

## Spielregeln

Wer eine Geschichte erzählen will, braucht Ideen. Die Edition Szenario ist ein Kartendeck, das besonders für Geschichten in phantastischen, mittelalterlichen Welten entwickelt wurde. Wie für die anderen Editionen von Idee! gibt es zahlreiche Möglichkeiten, die Karten zu verwenden. Wer die Edition Ad Astra bereits besitzt, kann die Karten beliebig mit dieser Edition mischen und grundsätzlich die gleichen Regeln verwenden; die Unterschiede für Szenario finden sich am Ende dieser Regel.

### Von den Karten

Mit Ausnahme der drei Sonderkarten „Paradies“, „Nemesis“ und „Schicksal“ zeigen die Karten aus der Edition Szenario folgende Details: ein Motiv (z.B. „Das Dorf“); ein Bild (häufig mit weiteren Details); sowie zwei Aspekte des Motivs, jeweils mit einem Sprichwort (z.B. „die Schäfchen ins Trockene bringen“) und einem Verb (z.B. „versorgen“). Der eine Aspekt hat einen hellen Hintergrund und ist lesbar, wenn die Karte aufrecht liegt; die andere Seite ist dunkel und lesbar, wenn die Karte auf dem Kopf liegt.

### Vom generellen Umgang mit den Karten

Wann immer Sie eine Idee für eine Geschichte brauchen, formulieren Sie zunächst die Frage, zu der Sie eine Antwort suchen. Dann ziehen Sie eine Karte, legen sie verdeckt auf

den Tisch und drehen sie um. Dabei ist es wichtig, ob die Karte nun aufrecht oder auf dem Kopf liegt. Bei der aufrechten Karte zählen die positiven Seiten des Motivs (und das Sprichwort oder das Verb mit dem hellen Hintergrund), ansonsten eher die dunklen Seiten. Lassen Sie sich davon inspirieren und suchen Sie sich von den Ideen, die sie nun haben, diejenige aus, die Ihnen am besten gefällt. Wichtig ist, dass es völlig ausreicht, wenn ihnen auch nur ein Detail der Karte zur Idee verhilft (das Sprichwort, das Verb, etwas im Bild, oder das Motiv selbst) – Sie müssen also nicht versuchen, möglichst viele Details in ihre Interpretation einzubauen! Es ist aber natürlich erlaubt, mehrere Details zu verwenden.

Ein Beispiel: in ihrer Geschichte ist der Held beim Klettern über einem Fluss abgerutscht und ins Wasser gefallen. Ihre Frage könnte nun lauten: „Wie kommt er da wieder raus?“ Sie ziehen die Karte „Das Dorf“ und ihr Held hat Glück, dass sie aufrecht liegt – es wird vermutlich gut für ihn ausgehen. Auf dem Bild der Karte entdecken Sie am linken Rand einen Baum, der sich zur Seite neigt. Sie beschließen, dass genau so ein Baum an dem Fluss steht, und dass es dem Helden gelingt, sich daran aus dem Wasser zu ziehen. Jemand anderes hätte vielleicht mit dem Verb „versorgen“ die Idee gehabt, dass ein Fischer weiter unten im Fluss den Helden in seiner Notlage sieht und ihm ein Seil zuwirft.

### Von den Sonderkarten

Drei Karten im Spiel haben keine zwei Seiten, sondern stehen für eine kritische Situation. Das „Paradies“ steht für den bestmöglichen Ausgang, den Sie sich für ihre Frage ausmalen können – Zeit für epische Heldentaten! Die „Nemesis“ ist das Gegenteil davon, sie steht für eine epische Niederlage, einen sehr schlimmen Ausgang. Und das „Schicksal“ schließlich steht für eine kritische Situation, wobei eine zweite Karte gezogen wird, die entscheidet, ob sie positiv oder negativ ist. Wenn Ihnen die Sonderkarten für ihre Ideenfindung nicht passen, legen Sie sie einfach zur Seite und ziehen Sie eine neue Karte.

### Vom phantastischen Rollenspiel

Beim phantastischen Rollenspiel – auch „Pen & Paper“ genannt – entsteht durch die Erzählungen und Ideen einer Gruppe von Spielern eine Geschichte, deren Verlauf und Ende sich erst im Laufe des Spiels entwickelt. Jeder der Mitspieler ist dabei für eine Hauptfigur der Geschichte verantwortlich und bestimmt deren Aktionen; außerdem gibt es meist noch einen Spielleiter oder eine Spielleiterin (kurz SL), die alle Nebenfiguren und die Welt selbst spielt. Die SL ist dabei Autor, Regisseurin, Moderator und Schiedsrichterin in einer Person. Normalerweise bereitet sie zudem noch die Geschichte vor und überlegt sich „das Abenteuer“, also Hintergründe, Schauplätze, Nebenfiguren und Handlungsstränge. Für viele Rollenspiele gibt es Abenteuerbücher zu kaufen – aber selbst dann muss die SL das Buch vorher lesen und ggf. auf die Spielrunde anpassen. Idee! kann als Spielsystem für beliebige Abenteuer verwendet werden. Es eignet sich aber auch besonders für sogenanntes Ad Hoc-Rollenspiel: die einzige Vorbereitung besteht darin, dass die

SL das Spielmaterial mitbringt. Sie benötigen neben dem Kartendeck dann Papier und Bleistifte für sich und jeden Mitspieler und evtl. Kopien der Figurenzettel. 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. Erfinden Sie zusammen den Spielort.**

Der Ort ihrer ersten Geschichte sollte zusammenhängend und überschaubar sein – z.B. eine Stadt oder eine Insel. Sie überlegen gemeinsam, in was für einer Welt dieser Ort liegt (ist es eine mittelalterliche Low-Fantasy-Welt mit Menschen und wenig Magie; eine High-Fantasy-Welt mit Trollen, Elfen und Magiern; oder etwas ganz anderes?). Dann ziehen Sie reihum eine Karte, um gemeinsam die verschiedenen Stadtteile oder Gegenden ihres Spielorts zu erfinden. Lassen Sie sich nach jeder Karte Zeit! Folgende Fragen können dabei z.B. für eine Stadt beantwortet werden: was für Leute leben dort - sind sie arm oder reich? Womit verdienen sie ihr Geld, wie vergnügen sie sich? Wie sehen die Häuser aus? Welche Geschichten erzählt man sich über den Stadtteil? Wo liegt er in der Stadt? Es empfiehlt sich, zwei Runden lang Karten zu ziehen, so dass die Stadt doppelt so viele Stadtteile haben wird wie Spieler. Für die Übersicht hilft es, wenn Sie einen groben Plan ihres Spielorts zeichnen und die Ortsteile dort eintragen.

### **3. Erfinden Sie gemeinsam die Hauptfiguren.**

Jeder ihrer Mitspieler spielt und führt bei Idee! eine Hauptfigur durch die Geschichte. Sie selbst sind die Spielleitung: sie sind Autor und spielen die Welt und alle Nebenfiguren.

Die Mitspieler suchen sich nun aus den gemeinsam geschaffenen Ortsteilen einen aus und denken sich z.B. eine Figur aus, die dort das Sagen hat. Das kann ein Hauptmann sein, ein Gangster-Boss oder die alte Wahrsagerin, die alle um Rat fragen. Wichtig ist, dass der Figur sowohl ihr Ortsteil als auch der gesamte Ort am Herzen liegt.

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 weitere Karten ziehen. Am besten schreiben die Spieler die Angaben zu jeder 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 erfinden sie eine Bedrohung, die den gesamten Ort betrifft, und sorgen dafür, dass alle Hauptfiguren das mitbekommen. Sie könnten zum Beispiel erzählen: „In der Stadt findet ein großes Fest statt. Natürlich seid ihr alle gekommen.“ (Damit meinen Sie die Hauptfiguren der Geschichte, nicht die Spieler). „Da galoppiert ein Bote auf

den Platz, sein Pferd bricht unter ihm zusammen, und er ruft: ‚Da steht ein Heer vor den Toren der Stadt!‘“ Und 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 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 so die Geschichte: die Spieler werden Sie z.B. fragen, wie groß das Heer ist, oder ob sie das Wappen des Heerführers kennen. 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 etwas, was Sie sich für ihren Hintergrund schon überlegt haben, das 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. Spielende: Showdown einleiten.**

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. greift das Heer nun die Stadt an. Wichtig ist, dass diese Szene eine dramatische Lösung benötigt, nach der die Geschichte vorerst ein Ende hat. Im Idealfall hatten die Hauptfiguren dabei zumindest einen Teilerfolg erzielt. Es müssen aber noch nicht alle Handlungsfäden aufgelöst werden. Denn ...

### **8. 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 z.B. eine Karte für einen neuen 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. Mehr Methoden und Regelideen finden Sie im Flying-Games-Forum.

### 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 Kartenummer (S1-S42) – je höher, desto besser. Anhand der Begriffe wird dann entschieden, wer den Konflikt wie gewinnt. Wenn die Begriffe nicht eindeutig genug sind, kann entweder eine weitere Kampfrunde gespielt werden, oder auch hierfür die Kartenummer 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. Unsere Erfahrung zeigt, dass die Geschichte dadurch an Farbe gewinnt. Probiert es aus!

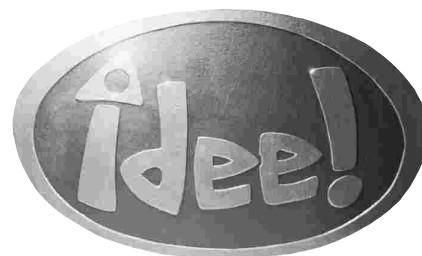
## Unterschiede zur Edition Ad Astra

Grundsätzlich können alle Regeln und Methoden der Edition Ad Astra auch für Idee! Szenario verwendet werden. Dabei gilt zu beachten:

- Es gibt zwei statt drei Sonderkarten (s.o.)
- Als Reihenfolge dient nicht mehr die alphabetische Ordnung der Karten, sondern die Kartenummer (S1- S42) – je größer, desto besser.

Auf den Szenario-Karten stehen auf jeder Seite sowohl ein Sprichwort als auch ein Verb (einzelner Begriff). Diese sind alternativ gedacht - für die Interpretation reicht es also aus, von nur einem der beiden (Sprichwort oder Verb) auszugehen.

Mehr zu Idee! gibt es im  
FlyingGames-Forum  
<http://Forum.FlyingGames.de>



## Edition Szenario

Das Universalrollenspiel  
von Daniela Festi

### Impressum

Illustrationen: Andreas Rabenstein, © 2012  
Logo und Grafik: Markus Still, © 2012



Spielerverlag Markus Still  
Im Oberviertel 10, 76229 Karlsruhe  
[markus@FlyingGames.de](mailto:markus@FlyingGames.de)

## Bisherige Idee! Editionen

### Ad Astra Kartenliste

- |                   |                         |
|-------------------|-------------------------|
| 1. Zenit          | 22. Der Große Bär       |
| 2. Der Wassermann | 23. Der Große Hund      |
| 3. Die Fische     | 24. Der Hase            |
| 4. Der Widder     | 25. Herkules            |
| 5. Der Stier      | 26. Die Jagdhunde       |
| 6. Die Zwillinge  | 27. Der Kleine Löwe     |
| 7. Der Krebs      | 28. Das Kreuz d. Südens |
| 8. Der Löwe       | 29. Der Luchs           |
| 9. Die Jungfrau   | 30. Orion               |
| 10. Die Waage     | 31. Der Pegasus         |
| 11. Der Skorpion  | 32. Der Pfau            |
| 12. Der Schütze   | 33. Der Pfeil           |
| 13. Der Steinbock | 34. Der Phoenix         |
| 14. Der Adler     | 35. Der Rabe            |
| 15. Der Bildhauer | 36. Der Schild          |
| 16. Das Chamäleon | 37. Die Schlange        |
| 17. Der Delphin   | 38. Der Schwan          |
| 18. Der Drache    | 39. Der Tafelberg       |
| 19. Der Fuchs     | 40. Die Taube           |
| 20. Der Fuhrmann  | 41. Der Wolf            |
| 21. Die Giraffe   | 42. Nadir               |

### Szenario Kartenliste

- |                     |                      |
|---------------------|----------------------|
| 1. Das Dorf         | 22. Die Schlucht     |
| 2. Die Schmiedin    | 23. Die Soldatin     |
| 3. Der Fluch        | 24. Die Wilde Jagd   |
| 4. Der Hügel        | 25. Das Moor         |
| 5. Die Priesterin   | 26. Die Führerin     |
| 6. Das Ritual       | 27. Das Irrlicht     |
| 7. Der Wald         | 28. Die Burg         |
| 8. Der Hexer        | 29. Die Herrscherin  |
| 9. Das Einhorn      | 30. Der Geist        |
| 10. Die Brücke      | 31. Die Steppe       |
| 11. Der Raubritter  | 32. Die Botin        |
| 12. Der Troll       | 33. Wandernde Steine |
| 13. Der Fluss       | 34. Der Vulkan       |
| 14. Der Fährmann    | 35. Die Walküre      |
| 15. Die Nymphe      | 36. Der Drache       |
| 16. Die Stadt       | 37. Die Wüste        |
| 17. Der Gaukler     | 38. Die Tänzerin     |
| 18. Der Zaubertrank | 39. Der Derwisch     |
| 19. Das Feld        | 40. Das Paradies     |
| 20. Der Bauer       | 41. Die Nemesis      |
| 21. Das Feengold    | 42. Das Schicksal    |

## W7 Kartenliste

1

**Die Burg** (Schutz/Fessel)

**Das Fest** (Überschwang/Misstöne)

**Das Spiel** (Risiko/Oops!)

**Das Mahl** (Energie/Übelkeit)

**Die Reise** (Erfahrung/Verloren)

**Die Nacht** (Traum/Finsternis)

**Die Gemeinschaft** (Hilfe/Chaos)