

# Idee! - Das Universalrollenspiel

Wer eine Geschichte erzählen will, braucht Ideen. Ob als Autorin oder Regisseur, als Drehbuchschreiber oder Impro-Schauspieler: immer kommen Sie an den Punkt, an dem Sie sich fragen: Wie geht es weiter? Oder auch: Wie kommt der Zauberlehrling aus der Zwickmühle wieder heraus? Wodurch ist der Bösewicht eigentlich so böse geworden? Ich brauche etwas mehr Spannung: was könnte bei der Flucht schiefgehen? Welche neue Figur führe ich jetzt noch in die Geschichte ein, was sind ihre Stärken, was ihre Laster? Und war der Mörder wirklich der Gärtner?

Idee! ist eine Sammlung von Karten, die Ihnen beim Erfinden von Geschichten helfen. Diese Spielanleitung beschreibt außerdem, wie sie damit mit einer Gruppe von Leuten eine Geschichte erleben können (so genanntes phantastisches Rollenspiel). In anderen Spielen dieser Art werden dabei Würfel verwendet, um viele der obigen Fragen zu beantworten und die Figuren durch eine fiktive Welt zu führen. Idee! funktioniert anders. Die Karten sind die einzige Spielhilfe, die sie brauchen. Sie kommen immer dann ins Spiel, wenn die Geschichtenerzähler – also Sie – eine neue Idee brauchen. Und so funktioniert es:

## 1. Laden Sie ein paar Freunde ein.

Beim ersten Mal empfiehlt es sich, nicht mehr als zwei bis drei Freunde einzuladen. Mit etwas Übung können Sie Idee! mit bis zu sechs Mitspielern spielen.

## 2. Legen Sie das Genre fest.

Am einfachsten geht das anfangs mit einer literarischen oder filmischen Vorlage, die Sie leicht abändern, um eine neue Geschichte zu erzählen. Beispiele: Eine Fantasy-Magierschule, nur in Österreich oder ein Crossover bei dem drei moderne Chirurgen durch ein Wurmloch ins finstere Mittelalter geraten. Später können Sie das Genre auch selbst definieren.

## 3. Erfinden Sie gemeinsam die Hauptfiguren.

Jeder ihrer Mitspieler spielt und führt bei Idee! eine Hauptfigur durch die Geschichte. Sie dagegen sind der Autor und spielen die Welt und alle Nebenfiguren. Die Hauptfiguren müssen zum Genre passen. Am einfachsten geht das, wenn man sich zunächst auf eine Gruppe einigt, um die sich die Geschichte drehen wird (z.B. eine Spezialabteilung des CIA) und dann jeder Spieler ein Mitglied der Gruppe erfindet. Jede Hauptfigur hat einen Namen (z.B. Terry), ein Konzept (z.B. Smart Cop) und, für den Anfang, 2-3 Vorteile und 1-2 Schwierigkeiten. Besprechen Sie die Figuren gemeinsam, das letzte Wort hat aber immer die Spielerin, welche die Figur führt. Wenn Sie Ideen für Eigenschaften der Figuren brauchen, können Sie die Karten verwenden. Am besten schreibt jeder Spieler die Angaben zu seiner Figur auf einen eigenen Zettel. Wenn sich die Figuren im Laufe des Spiels weiterentwickeln, kann dies auf dem Zettel ergänzt werden.

## 4. Erzählen Sie den Einstieg in die Geschichte.

Überlegen Sie sich die erste Szene für die Geschichte. Am besten sind alle Hauptfiguren am gleichen Ort, und dann geschieht etwas, worauf sie reagieren müssen. Schildern Sie diese Szene, z.B.: "Das ganze Team sitzt in seinem Hauptquartier und isst Pizza. Plötzlich geht die Tür auf, ein junger Mann stolpert herein und ächzt: 'Ihr müsst mir helfen...!' Dann bricht er zusammen." Jetzt fragen Sie die Spieler: "Was tut ihr?"

## 5. Gestalten Sie den Hintergrund.

Die Spieler beschreiben, was ihre Figuren tun und sagen. Alternativ können sie auch wie ein Schauspieler als ihre Figuren miteinander sprechen. Sie dagegen beschreiben den Hintergrund: wie die Welt um die Hauptfiguren herum aussieht, und was Nebenfiguren tun und sagen. Sie können sich z.B. auch Gegenspieler überlegen, die versuchen, die Pläne der Hauptfiguren zu durchkreuzen. Im Dialog mit den Spielern entsteht die Geschichte: die Spieler werden Sie z.B. fragen, ob der Tote in ihrem HQ in der Polizeidatenbank zu finden ist. Und Sie antworten auf die Fragen der Spieler. Nur wie?

## 6. Beantworten Sie Fragen.

Um eine Frage zur Geschichte zu beantworten, die sie sich oder die Spieler Ihnen stellen, gibt es drei Möglichkeiten. Sie entscheiden selbst, welche Ihnen wann passt:

- 1 Sie wissen die Antwort. Denn Ihnen ist klar, wie sie für eine gute und spannende Geschichte lauten muss, oder sie hatten sich die Antwort schon als Teil ihres Hintergrunds überlegt.
- 2 Sie wissen die Antwort nicht, aber sie ist wichtig für das, was sie sich für ihren Hintergrund schon überlegt haben, aber noch ein Geheimnis für die Spieler ist. Ziehen Sie eine Karte und lassen Sie sich inspirieren.
- 3 Sie wissen die Antwort nicht, aber der genaue Sachverhalt erscheint Ihnen für Ihren Hintergrund im Moment nicht wichtig. Lassen Sie die fragende Spielerin eine Karte ziehen und die Antwort selbst geben. Die anderen Spieler dürfen dabei gerne helfen. Häufig können Sie die Ideen der Spieler danach gut für ihren Hintergrund verwenden.

## 7. Idee gesucht? Ziehen Sie eine Karte.

Jede der Karten zeigt ein Motiv (in der Edition Ad Astra ein Sternbild, z.B. Der Schwan), sowie zwei Begriffe, die verschiedene Aspekte dieses Motivs darstellen (z.B. kraftvoll und traurig). Wenn Sie eine Idee brauchen, formulieren Sie im Kopf zunächst eine Frage (z.B.: Wie kommt Terry aus dem Brunnen wieder raus?). Dann ziehen sie eine Karte und drehen Sie sie um. Es ist wichtig, wie sie nun liegt: einer der beiden Begriffe wird gut lesbar sein, der andere steht auf dem Kopf. Ausgehend von dem aufrechten Begriff suchen Sie jetzt nach der Idee, die Ihre Geschichte weiterbringt und Ihnen gefällt. Sie können dabei auch ein Gegenteil des 2. Begriffs, das Motiv, das Bild auf der Karte oder etwas anderes verwenden, das Ihnen gerade einfällt. Es geht hier nicht um eine "richtige" Deutung, sondern darum, dass die Geschichte eine passende Wendung nimmt! Die anderen Mitspieler können dabei natürlich helfen. Welche Idee Sie weiterverfolgen, liegt jedoch bei Ihnen.

Es gibt zwei Sonderkarten im Spiel, bei denen die Ausrichtung die Bedeutung nicht ändert: die Karte Nadir steht für eine kritische Wendung der Geschichte ("etwas geht richtig schief"), die Karte Zenit für eine glückliche Wendung ("etwas klappt richtig gut") – Zeit für Heldentaten!

## 8. Spielende: Keiten Sie den Showdown ein.

Etwa eine Stunde, bevor sie mit dem Spielen aufhören möchten, sollten Sie den Showdown der Geschichte einleiten. Dazu erzählen Sie ein Ereignis, das unweigerlich zu einer fulminanten Schlusszene führen wird; z.B. finden die Hauptfiguren das Versteck des Bösewichts, und während sie es durchsuchen, kommt er nach Hause. Wichtig ist, dass diese Szene eine dramatische Lösung benötigt, nach der die Geschichte erst einmal ein Ende hat. Im Idealfall hatten die Hauptfiguren dabei zumindest einen Teilerfolg erzielt. Es müssen aber nicht alle Handlungsstränge aufgelöst werden. Denn ...

## 9. Planen Sie die Fortsetzung.

Für den Fall, dass die Geschichte allen Spaß gemacht hat, kann es gut sein, dass die Spieler eine Fortsetzung fordern. Die erste Geschichte war dann der Pilotfilm einer Serie, und Sie können nun viele weitere Geschichten mit den gleichen (oder teilw. neuen) Hauptfiguren spielen. Auch für die Planung lassen sich die Karten einsetzen: ziehen Sie eine Karte für den Gegenspieler (was will er?), eine für das Einstiegsproblem (wie kriegen die Spieler das mit?) und eine für den Showdown. Viel Spaß damit!

## Weitere mögliche Regel-Ideen

Nutzen Sie Idee!, wie es für Sie am besten passt. Die folgenden Regeln sind Vorschläge, wie bestimmte Situationen mit den Karten gelöst werden können.

### Konflikt!

Es kommt immer wieder vor, dass in einer Geschichte zwei Figuren gegeneinander antreten, z.B. im Kampf oder bei einem Wettbewerb. Hier wird für jede Figur, die an dem Konflikt teilnimmt, eine Karte gezogen. Wenn es wichtig ist, wer schneller ist, entscheidet die alphabetische Reihenfolge des Kartenmotivs (Zenit ist aber immer am schnellsten, Nadir am langsamsten!). Anhand der Begriffe wird dann entschieden, wer den Konflikt wie gewinnt. Wenn die Begriffe nicht eindeutig genug sind, kann auch hierfür die alphabetische Reihenfolge verwendet werden.

### Nimm zwei!

Es kann Situationen geben, in denen eine Figur etwas versucht, was besonders schwierig ist (z.B. weil Schwierigkeiten der Figur im Weg stehen). In dem Fall können auch zwei Karten gezogen werden, und die schlechtere von beiden wird für die Szene verwendet. Wenn etwas besonders einfach ist (z.B. weil die Vorteile der Figur ins Spiel kommen), nimmt man die bessere der beiden Karten.

### Was bisher geschah ...

Für Episoden der Geschichte, die nicht direkt gespielt werden – z.B. das frühere Leben eines Charakters – kann man drei Karten ziehen (Anfang, Mitte, Ende der Geschichte) und diese danach erzählen.

### Karte oder Würfel?

Idee! lässt sich auch gut mit anderen Rollenspielsystemen kombinieren. Es gibt viele Situationen, in denen ein Würfelwurf durch das Ziehen einer Karte ersetzt oder ergänzt werden kann. Würfel sagen einem „wie gut“, eine Karte eher „warum“ – manchmal ist das eine besser, manchmal das andere. Unsere Erfahrung zeigt, dass die Geschichte dadurch an Farbe gewinnt. Probiert es aus!

Idee!	
Figurenzettel	
Name	Terry Smith
	Smart Cop <small>Konzept</small>
Vorteile	geschickt gutaussehend
Schwierigkeiten	Verfolgungswahn
Notizen	Seit er von einem als Fußballfan verkleidetem Gegner niedergeschossen wurde, misstraut er jeder Verkleidung

# W7 - Das Spiel zur Wolke

Sieben Karten für die Wolke – zum glorreichen Höhepunkt des Wohl-  
fühlfcons 2011 erscheint W7, ein vollständiges Rollenspiel, das auf der Inter-  
pretation besonderer Karten beruht. „Wie, nur sieben Karten?!“, mögen  
manche Fans kartenbasierter Rollenspiele rufen. Aber viele Würfel haben  
nur sechs Seiten, und auch damit lässt sich trefflich spielen. W7 kann als  
eigenständiges System gespielt werden oder jedes andere „klassische“ Rollen-  
spielsystem ergänzen. Und wem die sieben Karten am Ende doch nicht aus-  
reichen, der kann sie mit dem Universalrollenspiel Idee! kombinieren.

## Charaktererschaffung

Bevor wir ins Abenteuer starten, brauchen wir zunächst Charaktere – also  
Hauptfiguren der Geschichten, Protagonisten, Helden oder Antihelden (je  
nach Gusto). Für W7 ist es nicht relevant, wie die Eigenschaften des Cha-  
rakters notiert werden. Es können also die Charaktererschaffungsregeln und  
-notationen jedes anderen Rollenspielsystems verwendet werden. Wer  
besonderen Wert auf ausgeglichene Runden legt, verwendet das gleiche  
System für alle Charaktere. W7 eignet sich aber auch sehr gut für so ge-  
nannte Crossover-Runden, wo Charaktere unterschiedlicher Welten (und  
Spielsysteme) aufeinander treffen.

Eine einfache Notation für Charaktere bietet Idee!: Jede Hauptfigur hat einen  
Namen (z.B. Terry), ein Konzept (z.B. Smart Cop) und, für den Anfang, 2-3  
Vorteile und 1-2 Schwierigkeiten, die den Charakter zusätzlich (!) zu den  
Eigenschaften, die im Konzept bereits enthalten sind, auszeichnen. Damit  
kann man losspielen, und weitere Eigenschaften und Beschreibungen im  
Laufe des Spiels ergänzen.

## Zufällige Charaktererschaffung

Mit W7 lässt sich ein Charakter auch mit Zufallselementen erschaffen:

- 1 Mische die sieben Karten
- 2 Ziehe eine Karte und notiere das Motiv
- 3 Stecke die Karte zurück
- 4 Wiederhole Schritt (1) – (3) zwei- bis viermal Mal, je nach gewünschter  
Erfahrungsstufe des Charakters.
- 5 Suche dir für jedes notierte Motiv aus folgender Liste einen passenden  
Beruf aus und passe ihn ggf. an die Spielwelt und das gewünschte Ge-  
schlecht deines Charakters an. Wenn ein Motiv mehrfach auftaucht, bedeutet  
dies entweder, dass der Charakter es in diesem Beruf zu größerer Meister-  
schaft gebracht hat, oder dass er im Laufe seines Lebens schon mehrere  
Berufe dieses Motivs inne hatte.

Burg – Kämpferin, Adliger, Chef  
Fest – Gauklerin, Künstler, Barde  
Gemeinschaft – Gelehrter, Politiker, Priesterin  
Mahl – Heilerin, Koch, Geisha  
Nacht – Dieb, Ninja, Agentin  
Reise – Waldläuferin, Scout, Seefahrer  
Spiel – Zauberer, Erfinderin, Trickser

- 6 Wenn der Charakter mehrere Berufe hat, entscheide, ob er sie hinter-  
einander oder gleichzeitig hat(te). Notiere die Entscheidung als erste Skizze  
einer Charaktergeschichte.

- 7 Falls der Charakter nach Idee! -Regeln notiert wird, bilde aus den Berufen  
des Charakters ein Konzept und wähle Vorteile und Schwierigkeiten, die  
noch nicht im Konzept enthalten sind. Ansonsten versuche, diesen Charakter  
mit dem Spielsystem deiner Wahl zu bauen.

## Momente der Spannung

Das freie Spiel – die Charaktere agieren in und mit der Welt, die Spielleitung  
sorgt für Schwierigkeiten und Aufgaben – funktioniert häufig ohne Regeln.  
Erst, wenn ein Konflikt auftritt, oder die Spielleitung nicht einfach beschlie-  
ßen will, wie es weitergeht, kommt W7 ins Spiel, und hilft, folgende Fragen  
zu beantworten:

**A) Wie geht es weiter?** Ein Charakter versucht etwas, was schwierig ist.  
Geht das gut, oder schief, und vor allem: was passiert? Oder die Gruppe kling-  
elt einen Informanten aus dem Bett, und die Spielleitung fragt sich, wie der  
jetzt drauf ist. Wann immer also ein Spieler oder die Spielleitung zwischen  
verschiedenen Möglichkeiten wählen muss, oder auch noch Ideen für weitere  
Möglichkeiten braucht, tue folgendes:

- 1 Mische alle sieben Karten.
- 2 Ziehe verdeckt eine Karte und lege sie vor dir ab.
- 3 Decke die Karte auf.

Dabei ist es wichtig, ob das Motiv der Karte („Die Burg, Das Mahl, ...“) aufrecht oder auf dem Kopf steht!

Zu jedem Motiv gibt es zwei Begriffe (z. B. Schutz/ Fessel). Liegt die Karte  
aufrecht, ist ein tendenziell positiver Begriff aufrecht lesbar, bei verkehrt lie-  
gender Karte ein eher negativer Begriff. Dieser Begriff gibt nun die Richtung  
vor, in welche die Geschichte weitergehen wird. Wenn der Begriff nicht passt,  
kann auch das Motiv der Karte oder das Gegenteil des anderen Begriffs ver-  
wendet werden. Wichtig! Es geht hier nicht um eine „richtige“ Deutung,  
sondern darum, dass die Geschichte eine passende und spannende Wendung  
nimmt!

**B) Konflikt:** Wer gewinnt und warum? In vielen Geschichten gibt es  
Konflikte. Zwei Charaktere wollen unterschiedliche Dinge, oder die  
Charaktere kämpfen gegen die Welt oder ihre Bewohner. Wann immer zwei  
oder mehr verschiedene Parteien im Konflikt stehen, tue folgendes:

- 1 Mische alle sieben Karten.
- 2 Ziehe eine Karte für jede beteiligten Parteien und lege sie verdeckt ab (für  
Charaktere ziehen die Spieler natürlich selbst).
- 3 Decke die Karte auf.

Wenn es in dem Konflikt auf Geschwindigkeit ankommt (Initiative, wer agiert  
zuerst?), zählt die alphabetische Reihenfolge der Motive (Burg-Fest-Gemein-  
schaft-Mahl-Nacht-Reise-Spiel). Ähnlich wie bei Frage A) wird nun gemeinsam  
erzählt, wie der Konflikt sich entwickelt. Aufrechte Karten sind von Vorteil,  
wenn der Begriff jedoch sehr gut zum Vorhaben passt (z.B. Chaos um den  
Gegner zu verwirren) kann auch eine verkehrte Karte positiv sein. Ebenso  
kann eine aufrechte Karte den eigenen Zielen entgegen stehen. Ist der  
Konflikt nach einer Runde noch nicht entschieden, werden wieder alle  
Karten gemischt und neu verteilt.

Sollten mehr als sieben Parteien am Konflikt beteiligt sein, können Gruppen  
gebildet werden (z.B. eine Karte für 100 Orks), oder der Konflikt wird in  
mehrere Schauplätze aufgeteilt (erst die Krieger in der vorderen Schlacht-  
reihe, und dann die Fernkämpfer).

## Weitere Regeln

Wer möchte, kann für W7 noch weitere Regeln verwenden (im Zweifel  
entscheidet die Spielleitung, ob die Regeln zum Einsatz kommen):

**Nimm zwei.** Wenn etwas, was ein Charakter versucht, besonders schwer ist,  
oder sie besonders ungeübt in solchen Dingen ist, ziehe zwei statt einer  
Karte. Liegt eine davon verkehrt, wird diese verwendet. Ansonsten wird die  
Karte ausgesucht, die besser zu einem ungünstigen Ausgang der Situation  
passt. Ebenso können zwei Karten gezogen werden, wenn etwas besonders  
einfach ist oder ein Spezialgebiet des Charakters. In diesem Fall wird die  
„günstigere“ der beiden Karten verwendet.

**Karte statt Würfel.** W7 lässt sich auch gut mit anderen Rollenspiel-  
systemen kombinieren. Es gibt viele Situationen, in denen ein Würfelwurf  
durch das Ziehen einer Karte ersetzt oder ergänzt werden kann. Würfel  
sagen einem „wie gut“, eine Karte eher „warum“ – manchmal ist das eine  
besser, manchmal das andere. Unsere Erfahrung zeigt, dass die Geschichte  
dadurch an Farbe gewinnt. Probiert es aus!

**Weitere Bedeutungen.** Wenn die Begriffe und das Bild der Karte nicht  
ausreichen, um die Fragen im Spiel zu beantworten, kann man sich aus  
folgender Liste auch weitere Bedeutungen herausuchen:

- **Energie** (Das Mahl): Neue Kraft, Zufriedenheit, Neues entdecken,  
Erwartung, Hoffnung, Stärkung, Heilung
- **Erfahrung** (Die Reise): Neues Wissen, Neue Wege, Aufbruch, unterwegs  
sein, ein Ziel haben, Veränderung, Schnelligkeit, Kraft, Wegmarke, Erleben,  
Beginn
- **Fessel** (Die Burg): Gefangenschaft, stur, unbeweglich, schwerfällig
- **Finsternis** (Die Nacht): Alpträume, zu kurz, Einsamkeit, Ängste, Leere
- **Hilfe** (Die Gemeinschaft): Synergie, Zusammenhalt, Freundschaft,  
Wiederssehen, Kooperation, Ordnung, Sympathie
- **Misstöne** (Das Fest): Pflicht, Langeweile, Peinlichkeiten, verträumt,  
unbekannt, fremd, laut, Stress
- **Oops!** (Das Spiel): Die leichte Schulter, Niederlage, Verlust, Betrug, List,  
Schummeln
- **Risiko** (Das Spiel): Abenteuer, Sieg, Erfolg, Kampf, Spaß, Taktik,  
Wettbewerb, Regeln
- **Schutz** (Die Burg): Sicherheit, Erhabenheit, Heimat, standhaft, wehrhaft,  
Verteidigung
- **Traum** (Die Nacht): Ruhezeit, Kraft, Geheimnis, Magie
- **Übelkeit** (Das Mahl): Bedürfnis, Enttäuschung, Schwächung, Krankheit
- **Überschwang** (Das Fest): Freude,  
Kreativität, Inspiration, Neugier,  
Interesse
- **Verloren** (Die Reise): Hindernisse,  
Ärger, Gefahr, Suche, verirrt, einsam,  
alleine

beispielhaft ausgefüllter Figurenzettel

