

VOR DEM SPIEL

Genre festlegen: Fantasy, Weltraum, Superhelden, Piraten, Detektive, Dinosaurier, Alles zusammen...

HELDEN ERFINDEN

1. Name
2. Rolle / Klasse / Beruf: Klassisch wäre Krieger, Zauberer, oder Dieb. Jeder Held sollte eine andere Rolle haben.
3. Stärken: Zwei Punkte was den Helden ausmacht.
4. Charakterfragen:
 - Wer ist dein bester Freund?
 - Wer ist dein größter Feind?
 - Wo lebst du?
 - Wo stammst du her?
 - Was ist das Wichtigste was du bei dir hast?
 - Du hast etwas verloren. Was?
 - Jemand sucht dich. Wer und Warum?



5. Beziehungsfragen

- Wie hast du deine Freunde kennengelernt?
- Was für ein Geheimnis verbirgst du?

6. Malen & Einstieg: Die Spieler malen und der

Spielleiter überlegt sich den Einstieg ins Abenteuer.

ABENTEUER STARTEN

Wenn ein Held etwas tut was schief gehen könnte:

Zwei Würfel werfen! Falls es um eine Stärke des

Helden geht: +1.

2–6 Fehlschlag

7–9 Ja, aber...

10+ Erfolg

Direkt in die Action! Überspring die Einleitung erstmal und fange mit der ersten spannenden Szene an. Vielleicht sogar direkt mit dem bösen Oberboss.

Immer in Gefahr! Die Helden müssen permanent in Gefahr sein. Mindestens ein Gerücht über drohende Gefahr.

ABENTEUER BEENDEN

Am Ende gibt es eine Belohnung, die zu einem weiteren Abenteuer motiviert: Jeder Held bekommt eine neue Stärke eingetragen.



WÜRFELHELDEN

Ein Erzählspiel mit Würfeln für Grundschüler

Gedacht ist dieses RPG für 2–3 Kinder, die die Zahlen bis 13 und zwei Würfel addieren können. Zusätzlich braucht es einen Spielleiter, der älter sein sollte um dieses Buch zu lesen. Mama oder Papa zum Beispiel. Als Spielmaterial benötigt jeder Papier, Stift, und zwei (sechsseitige) Würfel.

Miteinander denkt man sich eine Welt aus und spielt eine Geschichte darin durch. Dabei übernimmt jeder Spieler einen Heldencharakter. Der Spielleiter übernimmt den Rest der Welt. Das Ausarbeiten einer Welt und eines konkreten Abenteuers ist Teil des Spiels. Es ist nicht notwendig, dass man eine Weltbeschreibung oder Handbücher zu den Charakteren liest. Stattdessen wird zu Beginn gemeinsam ein Welt geschaffen die auf die Helden zugeschnitten ist.



WIE DENKT MAN SICH EIN ABENTEUER AUS?

Denk an einen Film oder ein Buch. Pass die Grundidee auf die Helden an. Ganz platt zum Beispiel: Der größte Feind des Einen entführt den besten Freund des Anderen. Für friedlichere Abenteuer hat sich der beste Freund nur verirrt, ein Naturproblem, dass Wasser/Tiere/Pflanzen verschwinden, oder Drachen haben Zahnschmerzen.

ENTSPANN DICH UND WÜRFEL!

Als Spielleiter kannst du jede Entscheidung auf die Spieler oder die Würfel abwälzen. Pass nur auf dass alles konsistent bleibt. Beispiel: "Ein riesiger Löwe mit brennender Mähne bewacht die Tür." Ein Spieler entscheidet sich ihn mit Teddybären zu bewerfen. "Würfel!" 12. "Der Löwe bekommt Tränen in die Augen, verzieht sich in eine Ecke, und kuschelt mit den Teddies. Woher kanntest du seine Schwachstelle?"



MEHR MACHT DEN SPIELERN!

Die Welt ist für die Helden da. Obwohl der Spielleiter die Hoheit hat, sollte er trotzdem viel an Hintergrund von den Spielern abholen. Beispiel: "Der König will euch nicht helfen, aber ihr kennt sein Geheimnis. Was ist es?" Auch zum Ausschmücken: "Welche Blumen wachsen hier?" Letztendlich geht es darum dass die Helden ein spannendes Abenteuer erleben und nicht dass der Spielleiter eine interessante Welt erschafft.

WAS BEDEUTET "JA, ABER..." BEI 7-9?

Der Held ist erfolgreich und bekommt was er will, allerdings hat es einen Preis. Vielleicht verletzt der Held sich dabei, verliert etwas, oder landet an einem Ort wo er nicht hinwill. Vielleicht erwischt es stattdessen einen Freund. Vielleicht taucht eine neue Gefahr auf.



ZUSAMMEN!

Ein pädagogisches Ziel ist es dass die Spieler zusammenarbeiten.

Andreas Zwinkau
April 2020

DANKE

Sage LaTorra und Adam Kobel haben Dungeon World erfunden, die größte Inspiration hier. Alle Illustration in diesem Flyer sind von David Revoy, www.davidrevoy.com, aus seinem Webcomic Pepper & Carrot unter CC-BY Lizenz. Gemacht mit Ubuntu, Scribus, und Krita.

Dieses Werk ist lizenziert unter einer Creative Commons Namensnennung - Weitergabe unter gleichen Bedingungen 4.0 International Lizenz.

