



DIE VERBINDUNG

Ein simples Erzählspiel ohne Spielleitung, Vorbereitung oder Mathematik. Erstellt Charaktere aus dem, was sie am häufigsten tun. Beschreibt, wie euch dieses Verhalten in Schwierigkeiten bringt. Schafft **Verbindungen**, indem ihr euch gegenseitig aus diesen Schwierigkeiten rausholt. Lernt voneinander. Nutze das Spiel in der Session Zero eurer nächsten Kampagne, um die Charaktere kennenzulernen und eine Gruppendynamik zu erspielen. Oder spielt es einfach so, weil es Spaß macht.

Was benötigt ihr zum Spielen?

Karteikarten und Stifte.

Vorab

Einigt euch auf ein Setting und ein Genre, um die Charaktere zu erstellen. Legt vorher fest, welche Inhalte ihr auf keinen Fall im Spiel haben wollt (z.B. mit Lines & Veils).

Erinnert euch gegenseitig daran, dass ihr Charaktere erstellt, die einander helfen und zusammenarbeiten.

Charaktererstellung

Nehmt jeweils eine Karteikarte und notiert oben einen Namen. Überlegt euch, was eure Charaktere tun. Wie lösen sie Probleme? Wie schaffen sie neue? Für jede Person, die mitspielt, schreibt ihr je ein Verb auf eure Karteikarte.

Achtet darauf, dass ihr möglichst **spezifische** Verben auswählt. *Stolzieren*, *backpfeifen* oder *verschlimmbessern* sagen viel mehr über deinen Charakter als *gehen*, *schlagen* und *reparieren*.

Wähle ähnliche Verben, um deinen Charakter zu spezialisieren. Wenn du gerne kämpfen willst, kann dein Charakter so aussehen:

NAME: Tromka

boxen, *sprungkickern*, *aufspießen*, *augenzwinkern*, *high-fiven*

Die deutsche Sprache ist gerne sperrig also **verbiege** Begriffe und schaffe Phrasen, um deinen Charakter einzigartig zu machen.

In-den-Schwitzkasten-nehmen gilt genauso als Verb wie *dudelsacken* oder *Rüben-ernten*.

Spielablauf

Das Spiel geht über so viele Runden wie Personen mitspielen. Stellt einander eure Charaktere mit Namen und Verben vor. Entscheidet welcher Charakter das größte chaotische Potenzial mitbringt.

Diese Person beginnt mit der **ersten Szene** und wählt ein Verb ihres Charakters:

Beschreibe eine Szene, in der du dich mit diesem Verb in eine Situation gebracht hast, aus der du nur mithilfe deiner Gruppe wieder rauskommst. Schulden bei einer Bikergang, eingesperrt im Kartoffelkeller, gefangen zwischen zwei Dimensionen. Das Wichtigste ist, dass **allein dein Verhalten** zu dieser Situation geführt hat.

Reihum oder durcheinander entwirft die restliche Gruppe eine gemeinsame Szene, wie sie dich retten. Dabei nutzen alle wiederum eines (und nur eines) ihrer Verben. Wenn sich Tromka mal wieder in Schwierigkeiten *gesprungkickt* hat, liegt es auf der Hand, dass Prof. Ernest mit *Kaffee-schlürfen* hilft. **Irgendwie.**

Baut auf den Ideen der anderen auf, kombiniert eure Verben und schafft eine gemeinsame Rettungsszene, die eure Gruppe zusammenschweißt. Achtet darauf, dass alle Spielenden gleiche Redeanteile haben und die Szene nicht länger als 15 Minuten dauert.

Wenn ihr ein Verb genutzt habt, streicht es durch. Achtet darauf, dass ihr es noch **entziffern** könnt. Ihr könnt es für dieses Spiel nicht mehr nutzen.

Voneinander lernen

Ab der zweiten Szene habt ihr die Möglichkeit voneinander zu **lernen**. Dafür streicht ihr eines eurer ungenutzten Verben und ersetzt es durch ein durchgestrichenes Verb eines **anderen Charakters**. Beschreibt kurz, warum die Aktion euch und eurem Charakter in Erinnerung geblieben ist und wie ihr es in der aktuellen Szene nutzt. Streicht es anschließend wie gehabt durch.

Ende des Spiels

Nachdem alle Charaktere jeweils aus einer Situation herausgeholt wurden, endet das Spiel. Notiert euch alle **Verbindungen**, die durch das voneinander Lernen entstanden sind. Bestimmt zum Abschluss ein gemeinsamen **Gruppenverb**, um euren liebsten Problemlösungsansatz in ein passendes Wort zu gießen. **Danke fürs Spielen!**