

SCHUMMEL- ABENTEUER

Lockeres kleines Improvisationsspiel für 3
oder mehr Personen, 2 Würfel und 1 Zettel.



**1.000 gefährliche Entscheidungen
warten. Welchen Weg nimmst du?**

Eine liebevolle Hommage an alte Solo-
Abenteuer und Spielbücher

Erstellt vom **Erzählspiel-Zine** für den Gratisrollenspieltag 2019.

<https://erzaehlspiel-zine.de>

Redaktion: Tina Trillitzsch (TT), Thorsten Panknin (TP), Gerrit Reininghaus (GR).

Engl. Original: „Cheat your own Adventure“, Shane McLean. <http://cheatyourownadventure.co.uk/>

Übersetzung: Sabine Völkel (SV).

Korrektur, Bearbeitung: TT, TP.

Varianten, Szenarien, Geschichte: SV, GR, TT.

Cover, Charakterbogen, Layout,

Art Direction der dt. Ausgabe: TT.

Innenillustrationen:

<https://openclipart.org>

Schriften: Gentium Book Basic von SIL, Henriette Black von Typejockeys, Big River Script von Ana's Fonts.

Änderungen zum Original: Übersetzung; Umstrukturierung, weitere Beispiele zum leichteren Verständnis, Bonusmaterial.

Dieses Werk steht unter einer

Creative-Commons-Lizenz vom

Typ Namensnennung – Nicht-

kommerziell – Weitergabe unter

gleichen Bedingungen 3.0 Unpor-

ted. [https://creativecommons.org/](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.de)

[licenses/by-nc-sa/3.0/deed.de](https://creativecommons.org/licenses/by-nc-sa/3.0/deed.de)



Crowdfunding-Unterstützer, die den Druck ermöglicht haben:

@nurdertim, Becker-Bruchmann alias Zothos, Captain, Christian Holzinger, Christina Hülsemann, Christine Grässle, Christoph Daether, christopher, DerMuffin-isdaa, Flo Hoheneder, Gerald aus Hessen, Greifenklaue, Harald Eckmüller, Jonas Richter, Marco Lackner, Marcus Jürgens, Matthias Ott, Niilo, Ralf „Sandfox“ Sandfuchs, Sal, Stefan Günster, The Keeper of the Pain Manifesto, Timberwere, Timo Reyels, Tobias Schultekruppen, Ulrike Pelchen, Würfelheld, Yariloiira, zeitiger. *Danke an alle!*

Inhaltsverzeichnis

Überblick	4	Alternativszenarien	
Der Anfang	5	jenseits der Fantasy	18
Spielregeln	5	Sudden Fury	19
Das Ende	10	Raumschiffs Sirius	20
Tipps	10	Die Leiden des	
Andere Anfänge & Enden	11	jungen C.	21
Abenteurgenerator	12	Blackhaven Manor	22
		Asteroid X	22
Varianten: Unterwegs,		Die Welt Nebenan	23
mit Kindern, zu zweit	13	Generation Z	24
Stein, Schere,		Du bist der Bachelor	25
Papier statt Würfel	14		
Duett	15	Wie bitte, Spielbücher?	26
Dauerleserin	15	Vielfalt damals & heute	27
Freiwillige Leserin	15	Detektivabenteuer	29
Spaziergang – Tipps	16	Junge Gruseldetektive	30
Weitere Ideen für		Sherlock Holmes	31
den Spaziergang	18		

Mit diesem Minispiel könnt ihr alte Solo-Abenteuer und Spielbücher gutmütig auf die Schippe nehmen. Für drei oder mehr Spieler (am besten vier oder fünf).

Gespannt öffnest du das Buch auf Seite 1. Seite um Seite blätterst du dich vor und triffst unterwegs eine schwierige Entscheidung nach der anderen. Vor dir liegt eine abenteuerliche Reise, bei der du allein dein Schicksal bestimmst. Vielleicht schaffst du es bei diesem Buch, nicht zu sterben? Aber selbst, wenn du nicht überlebst – du kannst es jederzeit nochmal versuchen.

Worauf wartet ihr noch? Auf geht's, erschummelt euch ein Abenteuer!



Überblick

Ihr spielt **gemeinsam** die Heldin eines Abenteuer-Spielbuchs. Ihr denkt euch einen Titel aus (oder würfelt ihn mit der Tabelle auf Seite 13 aus), dann fängt eine Person an und erzählt den Beginn, bis sie zu einer Stelle kommt, an der die Heldin eine Entscheidung treffen muss. Die anderen Mitspieler schlagen Entscheidungsmöglichkeiten vor, von denen eine genommen wird,

dann wird gewürfelt, ob die Entscheidung eine kluge war. Wenn ja, geht es weiter, wenn nicht, stirbt die Heldin – aber hier könnt ihr schummeln! Tut einfach so, als würdet ihr im Buch zur letzten Abzweigung zurückblättern und wählt eine andere Option. Die klappt dann auf jeden Fall, und es geht ebenfalls weiter!

Der Anfang

Besorgt euch zwei sechsseitige Würfel, lest die **Spielregeln** durch und nehmt euch den **Charakterbogen** mit den Schwierigkeitswerten von 1 bis 12 auf der letzten Seite. Legt ihn so auf den Tisch, dass ihn jeder sehen kann. Er ist hauptsächlich als Inspiration gedacht, also macht euch wegen der Attribute keine Gedanken. Nur die Schwierigkeit ist wirklich wichtig. Dann könnt ihr loslegen! Benutzt die Tabelle hinten auf Seite 12/13, um dem Abenteuer einen Titel zu geben, wenn euch nichts eigenes einfällt.



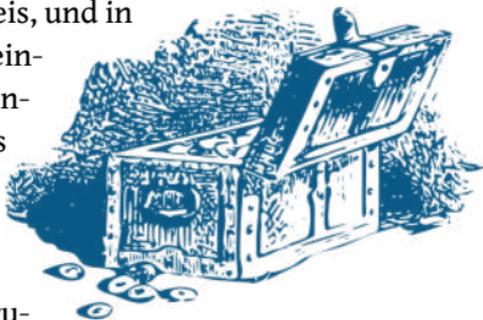
Spielregeln

Die älteste Person darf anfangen – er oder sie ist **Leser** oder **Leserin** des Buchs. Die Leserin schnappt sich die Würfel und erzählt **ein bis zwei kurze Abschnitte aus dem Eröffnungstext** des Abenteuerbuchs. Fasst euch

kurz und werdet nicht zu genau – lasst den anderen Spielern genug Raum für Entscheidungen.

Beispiel:

Andrea: „Deine Suche nach dem Schatz im Kerker des Zalkir beginnt! Mit dem Schwert in der einen und einer brennenden Fackel in der anderen Hand dringst du in die Dunkelheit vor. Der abschüssige Weg windet sich tiefer durch feuchte Tunnel, bis du in einen großen Raum kommst. Dort stehen Statuen von Gargylen mit verzerrten Fratzen im Kreis, und in jede Wand ist eine Tür eingelassen. An der Tür gegenüber entdeckst du das Symbol des bösen Zauberers Zalkir. Im Zentrum des Raums steht eine kleine hölzerne Truhe.“



Wenn die Leserin mit der Erzählung fertig ist, sind die anderen dran: **Alle anderen schlagen ihr eine Option vor.** Das sollte sich ungefähr so anhören: „Wenn du X machen möchtest, dann sieh auf Seite Y nach.“ Jegliche Seitenzahl ist erlaubt, denn eigentlich ist sie sowieso völlig beliebig.

Beispiel:

Beatrice: „Wenn du nach Geheimtüren suchen willst, geh zu Seite 74.“

Claus: „Wenn du in Sicherheit fliehen willst, sieh auf Seite 64 nach.“

Deniz: „Wenn du den alten Mann, der hier steht, zu einem Rätselkampf um den Schlüssel für die verschlossene Tür herausfordern willst, kannst du das auf Seite 5 machen.“

Die Leserin gibt der Spielerin mit dem lustigsten oder interessantesten Vorschlag die Würfel. Diese würfelt und vergleicht ihr Ergebnis mit dem niedrigsten freien Schwierigkeitswert auf dem Charakterbogen. Egal, was dabei herauskommt, der niedrigste Wert wird nach einem Wurf immer durchgestrichen.

Andrea: „Ich will mit dem Alten um die Wette rätseln! Deniz, hier sind die Würfel.“

War der Wurf **mindestens so hoch wie die Schwierigkeit**, dann war das eine weise Entscheidung und die Heldin kann wohlbehalten weitergehen. Die Spielerin, die gewürfelt hat, **wird neue Leserin und erzählt ein paar Abschnitte**, bevor die anderen ihr neue Optionen vorschlagen.



Man kann die ganze Sache etwas spannender machen, indem man das Würfelergebnis **nicht** verrät und direkt mit der Beschreibung anfängt.

Beispiel (etwas später im Spiel, als die Schwierigkeit bereits auf 7 angestiegen ist und die Heldin sich gerade mit einem Gnom herumgeschlagen hat):

Deniz würfelt 6 und 1. Er streicht die Schwierigkeit 7 auf dem Charakterbogen und beschreibt den Erfolg. „Das war eine kluge Entscheidung, den Gnom am Leben zu lassen. Er verrät dir, dass ‚Kuhhut‘ die richtige Losung ist, um zum Zalkir zu kommen!“

Deniz behält die Würfel und fährt als neuer Leser fort: „Mutig schreitest du auf die Wachminotauren zu, und tatsächlich, sie treten zur Seite, als du die Losung nennst. Sie führen dich auf gewundenen Pfaden durch lehmige, tropfende Höhlen zu einem niedrigen Saal. Dort steht der Thron des Zalkir, und darauf sitzt eine unerwartete Gestalt: Eine blasse hübsche Elfe mit einer Krone aus Eulenfedern ...“



War der Wurf **niedriger als die Schwierigkeit**, dann war die Entscheidung ... weniger weise. Die Spielerin,

die gewürfelt hat, beschreibt, wie die Heldin **ihr Ende findet**. Sie sollte sich kurzfassen, darf aber ruhig kräftig übertreiben. Danach gibt sie die Würfel an die Leserin zurück, die einen anderen Vorschlag auswählt und die Würfel wieder weitergibt. Glücklicherweise ist **die zweite Option immer sicher** (wenn ihr schon schummelt, dann bitte richtig) und es muss nicht mehr gewürfelt werden – die Heldin hat automatisch Erfolg!

Deniz würfelt 2 und 1. Er streicht die Schwierigkeit 7 auf dem Charakterbogen und beschreibt den Tod der Heldin: „Der Gnom bedankt sich unterwürfig, als du ihn verschonst, und verrät dir, dass ‚Rumpeldei‘ die richtige Lösung ist, um zum Zalkir zu kommen. Mutig schreitest du auf die Goblinwachen zu und nennst das Passwort – aber halt, warum ziehen die beiden ihre Waffen? Woher kommen diese Warge als Verstärkung? In deinen letzten Momenten geht dir auf, dass der Gnom dich belogen hat, aber dann wird es schwarz um dich ...“



Andrea: „Oh nein, wie würdelos! Das gefällt mir gar nicht! Ich will den kleinen Verräter lieber doch niederschlagen und dann mit seiner Lampe in den Geheimgang gehen.“

Beatrice: „Okay, du betrittst den Geheimgang im Licht der flackernden Gnomenfunzel.“

Beatrice nimmt sich die Würfel und fährt als neue Leserin fort: „Nach einer kurzen Wegstrecke erreichst du eine Höhle, in der sich dir ein unglaublicher Anblick bietet ...“

Je mehr Zahlen ihr auf dem Charakterbogen durchstreicht, desto näher kommt ihr eurem Ziel. Achtet darauf, dass eure Erzählung dazu passt.

Das Ende

Das Spiel ist zu Ende, wenn ihr die 12 mit einer Siegeszene durchstreicht. **Wenn ihr den Wurf gegen die 12 nicht schafft, könnt ihr einen Erfolg ganz normal herbeischummeln.**

Wenn ihr es schafft, ganz am Ende zwei Sechser zu würfeln, dann gehört ihr zu den wenigen Auserwählten, die ihr Abenteuerbuch beendet haben, ohne am Schluss noch mal schummeln zu müssen!

Tipps

Die Leserin sollte ihre Abschnitte immer in der **Zweiten Person** formulieren: „Du gehst einen Gang entlang“ oder „Du besiegst den Goblin“.

Gelegentlich könnt ihr euch auf Gegenstände oder frühere Bücher beziehen, z. B. „Wenn du vorher ein Seil gewählt hast, geh zu Seite 948“ oder „Wenn du den Zwergen im

Schloss der Ungeheuren Bärte geholfen hast, dann lies auf Seite 43 weiter“.

Lasst geheimnisvolle alte Männer, Monster und offensichtliche Fallen auftauchen!

Alternative Anfänge & Enden

Wer fängt an? Das muss nicht die älteste Spielerin sein. Vielleicht ist es sinnvoller, die Person anfangen zu lassen, die das Spiel schon öfter (oder überhaupt schon mal) gespielt hat. Oder die Person, der das Regelwerk gehört. Oder die, die den Rest eingeladen hat.

Ihr könnt es natürlich auch auswürfeln oder die Person anfangen lassen, die als erstes eine Idee hat.

Alternatives Ende: Wenn man einen Wurf nicht schafft, darf normalerweise die Spielerin, die die falsche Entscheidung vorgeschlagen hat, den grausamen Tod des Charakters herbeierzählen.

Aber es sind auch andere Enden denkbar. Vielleicht stirbt der Charakter nicht tragisch, sondern falsche Entscheidungen führen zu anderen schlimmen Dingen: Er schafft es nicht, den Weltuntergang zu verhindern. Sie muss die Braut des Teufels werden. Er kann den Drachen nicht vor dem aufgebrachtten Mob retten. Es gelingt ihr

nicht, das Höllenkind zu entlarven und unschädlich zu machen.

Damit gibt man der Geschichte schon von vornherein eine bestimmte Richtung und sagt, worum es eigentlich geht: Die Welt retten, dem Teufel entgehen, den Drachen in Sicherheit bringen, das Höllenkind aufhalten. Das hilft dabei, die Erzählung zu fokussieren – auch wenn das alternative Ende natürlich genauso weggeschumelt werden kann!



Das alternative Ende solltet ihr gemeinsam festlegen, bevor ihr anfangt. Vielleicht hat ja jemand eine gute Idee – wenn nicht, könnt ihr mit dem normalen Ende („grausamer Tod“) spielen.

Abenteurgenerator

Ihr wisst nicht, wie ihr die Geschichte anfangen sollt? Schnappt euch die zwei Würfel und legt mit ihnen und der folgenden Tabelle den Titel des Abenteuers fest. Würfelt einmal pro Spalte und nehmt den Eintrag, der der Summe aus beiden Würfeln entspricht. Lest den Titel so dramatisch wie möglich vor.



Varianten: Unterwegs, mit Kindern, zu zweit

Gerrit Reininghaus

Schummelabenteuer ist ein tolles Spiel am Tisch mit Freund*innen. Was aber, wenn die Umstände andere sind? Zum Beispiel (1) beim Spaziergehen oder ohne Würfel zur Hand, (2) mit Kindern oder einer Gruppe

ohne Interesse am steigenden Schwierigkeitsgrad, (3) zu zweit oder (4) mit Freund*innen, die sich das schnelle Improvisieren (noch) nicht zutrauen? Insbesondere mit kleineren Kindern (ab vier) können diese Umstände auch alle zusammenkommen. Hier ein paar Regelvarianten für solche Fälle.

1. Stein, Schere, Papier statt Würfel

Um zu entscheiden, ob die gewählte Option die „richtige“ war, spielt man eine Runde Stein, Schere, Papier, statt zu würfeln. Das beseitigt den letzten Rest Buchhaltung aus dem Spiel, wodurch es noch leichter wird.

1. Gewinnt die aktuelle Leserin, war die Option nicht nur richtig, sondern eine großartige Idee. Je nach Szenario kann man nun in der Erzählung richtig über die Stränge schlagen.
2. Bei Unentschieden war die Option ok, und es geht weiter.
3. Verliert die aktuelle Leserin, war die Option eine schreckliche Idee. Die Geschichte endet. Zum Weiterspielen muss wie üblich geschummelt werden.

Mit dieser Methode, die **auf den steigenden Schwierigkeitsgrad verzichtet**, muss man selber dafür sorgen, dass die Geschichte irgendwann zu einem Ende

kommt. Spielt man auf einem Spaziergang, kann das etwa das Erreichen eines vorab festgelegten Ortes als Meilenstein sein.

Es passt nicht zu jeder Geschichte, beim Gewinnen von Stein, Schere, Papier richtig über die Stränge zu schlagen. Ihr könnt auch ein **Unentschieden als falsche Entscheidung deuten** und nur das Gewinnen als richtige. Oder ihr überlegt euch eigene Deutungen der drei verschiedenen Ergebnisse bei Stein, Schere, Papier.

2. Duett

Wollt ihr nur zu zweit spielen, wird eine von euch Leserin und **die andere schlägt zwei Optionen vor**. Die Leserin wählt eine aus und ihr fahrt fort wie üblich, aber mit vertauschten Rollen.

3. Dauerleserin

Wer nach der Wahl der Option neue Leserin wird, entscheidet diejenige, die die Option vorgeschlagen hat. Das kann auch die bisherige Leserin sein.

4. Freiwillige Leserin

Die **Leserin selbst schlägt zwei Optionen vor**. Dann bittet sie eine Mitspielerin, eine davon auszusuchen

und festzustellen, ob die Entscheidung richtig war (z. B. per Würfel, Stein, Schere, Papier). Danach hat diese Mitspielerin die Wahl, ob sie die Geschichte selbst weitererzählen („lesen“) will **oder die bisherige Leserin weitermachen soll.**

5. Spiel beim Spaziergang – Tipps & Tricks

In die weite Welt hinauszuwandern kann genauso schön sein, wie in Fantasiewelten abzutauchen – versprochen! Bevor ihr beim Spazierengehen spielt, solltet ihr besprechen, ob das überhaupt die richtige Entscheidung ist. Es wird eure Sinne zumindest zu einem gewissen Grad von eurer Umwelt trennen, die schließlich selbst voller kleiner Wunder ist. Vielleicht ist es gar nicht der richtige Moment für Denkspiele, sondern dafür, das Denken mal abzuschalten und mit allen Sinnen zu spüren: den Wind, das kleine Insekt, das vorbeifliegt, die rostige Schraube auf dem Boden – gerade Kinder können einem Dinge zeigen, die man nie bemerkt hätte, wenn man sich nicht bewusst entschieden hätte, gemeinsam NICHTS zu tun.

Wenn ihr euch zum Spielen entschließt, überlegt euch ein **Szenario, bei dem euch die Umgebung anregen kann.** Im Wald könntet ihr Wildnisforscher, Schatzjäger oder ein Tier auf der Flucht vor Fressfeinden sein.

Der Park lädt dazu ein, bestimmte Passanten als Nicht-spielercharaktere einzubauen.

Beim Spaziergehen kann es schwierig sein, in Hörweite zu bleiben. Vielleicht ist es leichter, in **Zweiergrüppchen zu spielen** und später in einer Pause oder hinterher eure Geschichten mit dem Rest der Gruppe auszutauschen.

Indem ihr einen **Meilenstein** aussucht, der zum Beenden des Spiels erreicht werden muss, wird ein Kind, das nicht so gern läuft (oder du selbst) vielleicht stärker in den Spaziergang selbst eingebunden. Der Meilenstein kann sogar **mit der erzählten Geschichte zu tun** haben: Ein großer Baum kann die letzte Rettung für ein abenteuerlustiges Eichhörnchen sein, oder der Eingang des Parks ist das Tor nach Atlantis.

Manche Kinder erzählen bereitwillig von sich aus mit. Andere wollen am Anfang lieber nur eine vorgestellte Option aussuchen oder Vorschläge machen und **nicht selbst weitererzählen**. Das macht überhaupt nichts. Ermuntere sie zum Weitererzählen, wenn sie soweit sind oder wenn eine Idee sie so begeistert, dass sie nicht mehr an sich halten können. **Das ist der beste Einstieg ins Erzählspiel!**

Dasselbe gilt für **erwachsene** Begleiter. Kinder dürfen auch mal stolz auf ihre Eltern sein! Wenn eine Freundin nicht viel für Erzählspiele übrig hat, ihr Kind aber schon, dann schlag ihr vor, dass sie mitmachen kann, ohne voll ins Spiel einzusteigen. Stattdessen kann sie einfach **unverbindlich hin und wieder eine Option vorschlagen**.

Weitere Ideen für den Spaziergang

- Die **Lieblingsplüschtiere** mitnehmen und spielen.
- In unbekannter, aber sicherer Umgebung: Kombiniert die Optionen zum Weitergehen mit der Entscheidung, **wo ihr in der echten Welt abbiegt**.
- Nehmt einen **Entscheidungsmechanismus**, der von der Umgebung abhängt: Auto-Nummernschilder, die Zahl der Blütenblätter einer Blume am Wegesrand etc.

Alternativszenarien jenseits der Fantasy

Sabine Völkel

Generell geht das Spiel davon aus, dass ein Fantasyabenteuer gespielt bzw. erschummelt wird. Hier wollen wir euch ein paar alternative Szenarien vorstellen.

Im **Klappentext** erfahrt ihr, worum es geht. Danach findet ihr heraus, was ihr zuletzt beim Überwinden der 12 als **Ziel** erreichen könnt, bzw. was für ein Ende ihr bei einem **Fehlschlag** genüsslich beschreiben dürft.

Sudden Fury (dt. Titel: Thunder Fury)

Genre: Actionfilm aus den 80er Jahren

Klappentext: Du bist Detective Mackenzie ‚Mac‘ Johnson und es ist dein Job, gefährliche Kriminelle aus dem Verkehr zu ziehen. Aber jetzt sieht es so aus, als könnte der Mafiaboss Don Sigello seiner gerechten Strafe entkommen, denn er hat die Familie des Staatsanwalts gekidnappt und wurde bereits auf Kautions entlassen! Dir bleiben nur 24 Stunden Zeit, die Familie zu retten, Sigello zu finden, seine zahllosen Schergen zu überwinden und ihn wieder einzubuchen! Was tust du?

Ziel: Du führst Don Sigello seiner gerechten Strafe zu und erntest einen Haufen Anerkennung dafür.

Fehlschlag: Don Sigello entgeht der Justiz – entweder bringt er dich um oder sorgt dafür, dass du ins Gefängnis kommst. Beschreibe, wie! Jedenfalls verlässt er die Geschichte triumphierend und mit einem kalten Lächeln.

Spezialregel: Jedes Mal, wenn du einen Pasch würfelst, muss etwas explodieren.

Dies sind die Reisen des Raumschiffs Sirius

Genre: Science-Fiction

Klappentext: Du bist Captain Blake O’Ryan des Raumschiffs Sirius. Eure Reisen führen euch tief in unbekannte Ecken der Galaxis, eure Mission ist es, zu erkunden, zu lernen und den Frieden zu bewahren. Gerade seid ihr zu den Zwillingsplaneten Rufani und Inafur unterwegs, zwischen denen vor kurzem ein blutiger Krieg ausgebrochen ist. Du sollst erkunden, warum das passiert ist, und den verfeindeten Parteien wieder Frieden bringen. Was tust du?

Ziel: Rufani und Inafur sind versöhnt, der Saboteur ist entlarvt und du hast ein paar dankbare Aliens als Freunde fürs Leben gewonnen.

Fehlschlag: Der Saboteur zerstört die Sirius (beschreibe, wie!) und schiebt dir und deiner Organisation die Schuld an allem in die Schuhe. Der blutige Konflikt eskaliert und wird noch weitere Unschuldige hineinziehen.

Spezialregel: Bei einem Pasch wird ein Mitglied der Sicherheitsmannschaft (das möglicherweise ein rotes Hemd trägt) desintegriert, erschossen, verspeist oder kommt anderweitig zu Tode.

Die Leiden des jungen C.

Genre: Sturm-und-Drang-Tragödie

Klappentext: Du bist C., ein junger Mann in einer großen Stadt Anfang des 19. Jahrhunderts. Dein Leben ist erfolgreich: Du hast eine prestigeträchtige Stelle als Jurist angenommen, und du bist mit Rosalinde, der Tochter des Geheimrats, verlobt. Aber ist das alles? Macht dich das glücklich? Träumst du nicht von einem Leben als Dichter, als Träumer, als Künstler? Haltlos treibst du dich in den Studentenkneipen der Stadt herum, und dabei erblickst du die geheimnisvolle Zenda, eine exotische Schönheit in einem scharlachroten Kleid. Du könntest dein Leben vernachlässigen, ihr folgen, Mysterien und Verschwörungen entdecken ... Was tust du?

Ziel: Du verlässt diese schnöde Welt, um Zenda in die ihre zu folgen.

Fehlschlag: Du bleibst bei Rosalinde, zeugst drei gesunde Kinder und machst Karriere als Jurist. Aber dein Leben ist leer und grau, und nie wieder wirst du wirklich froh werden.

Spezialregel: Jedes Mal, wenn du genau die Zielzahl würfelst, passiert etwas Magisches.

Blackhaven Manor

Genre: Horror

Klappentext: Du bist Aline, und dein Schicksal liegt in Blackhaven Manor. Zumindest hat dir das dein Vormund erzählt, der joviale, freundliche Mr. Bennett. Alles wird gut, wenn du nur dein Schicksal annimmst, brav in dem zerfallenden alten Herrenhaus bleibst und keine Fragen stellst. Aber wer sind diese ganzen Leute, die hier immer wieder zu Besuch kommen, der Apotheker, die Witwe, das Medium? Sie wollen etwas von dir, sie sind besorgt und freundlich, aber trotzdem fühlst du dich wie ein Schaf, das zur Schlachtbank geleitet wird. Was tust du?

Ziel: Du entkommst aus Blackhaven Manor.

Fehlschlag: Du erfüllst das Schicksal, das dir der Kult zugebracht hat, und wirst zum Gefäß für die Dämonin Alphegra. Beschreibe, wie!

Asteroid X – Wintereinbruch

Genre: Superhelden

Klappentext: Du bist Asteroid X – du kannst fliegen, glühendes Plasma aus deinen Fäusten schießen und noch allerlei mehr. Terapolis ist die Stadt, die du be-

schützt, und seit gestern fällt sanfter Schnee auf die Dächer. Das wäre schön, wenn es nicht gerade Spätfrühling wäre! Hier geht etwas vor! Wer steckt dahinter – Dr. Eisbein, der wahnsinnige Koch? Die Winterherrin, Königin der Frostriesen? Oder jemand anderes? Du solltest es lieber herausfinden, bevor die Stadt in Schnee und Eis versinkt oder sogar vollkommen einfriert. Was tust du?

Ziel: Du hast alle Schergen vermöbelt, die Schurken entlarvt und sie gründlich aus der Stadt vertrieben.

Fehlschlag: Der Schurke macht dir den Garaus (beschreibe, wie!) und lacht sein grausames Schurkenlachen, während Terapolis endgültig untergeht.

Spezialregel: Jedes Mal, wenn du einen Pasch würfelst, geht ein wichtiges Wahrzeichen der Stadt zu Bruch.

Die Welt Nebenan

Genre: Magisches Portal in eine Nebenwelt

Klappentext: Du bist Sascha, 12 Jahre alt, und gerade hast du beim Spielen eine merkwürdige Dose entdeckt – und als du hineingesehen hast, bist du in eine fremde Welt mit tanzenden Bergen, neugierigem Sand, eitlen Kraninchen und dichtsüchtigen Textoren geraten. Das wäre soweit eigentlich genug Abenteuer, aber leider

sind die Schergen von Lord Strahlengrab hinter dir her ... dieser grausame Tyrann plagt die Welt Nebenan schon seit Jahren und versucht, ihr alles Licht, alles Glück und alle Freude zu entziehen. Aber es gibt eine Prophezeiung, die einen Auserwählten verspricht, und das bist offenbar du! Was tust du?

Ziel: Du schlägst Lord Strahlengrab vernichtend und kehrst glücklich wieder nach Hause zurück.

Fehlschlag: Lord Strahlengrab besiegt dich und entzieht dir alle Freude. Beschreibe, wie! Du wachst zu Hause wieder auf, mit nur verwaschenen Erinnerungen, und fühlst, wie dir etwas fehlt ...

Generation Z

Genre: Zombie-Apokalypse

Klappentext: Du und zwölf andere, ihr seid die einzigen aus eurer Stadt, die nach der Zombie-Apokalypse noch am Leben sind. Bisher habt ihr keinen Ort gefunden, an dem ihr sicher sein könnt. Aber auf den Nordseeinseln, heisst es, gibt es keine Zombies. Also macht ihr euch auf den Weg durch die Ruinen Deutschlands, vom Süden her immer in Richtung Norden, getrieben von Hoffnung und gejagt von den hungrigen Untoten. Welchen Weg werdet ihr nehmen? Was werdet ihr tun?

Ziel: Ihr erreicht Helgoland, das immer noch zombiefrei ist. Noch.

Fehlschlag: Du wirst von Zombies gebissen und wirst selbst einer der Untoten. Beschreibe, wie.

Spezialregel: Jedes Mal, wenn ihr schummelt, stirbt bei der erfolgreichen Lösung einer eurer Gruppe oder wird zum Zombie.

Spezialregel 2: Jedes Mal, wenn ein Pasch gewürfelt wird, müssen danach andere Überlebende auftauchen (die nicht unbedingt besonders freundlich sein müssen...)

Du bist der Bachelor

Von Gerrit Reininghaus

Genre: Dating-Fernsehshow

Zehn hinreißende Frauen wollen mit dir aufs Traum-Date. **Die wahre Liebe wartet bei der letzten Kandidatin.** Oder? Die Film-Crew schickt dich mit immer neuen Kandidatinnen auf verrückte Tests und Ausflüge. Bleibst du standhaft und wartest auf die wahre Liebe? Oder verführt dich eine vorherige Kandidatin erfolgreich? Die Leserin beschreibt, wie dich die nächste Kandidatin verführen will. Optionsvorschläge in dieser

Variante sind, auf welche Weise du den Annäherungen zu widerstehen versuchst.

Fehlschlag: Du glaubst, in der aktuellen Kandidatin deine Traumfrau gefunden zu haben und liegst schrecklich falsch. Beschreibe, wie falsch!

Hausaufgabe: Dreht die Geschlechterrollen um – The Bachelorette. Was fühlt sich anders an?

Wie bitte, Spielbücher?

Tina Trillitzsch

Spielbücher sind interaktive Bücher, bei denen die Leser*innen als Hauptfigur agieren. Nummerierte Erzählabschnitte bieten mehrere Entscheidungsmöglichkeiten, die auf andere Abschnitte verweisen. Oft führen falsche Entscheidungen zu tragischen Schicksalen und das Spiel ist vorbei – man müsste eigentlich von vorn anfangen. **Was liegt da näher, als zu schummeln** und zurückzublättern, um einen anderen Weg zu nehmen?

Gelegentlich notiert man gesammelte Hinweise oder Gegenstände für spätere Entscheidungen („Hast du Hinweis J, geh zu 122, sonst zu 99.“). Oder man streicht ausgegebene Münzen ab. Manchmal legt man auf einem Charakterbogen Attribute fest, z.B. Gewandtheit oder Lebenskraft. In brenzligen Situationen muss man dann

würfeln und zählt ein bestimmtes Attribut zum Ergebnis hinzu.

Vielfalt damals & heute

Die Anfänge der Geschichten mit Abzweigungen liegen wohl in den frühen 1930ern. Damals schrieben Doris Webster und Mary Alden Hopkins „**Consider the Consequences**“, ein Partyspielbuch, bei dem man das Schicksal der Protagonistin Helen und zweier Männer bestimmt, zwischen denen sie sich entscheiden muss.

In den 1950ern entwickelte **Verhaltensforscher B. F. Skinner die „Programmierte Unterweisung“**. Die Lerninhalte waren in kurze Abschnitte unterteilt, nach denen die Kinder sofort abgefragt wurden und als Belohnung zum nächsten Abschnitt gelangten.

1967 verfolgte die experimentelle interaktive Kurzgeschichte „Un Conte à votre façon“ (Erzählung nach Ihrem Geschmack) des Surrealisten Raymond Queneau das Schicksal dreier Erbsen. Ebenfalls Ende der 60er erschienen Romane mit mehreren Enden, etwa die postmoderne viktorianische Romanze „**Die Geliebte des französischen Leutnants**“ (John Fowles).

In den 70ern entstanden verzweigte **Soloabenteuer** für Tischrollenspiele und deren Würfel-Regelsysteme. Bis mindestens in die 90er gab es solche auch für **Das**

Schwarze Auge. Anfang der 80er vereinfachten Steve Jackson und Ian Livingstone dieses Würfelprinzip und begannen mit dem „**Hexenmeister vom flammenden Berg**“ die „Fighting Fantasy“-Reihe.

Abseits der Fantasy-Rollenspieltradition begründete in den 70ern Edward Packards „Sugarcane Island“ die Reihe „**Choose your own Adventure**“ mit ganz unterschiedlichen Genres und ohne Würfel. Sie wird heute noch auf Deutsch als „1000 Gefahren“ fortgesetzt.

In den 1980ern, der Blütezeit der Spielbücher, entwickelte sich eine große **Genrevielfalt**, mit Büchern zur Weltgeschichte (Normannen, Spanische Armada), Sagen (Nibelungen, Troja, König Artus), Science Fiction, ja sogar zu Asterix. Es gab Detektivgeschichten im Stil von Sherlock Holmes oder mit den Fünf Freunden, und auch Gruselgeschichten für Kinder (Gänsehaut). Nicht zu vergessen die zahlreichen Fantasyabenteuer wie „Einsamer Wolf“ (Joe Denver).

Auch **heute** gibt es noch Spielbücher, teils mit ganz neuen Genres, etwa auf den Spuren Shakespeares (To Be or Not to Be, R. North), J. Austens (Lost in Austen, E. Campbell Webster), des Steampunks (What Lies Beneath the Clock Tower, M. Killjoy), der Romantik-Parodie (My Lady's Choosing, K. Curran & L. Zageris) oder Rock-Comedy (Metal Heroes and the Fate of Rock, S. Harder).

Die Tradition lebt auch in digitalen Spielen in Textform fort, der „Interactive Fiction“, z.B. auf der Plattform Twine. Daneben spielen moderne Brettspiele wie The 7th Continent, Oben und Unten oder Winter der Toten mit interaktiven Entscheidungen. Es gibt sogar interaktive Fernsehformate wie Black Mirror: Bandersnatch.

Detektivabenteuer: Tipps & Titelgeneratoren

Im Folgenden greife ich zweieinhalb Unterkategorien des Detektivgenres heraus: Sherlock-Holmes-Geschichten und Geschichten mit jugendlichen Detektiven um echte oder vermeintliche Gruselphänomene (Gänsehaut, Drei Fragezeichen). Bei den folgenden Titelgeneratoren gilt: immer zwei Würfel werfen und die Summe nehmen!

Tipp 1: Die ersten beiden Spielrunden führen nie zu Fehlschlägen – mit zwei Würfeln erreicht man immer Schwierigkeit 1 und 2. Man kann sie nutzen, um risikofrei die Grundlage des Falls genauer festzulegen. Z.B. in der ersten Runde durch verschiedene Vorschläge den/die Auftraggeber*in bestimmen (Nationalität, Alter, Kleidungszustand, Aussehen) und in der zweiten, wie die Person zum Fall steht (hat den Beryll verloren, gefunden, ist mit dem Dieb verlobt).

Tipp 2: Deutet in euren Optionsvorschlägen Hinweise an und arbeitet sie, wenn gewählt, weiter aus, dann entwickelt sich der Fall fast von selbst. „Suchst du in der Zeitung, ob jemand einen goldenen Beryll vermisst? Schaust du im Adressbuch nach Juwelieren? Befragst du die Schmuggler an den Docks?“ Vielleicht müsst ihr mehr darauf achten, dass ihr der Lösung immer näher kommt.

Jugendliche Defektive und vermeintliche oder echte Gruselphänomene

Fehlschlag (echter Grusel): Man verwandelt sich in etwas Unmenschliches (Monster, Staub, Statue, Hund).

2 Die Nacht	2 des Gespensterschiffs
3 Die Zwillinge	3 im Turm des Schreckens
4 Die Maske	4 des Werwolfs
5 Der Fluch	5 des bösen Magiers
6 Das Hotel	6 des Vampirs
7 Das Tagebuch	7 aus dem/im Sumpf
8 Die Schule	8 der Zombies
9 Zeitreise ins Reich	9 der verlassenen Höhle
10 Die Mumie	10 der glühenden Augen
11 Das Labor	11 der Skelette
12 Die Puppe	12 der hundert Augen

Tipp: Die Protagonisten sind oft neu in einer abgelegenen Gegend (Zeltlager, Verwandtenbesuch, Umzug).

Sherlock Holmes

Du bist ein junges Mitglied der Baker-Street-Bande und musst einen Fall lösen, weil Holmes gerade beschäftigt ist.

Fehlschlag: Du gerätst in eine gefährliche Lage und wachst bei Holmes im Salon auf. Er musste dich retten, hat den Fall längst gelöst und erklärt dir herablassend die Lösung.

2 Das Geheimnis	2 verunstaltet	2 Abtei
3 Der Skandal	3 gesprengt	3 Identität
4 Das Verwirrspiel	4 verschollen	4 Gesicht
5 Der Tod	5 krumm	5 Rubin/Karfunkel/
6 Das Verschwinden	6 silbern/golden	Smaragd/Beryll
7 Die vier	7 scharlachrot/	6 Fleck
8 Das Zeichen	blau/orange/gelb	7 Daumen/
9 Der Mord	8 leer/einsam	Finger/Fuß
10 Der Fall	9 letzte	8 Band/Bund
11 Das Problem	10 teuflisch	9 Schachtel
12 Das Abenteuer	11 geduldig	10 Ritual
	12 tanzend	11 Radfahrer*in
		12 Dolmetscher*in

Charakterbogen

Klasse:

Abenteurer

Lebenskraft

10

Gewandtheit

8

Ausrüstung

- Schwert
- Fackel
- alles, was man sonst noch braucht

Schwierigkeit



6

5

4

3

2

1

7

8

9

10

11

12