

Proben

Wenn die Aktion einer Spielfigur einen ungewissen Ausgang nehmen kann oder gefährlich ist (Abenteuer sind nun einmal gefährlich), kann die Spielleitung eine PROBE verlangen.



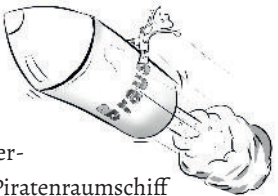
Die Spielleitung und die Spieler*innen, deren Figur eine Probe ablegt, spielen eine Runde Schick Schack Schnuck (Schere, Stein, Papier; s. https://de.wikipedia.org/wiki/Schere_Stein_Papier), „Gewinn“ die Spielleitung, beschreibt sie den Ausgang des Geschehens. Oft spitzt sich die Situation dann zu oder eine Aktion misslingt oder führt zu einem komischen Missgeschick. Eine misslungene Probe führt nie dazu, dass das Spiel zu Ende ist. Ein Missgeschick führt zu weiteren Abenteuern. Gewinn die Spieler*in, hat die Spielfigur Erfolg, schafft etwas oder triumphiert im Angesicht der Gefahr. Wenn die Aktion einer

Spielfigur zu einem ihrer Talente passt, bekommt die Spieler*in zwei Versuche bei Schere, Stein, Papier. Wenn die Spielleitung eine Probe als besonders schwer einstuft, müssen zwei Proben gelingen. Wenn die Spieler*innen beschreiben, wie sie sich gegenseitig helfen, wird die besonders schwere Probe zu einer einfachen Probe. Bei-spiele für Proben: Eine Zaubereinmöchte den bösen König Grausgram in einen Frosch verwandeln (er hat es verdient), der Weltraumpilot Felix Mayday versucht bei neunfacher Lichtgeschwindigkeit ein-nem Asteroiden auszuweichen (er darf das zweimal versuchen, denn sein Talent ist: Superweltraumpilot), das zeitreisende Meer-schwewinchen möchte einen Flugsaurier zähmen.

BILDNACHWEISE:
Schere, Stein, Papier von OpenClipart, andere Grafiken von Jan Müller

Wie spielt man ASSS?

Die Spielleitung beschreibt, was die Spielfiguren sehen und erleben. Sie stellt den Spieler*innen Fragen und beantwortet die Fragen der Spieler*innen. Die Spielleitung sorgt dafür, dass den Spieler*innen abenteuerliche Dinge widerfahren, stellt sie vor interessante Herausforderungen und gibt ihnen Tipps. Das Spiel ist wie eine Geschichte, deren Ende nicht feststeht.



BEISPIEL: Ihr seid also zwei Hausmäuse, die Weltraumpiraten werden wollen? Dann erzählt mal, wie ihr ein Piratenraumschiff bauen wollt. Wollt ihr vielleicht den Hausmüll der Menschen durchstöbern oder die alte Spielzeugkiste auf dem Dachboden? Die Spieler*innen entscheiden, was ihre Figuren tun.

Einleitung

Bei ASSS übernimmt eine Person, häufig die vorgeblich erwachsene, die Rolle der Spielleitung, die übrigen Mitspieler*innen übernehmen jeweils die Rolle einer Spielfigur. Alle Mitspielenden denken sich zusammen den Ausgangspunkt für ein Abenteuer aus: Mäuse möchten Piraten sein, eine mutige Prinzessin und ihr Drache wollen einen Ritter befreien, eine Professorin reist mit ihrer Zeitmaschine in die Zeit der Dinosaurier zurück und verläuft sich dort.

Abgesehen von der Spielleitung denkt sich jede Spieler*in eine SPIELFIGUR aus, gibt der Spielfigur einen NAMEN, beschreibt sie mit einem SATZ und legt zwei TALENTE fest. Ein Talent ist etwas, das die Spielfigur besonders gut kann. BEISPIEL: Clarissa. Clarissa ist eine zornige Prinzessin, die gerne verreist. Talente: 1. Schwertkampf, 2. Singen.

ADVANCED SCHNICK SCHNACK SCHNUCK



Ein Rollenspiel für Kinder
(und Leute unterwegs)

IDEE & TEXT: Tobias B.H. Helms
LAYOUT, ZUFALLSTABELLE: Jan Müller
KONTAKT: bodoheye@gmx.de

Tipps für die Spielleitung

Einigen Kindern macht ASSS mehr Spaß, wenn Visualisierungshilfen zum Einsatz kommen, z. B. selbstgemalte Karten, Gummifiguren, Spielfiguren und z. B. von außerirdischen Riesennacktschnecken gefressen werden können. Hier können Glücks- oder Lebenspunkte zum Einsatz kommen. Jede Spielfigur erhält zu Spielbeginn 1, 2 oder 3 Punkte. Missglückte Proben können dazu führen, dass die Spielfigur Glücks- bzw. Lebenspunkte verliert. Bei 0 Punkten ist die Mission gescheitert oder die außerirdische Riesennacktschnecke geht heute nicht hungrig ins Bett. Aus der Maus zerlegen Deine Geschichte sowieso. Das sind












Ältere Kinder mögen manchmal ein herausforderndes Spiel, in denen Spielfiguren scheitern und z. B. von außerirdischen Riesennacktschnecken gefressen werden können. Hier können Glücks- oder Lebenspunkte zum Einsatz kommen. Jede Spielfigur erhält zu Spielbeginn 1, 2 oder 3 Punkte. Missglückte Proben können dazu führen, dass die Spielfigur Glücks- bzw. Lebenspunkte verliert. Bei 0 Punkten ist die Mission gescheitert oder die außerirdische Riesennacktschnecke geht heute nicht hungrig ins Bett. Aus der Maus

Glücks- oder Lebenspunkte

Ideen für eine Ausgangssituation

Spiel zweimal um herauszufinden, was zu Beginn der Geschichte los ist, wenn euch gerade nichts einfällt!

	Weltraumpiraten... ... klauen Kekse		Riesennacktschnecken... ... bewachen einen Schatz		Die Tigerbande... ... reist in der Zeit herum
	König Grausgram... ... hat etwas verloren		Schatzsucher... ... brauchen eure Hilfe		Der Drache Zoink... ... will jemanden befreien
	Ein Monster... ... ist verschwunden		Spacegill... ... braucht ein Heilmittel		Die Rattenrätin... ... hat den Schlaf geklaut