen stellen, wie z. B.: „Henner kommt mit Tränen in den Augen ins Restaurant. Warum weint er?“ oder „Draußen bricht ein übles Gewitter aus, wer schafft es da in einen Parka gewickelt noch knapp trocken ins Restaurant?“

Wenn Spieler *Gespräche* ausrufen wollen, die etwas mit den *Appetitanregern* zu tun haben, die ihr anfangs gemeinsam für die Sitzung bestimmt habt, rückt bevorzugt diese in den Vordergrund, statt erst noch etwas ganz Neues zu erfinden.

Entwickelt sich bei einem *Gespräch* aber gerade etwas spannendes Neues, müsst ihr nicht auf Biegen und Brechen mit dem *Handlungsbogen* einer anderen Figur dazwischengehen. Falls die Geschichte davon profitieren würde, dass ihr erstmal am *Gespräch* einer Figur dranbleibt, dann bleibt bei ihr.

Oder, noch besser: bindet die andere Figur in die laufende Szene ein und geht dann von der einen zur anderen über.

Bedingungen

Um ein bestimmtes *Gericht* zu bestellen, müssen unterschiedliche Bedingungen erfüllt sein. Sie finden sich auf der *Speisekarte*.

Gespräche beenden

Irgendwann erreicht ein *Gespräch* den Punkt, an dem es sinnvoll wird, das Thema zu wechseln. Ist das *Gespräch* über ein oder mehrere von einem Spieler ausgerufene Themen (*Gerichte*) eindeutig vorbei, solltet ihr so bald wie möglich eine andere Figur in den Mittelpunkt rücken. Es ist in Ordnung (und wird sogar empfohlen), die Figuren als normale Menschen beim freundschaftlichen Miteinander darzustellen. Versucht aber trotzdem, schnellstmöglich wieder etwas Spannendes passieren zu lassen.

Haben sich zwei Figuren nichts mehr zu sagen, bestehen folgende Möglichkeiten:

1. Bestimmt einen anderen Gast, der ein neues *Gespräch* beginnt.
2. Lasst einen neuen Gast mit neuem Gesprächsstoff zur Tür hereinkommen.
3. Wenn das letzte *Gespräch* an einer Stelle endete, an der etwas wirklich Entscheidendes bevorstand, kann ein solches Ereignis im nächsten ausgerufenen *Gespräch* zum Thema werden. Findet dieses *Gespräch* außerhalb des Restaurants statt, muss ein *Gericht* „zum Mitnehmen“ gewählt werden, damit der Spieler des *Kellners* der Handlung in anderer Gestalt folgen kann.

Das Ende eines *Gesprächs* ist eine gute Gelegenheit, das Schließen des Restaurants in Betracht zu ziehen (weil Sperrstunde ist, Renovierungsarbeiten anstehen oder einfach um Zeit zu überbrücken, damit irgendwelche Ereignisse eintreten können). Auch Rom wurde nicht an einem Tag erbaut!

Zum Spieltempo

Ein typisches *Gespräch* dauert etwa fünf bis zehn Minuten, abhängig davon, wie viele *Gerichte* ihr für die Szene ausgewählt habt. Rechnet man die Zeit für Szenenwechsel mit ein, solltet ihr in einer durchschnittlichen Zweistundensitzung mit vier Spielern

etwa zehn Szenen spielen und jeder mindestens zweimal *kellnern*. Unter diesen Umständen lässt sich das Spiel in einer Sitzung beenden, wenn es sich auf einen einzigen *Handlungsbogen* beschränkt.

Wahrscheinlich empfinden die Spieler aber einen *Handlungsbogen* als zu wenig, um die Geschichte einer Figur vollständig zu erzählen. Das ist auch so gedacht. Ein *Handlungsbogen* kann als ein Akt in der Geschichte einer Figur verstanden werden – in längeren Kampagnen vielleicht sogar nur als ein Kapitel. Wie viele *Handlungsbögen* nötig sind, um die Geschichte einer Figur angemessen abzuschließen, bleibt völlig den Spielern überlassen. **Grie Soß** ermöglicht es, *Handlungsbögen* zu verfolgen, bis sie uninteressant werden und sie dann im Handumdrehen zum Abschluss zu bringen.

Niemals sollte das Ende eines *Handlungsbogens* weiter als eine Sitzung entfernt liegen, und ab der zweiten Sitzung lässt sich jederzeit bei Bedarf ein *Handlungsbogen* mit einem *Dessert* abschließen.

Exotische Bestellungen

Zu lernen, wie man *exotische Gerichte* bestellt, also solche, die nicht auf der *Speisekarte* stehen, macht **Grie Soß** besonders reizvoll. Die abgedruckten *Gerichte* sind als Inspiration gedacht, sie sollen nicht die Fantasie einschränken (obwohl sie sicherlich als

Gedankenstütze für unerfahrene Erzählspieler dienen können). Die *Speisekarte* soll Spielern helfen, ihre Ideen konkret umzusetzen. Sie ist nicht als erschöpfende Liste dessen gedacht, was die Figuren erleben können.

Beim Bestellen *exotischer Gerichte* sollten die Spieler im Auge behalten, wie das die Richtung eines *Handlungsbogens* beeinflussen kann. Das Spiel ist nicht dazu gedacht, weltbewegend epische, länderübergreifende Geschichten zu erzählen. Entsprechend sollte man *Gerichte* vermeiden, die von den persönlichen Erlebnissen der Figuren wegführen. *Gerichte*, die den Schwerpunkt einer Geschichte aus dem Restaurant hinaus verlegen, sind vielleicht eher verkappte *Desserts*.

Erfindet eigene *Gerichte*, die euren Figuren die Gelegenheit geben, mit Nahestehenden über ihre Lebensprobleme zu reden. Das Spiel sollte aber auch nicht zu einer ziellos vor sich hin plätschernden Stadtratssitzung werden. *Gerichte* sollten den Figuren neben dem Diskutieren auch genügend Zeit für Taten lassen. Diese Taten können in den Szenen selbst oder dazwischen stattfinden und sollten das eigentliche Gesprächsthema sein.

Die besten *Gerichte* zerren die Figuren mit Gewalt aus ihrer Wohlfühlzone, stellen ihre Überzeugungen infrage und ihre Geduld auf die Probe.

Mitarbeiter der Woche

Wenn eine Sitzung endet, nominiert jeder Spieler eine Figur zum **Mitarbeiter der Woche**. Man darf keine Figur nominieren, die man während der Sitzung selbst gespielt hat.

Die Figur mit den meisten Nominierungen darf die nächste Runde beginnen und steht in deren ersten Szene im Mittelpunkt. Bei einem Unentschieden bekommt diejenige Figur den Titel, die am längsten nicht mehr *Mitarbeiter der Woche* gewesen ist. Führt auch das zu keiner Entscheidung, erhält die Figur den Titel, die am ehesten ein Grie-Soß-Wettessen gewinnen würde.

Handwerkszeug

Im Anhang finden sich verschiedene Handouts, die das Spielen von *Grie Soß* etwas einfacher gestalten.

Die *Speisekarte* ist, wie schon erwähnt, als Kurzübersicht konzipiert. Sie dient als Gedächtnisstütze für die Regeln und als Inspiration beim Ausrufen von *Gesprächen*. Bestenfalls sollte eine *Speisekarte* pro Spieler zur Verfügung stehen, sodass alle sich jederzeit die unterschiedlichen *Gerichte* anschauen können.

Die Kellneranweisungen sind ein Merkblatt, das ihr untereinander herumreichen könnt. Es enthält alles, das beim *Kellnern* zu tun ist, sowie eine Liste der *Tagesgerichte* – Mechanismen, die dem

Kellner zur Verfügung stehen, um dem Spiel einen besonderen Dreh zu verleihen.

Der *Stadtplan* liegt bei, um den Spielern zu helfen, ihren Ort und dessen Bewohner auszuarbeiten – die Gruppe muss ihn aber nicht nutzen, sondern kann auch einen eigenen zeichnen. Tragt Gebäude, Gewerbe, Parks und andere Dinge darauf ein. Beschriftet die Einträge und arbeitet sie weiter aus – so gewinnt der Ort nach und nach ein individuelles Gesicht.

Um die Gedanken der Spieler zu ordnen, liegt auch ein optionales *Handlungsbogen-Formular* bei. Wenn ihr ein *Gespräch* beginnt, das zu einen längeren Handlungsstrang gehört, könnt ihr es dort mit einem *Titel* versehen, wie ein Kapitel in einem Buch. Hier könnt ihr auch die Personen notieren, um die es im *Handlungsbogen* geht (also die, über die gesprochen wird, nicht nur die Gesprächsteilnehmer selbst). Zuletzt könnt ihr auch wichtige Informationen festhalten, die im Laufe der *Gespräche* ans Licht kommen (sprich: Klatsch und Tratsch).

Verwendet ruhig auch noch beliebige weitere Werkzeuge, wenn sie euch helfen, eure Gedanken zu ordnen.

Ihr könnt das Spiel sogar in ein LARP verwandeln und tatsächlich beim Essen spielen (vielleicht sogar in einem echten Restaurant)! Geht aber nicht so stark in euren Rollen auf, dass es zu echten Autounfällen oder zu Drogenmissbrauch kommt. Lieber auf Nummer sicher gehen!

Letzte Anmerkungen

Das Spiel befindet sich noch in einer frühen Testphase und braucht Feedback zum Wachsen. Lob, Spott, Fragen oder Leckerli für meinen armen, hungrigen Beagle (der kontinuierlich am Verhungern ist, wie er mir versichert), könnt ihr mir per Twitter auf [@puhpuhburr](https://twitter.com/puhpuhburr) hinterlassen.

Er freut sich bestimmt, wenn er ein paar Leckerli – oder wenigstens den Kopf getätschelt – bekommt.

Widmung

Dieses Spiel ist all jenen gewidmet, die in einer Kleinstadt aufgewachsen sind und sie nie wirklich verlassen haben. Wo wären wir ohne unsere Probleme und Sorgen?

Impressum

Grie Soß (Originaltitel: Poutine) von Adam Robichaud
Übersetzung, Settinganpassung, Weiterentwicklung: Aaron Böhler
Redaktion, Lektorat, Layout: Tina Trillitzsch
Korrektorat: Thorsten Panknin
Auf Deutsch erschienen im Rahmen des Erzählspiel-Zines,
Ausgabe 004 im August 2019, <https://erzaehlspiel-zine.de>
Poutine © 2015–2019 Adam Robichaud.

Beispielhandlungsbogen

Alex, Benni und ich spielen eine Runde *Grie Soß*. Alex spielt *Jacqueline*, die Besitzerin und Gelegenheits-Bardame eines örtlichen Restaurants (*Zum Fichtenwirt*). Benni beschließt, Jacquelines Mutter *Linda* zu spielen, eine Rentnerin, die mit Jacqueline zerstritten und an Krebs erkrankt ist. Ich wähle *Paulheinz* als Figur, den Besitzer des Gebäudes, in dem sich der *Fichtenwirt* befindet. Paulheinz ist mit Linda verheiratet.

Wir nehmen uns den *Stadtplan* vor und platzierten das Restaurant in einer Seitenstraße zur Frankfurter Straße. Auf dem Schild der Kneipe steht: „Zum Fichtenwirt, hessische Spezialitäten“. Wir fassen als *Appetitanreger* für die Spielsitzung schon einmal ein paar *Gerichte* ins Auge, die uns interessant erscheinen: „*Alkohol/Drogen*“, „*Neuer Liebhaber*“ und „*Brisanter Streit*“. Wir sind nicht unbedingt an diese *Gerichte* gebunden, sie geben uns aber eine Vorstellung vom Ton, den der Abend erhalten soll.

Dann rufen wir die erste Szene aus, die kurz nach dem Beginn von Jacquelines Schicht im *Fichtenwirt* beginnen soll. Jacqueline unterhält sich mit einem Kellner. Es kann losgehen!

Titel: Mutter hat immer recht!

Personen

- **Jacqueline:** Bardame im *Fichtenwirt*, die alles weiß, und bedauert, dass sie das Erbe aus dem Testament ihres Vaters angenommen hat.
- **Linda:** Rentnerin, die den Kampf gegen den Krebs verliert, und bedauert, wie sie ihre Tochter behandelt hat.
- **Paulheinz:** Vermieter des *Fichtenwirts*, der bedauert, Jacqueline die Miete einmal zu häufig erlassen zu haben.

Klatsch

- Jacqueline hat schon seit zehn Jahren nicht mehr mit ihrer Mutter gesprochen. (*Frühstücksgericht: Zerrüttete Familie*)
- Linda hat Paulheinz schon sehr früh nach dem Tod von Jacquelines Vater geheiratet. (*Frühstücksgericht: Neuer Liebhaber*)
- Jacqueline kann nicht eingestehen, dass sie ein Alkoholproblem hat (*Mittagsgericht: Jemand will sich nicht ändern*)
- Paulheinz und Jacqueline hassen sich, weil Jacqueline nie rechtzeitig die Miete für den *Fichtenwirt* bezahlt (*Mittagsgericht: Vernachlässigte Pflichten*)

- Linda erzählt Jacqueline – im Beisein von Paulheinz –, dass sie Krebs hat. Jacqueline ist darüber wütend und bestürzt. Sie streiten und Jacqueline stürmt aus dem Lokal (*Mittagsgericht: ein brisanter Streit*)
- Jacqueline betrinkt sich (*Beilage: Alkohol/Drogen*)
- Jacqueline fährt in einer „zum Mitnemme“-Szene ihr Auto zu Schrott (*Abendgericht: Etwas zerstören*)

Dieser Klatsch entstammt durchweg spielinternen *Gesprächen* und speist sich jeweils aus einem einzelnen *Gericht* von der *Speisekarte*. Was in Jacquelines Geschichte als nächstes geschieht, hängt von verschiedenen Dingen ab. Vielleicht lässt Jacquelines Versicherung sie fallen und ein neuer *Handlungsbogen* beginnt, in dem es um ihre Verschuldung geht. Vielleicht wirft Paulheinz Jacqueline auch hinaus, schließt den *Fichtenwirt*, und im nächsten Handlungsbogen geht es um Jacquelines Kündigung.

Vielleicht gönnt sich Jacqueline aber auch ein *Dessert* – sie greift zum Telefon, ruft ihre Mutter an, versöhnt sich nach vielen Jahren der Entfremdung mit ihr und sie schließen die Lücken, die ihre Trennung in ihrem Leben hinterlassen hat. Das Leben ist zu kurz, um es mit Familienstreitigkeiten zu verbringen.

Speisekarte

Vorspeisen

(Anregungen zur Figurenerschaffung)

Du legst erst los? Lust auf was Neues? Warum versuchst du nicht eines unserer vorgefertigten Figurenkonzepte?

- Trucker auf Durchreise 0 €
- Kellnerin, die aussteigen will 0 €
- Stammkunde, der Veränderung hasst 0 €
- Koch mit großen Träumen 0 €
- Hausfrau aus der Großstadt 0 €
- Arbeiterin, die ihre Familie liebt 0 €
- Besitzer, der noch ganz am Anfang steht 0 €
- Bürgermeisterin, die immer fair ist 0 €
- Intelligentes Kind mit null Bock 0 €
- Bankkaufmann, der seine Familie liebt 0 €

Frühstücksgerichte

(Zu Beginn eines *Handlungsbogens*)

Ein leckeres Frühstück ist der beste Start in den *Handlungsbogen* deiner Figur. Schließlich ist es die wichtigste Mahlzeit des Tages!

- Neuer Mitbewohner 0 €
- Gescheitertes Unternehmen 0 €
- Besucher aus der Vergangenheit 0 €
- Neuer Liebhaber 0 €
- Schul- oder Studienabschluss 0 €
- Beförderung 0 €
- Neuer Job 0 €
- Ehe 0 €
- Neugeborenes 0 €
- Unverhoffter Geldsegen 0 €
- Neues Heim 0 €
- Krankheit/Sucht 0 €
- Zerrüttete Familie 0 €

Mittagsgerichte

(*Bedingung*: bereits *gefrühstückt*)

Der Alltag in der Kleinstadt kann hart sein, aber unsere Mittagsgerichte bringen deine *Handlungsbögen* kräftig in Schwung!

- Einmalige Gelegenheit 0 €
- Sie sind vorübergehend getrennt 0 €
- Bring sie in Verlegenheit 0 €
- Nimm etwas weg 0 €
- Lass sie büßen 0 €
- Die Konsequenzen tragen 0 €

- Es wir etwas gestohlen 0 €
- Vernachlässigte Pflichten 0 €
- Ungeheuerliche Gerüchte kursieren 0 €
- Jemand will sich nicht ändern 0 €
- Brisanter Streit 0 €
- Jemand ist isoliert 0 €
- Hilferuf 0 €

Beilagen (Ablenkungen)

(*Bedingung*: bereits ein *Mittagsgericht* ohne *Beilagen* verzehrt, dann mit oder ohne *Mittagsgericht* erhältlich)

Trotz Mittagessen immer noch hungrig? Dann probier doch mal eine unserer köstlichen *Beilagen*, die alles interessanter machen!

- Weitläufige Verwandtschaft 0 €
- Einkaufen 0 €
- Ferien/Reise 0 €
- Politik 0 €
- Religion 0 €
- Hobbys 0 €
- Alkohol/Drogen 0 €
- Schnee von gestern 0 €
- Ausnahmewetter 0 €
- Romantik 0 €

Speisekarte

Abendgerichte

(**Bedingung:** bereits mindestens ein *Mittagsgericht* verzehrt)

Abendgerichte schließen *Handlungsbögen* ab. Sie bilden die großen Konflikte, bei denen Grenzen gezogen werden und die das Leben aller Beteiligten unwiderruflich und einschneidend verändern. Es gibt sie nur am Tagesende. Wähle also mit Bedacht!

- Tod eines Angehörigen0 €
- Scheidung/Trennung0 €
- Finanzieller Ruin.....0 €
- Ein Geheimnis wird gelüftet.....0 €
- Jemanden vertreiben0 €
- Etwas zerstören.....0 €
- Ein Ultimatum stellen0 €
- Jemand bricht zusammen0 €
- Die Obrigkeit greift ein0 €
- Eine Krankheit siegt0 €
- Verbaute Zukunft0 €
- Die Versuchung lockt0 €

Dessert (Süßer Abschluss)

(**Bedingung:** bereits einen *Handlungsbogen* mit einem *Abendgericht* beendet, der *Kellner* ist mit der Bestellung einverstanden)

Gönn dir was Süßes! Wenn man es gut mit dir meint, bekommst du den Schluss, den du dir immer gewünscht hast.

Nach ihrem *Dessert* sollten Figuren aus dem Spiel ausscheiden. *Desserts* sind der Epilog ihrer Geschichte.

- Ruhestand0 €
- Freiheit0 €
- Glück0 €
- Leidenschaft0 €
- Anerkennung0 €
- Versöhnung0 €
- Wissen0 €
- Weisheit0 €

Zum Mitnehmen

(**Bedingung:** voriges *Gericht* im Lokal verzehrt)

Wer sein *Gericht* mitnimmt, kann sein *Gespräch* außerhalb des Restaurants weiterführen. Bei Bedarf kann dabei ein unabhängiger Dritter die Rolle des *Kellners* übernehmen: ein Elternteil, Gesetzeshüter, die Stimme der Vernunft, o. ä.

Exotische Bestellungen

- Halte dich an die üblichen Bedingungen für *Gerichte*
- Stelle die Figuren in den Mittelpunkt
- Wahre nach Möglichkeit lokale Interessen
- Lade den Figuren nicht zu viel auf den Teller
- Bring sie dazu, etwas Neues zu probieren

Spieltipps für alle

- Redet miteinander, nicht aneinander vorbei.
- Sprecht mit den Figuren, nicht mit den Spielern.
- Findet beim Spielen heraus, was passiert, plant nicht voraus.
- Amüsiert euch!

Handlungsbogen-Formular

Titel

.....

Personen

.....

.....

.....

.....

.....

Klatsch

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Titel

.....

Personen

.....

.....

.....

.....

.....

Klatsch

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Titel

.....

Personen

.....

.....

.....

.....

.....

Klatsch

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Handlungsbogen-Formular

Titel

.....

Personen

.....

.....

.....

.....

.....

Klatsch

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Titel

.....

Personen

.....

.....

.....

.....

.....

Klatsch

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Titel

.....

Personen

.....

.....

.....

.....

.....

Klatsch

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

.....

Kellneranweisungen

Tagesgerichte

Alles etwas eintönig? Dann würze deine *Gespräche* mit einem der folgenden Spezialangebote nach. Pro *Gespräch* ist aber höchstens ein solches Angebot erlaubt – wähle also mit Bedacht!

Wenn man vom Teufel spricht!

Lass eine Figur, die im *Gespräch* eine Rolle spielt, vorbeikommen und bei Bedarf die letzten entscheidenden Sätze mitkriegen.

Den Rest bitte einpacken!

Schick die Redenden mitten im *Gespräch* nach draußen in die Außenwelt und gib ihnen einen gemütlichen, abgeschiedenen Ort, an dem sich das *Gespräch* zu Ende führen lässt.

Es gibt Spiegelei!

Wähle ein *Gericht* von der *Speisekarte* und biete es einer Figur an. Dabei darfst du sogar die Bedingungen ignorieren. Manchmal weiß der *Kellner* einfach am besten, was der Gast will. Bei Bedarf kannst du auch eine *exotische Bestellung* vorschlagen. Selbstverständlich steht es dem Gast frei, den Vorschlag abzulehnen.

Der Barkeeper

Einmal pro Szene darfst du einer Figur eine Frage von der folgenden Liste stellen. Einmal pro Sitzung darfst du sogar drei Fragen von der Liste stellen oder aber eine beliebige Frage, die nicht auf der Liste steht.

- Was hast du wirklich auf dem Herzen?
- Was soll passieren, wenn es nach dir ginge?
- Wieso bist du hier und nicht _____?
- Was müsste passieren, damit du _____ tust?
- Wovor hast du am meisten Angst?

Die kleinen Freuden!

Wenn die Ereignisse eine ungute Richtung eingeschlagen haben, kannst du mitten im *Gespräch* ein neues *Frühstücksgericht* servieren. Jede Krise ist auch eine Chance!

Leitlinien für Kellner

- **Begrüße die Gäste** und biete ihnen Aufhänger für *Gespräche* und *Handlungsbögen* an.
- **Baue Beziehungen zwischen den Gästen auf!**
- **Sei hilfsbereit:** Bringe stockende *Gespräche* wieder in Gang.
- **Kümmere dich um die Gäste:** Bring sie zum Ge-

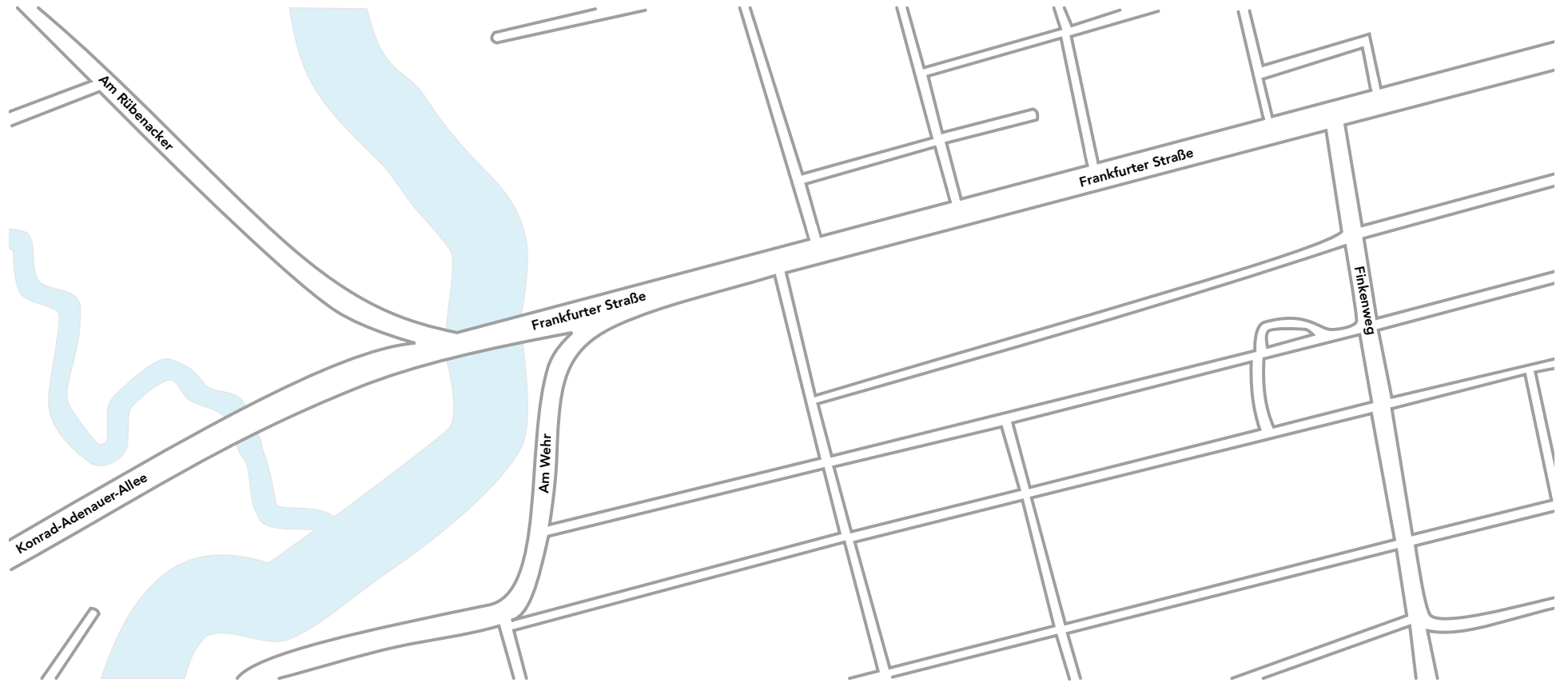
sprächsthema zurück, wenn sie vom *Gericht* abschweifen.

- **Klapp die Tische hoch:** Rege Szenenwechsel an, wenn sie sich anbieten.
- **Denk an den Feierabend:** Ziehe einen Zeitsprung in Betracht.

Bedingungen für exotische Gerichte

Exotische Bestellungen oder eigens erschaffene *Gerichte* unterliegen denselben Bedingungen wie die *Gerichte* auf der Karte:

- **Frühstücksgericht:** Zu Beginn eines *Handlungsbogens*
- **Mittagsgericht:** bereits *gefrühstückt*
- **Abendgericht:** bereits mindestens ein *Mittagsgericht* verzehrt
- **Beilagen:** bereits ein *Mittagsgericht* ohne *Beilagen* verzehrt, dann mit oder ohne *Mittagsgericht* erhältlich
- **Desserts:** bereits einen *Handlungsbogen* mit einem *Abendgericht* beendet, der *Kellner* ist mit der Bestellung einverstanden
- **Grie Soß zum Mitnemme:** voriges *Gericht* im Lokal verzehrt



1.
2.
3.
4.
5.
6.
7.

8.
9.
10.
11.
12.
13.
14.

Ortsname:

.....

Bevölkerung:

.....

Branchen:

.....

.....