

SPIELABLAUF

1. DIE ISOLATION ERSCHAFFEN

Das Spiel beginnt mit der Definition eurer Gemeinschaft. Führt folgende Schritte aus:

- **Wählt einen Schauplatz.** Lest die Beschreibung laut vor.
- **Definiert Aspekte.** Beantwortet als Gruppe zwei Aspekterschaffungsfragen und wählt einen dritten, freien Aspekt.
- **Beantwortet Gemeinschaftsfragen.**
- **Benennt eure Isolation.**

2. CHARAKTERE ERSCHAFFEN

Teilt am Anfang allen drei Archetypenkarten aus. Danach führen alle folgende Schritte aus:

- **Wähle eine der Archetypenkarten aus.** Lies die Karte vor und erkläre, auf welche Aspekte du dich mit deinem Charakter konzentrieren willst.
- **Stellt euch vor.** Die Vorstellung sollte den Namen, die Rolle und den Bezug des Charakters zu den Aspekten, wie auf der Archetypenkarte vorgegeben, enthalten.

3. ABLAUF EINES SPIELZUGS

Beginne das erste Zeitalter, indem du allen drei Karten vom Sprachkartenstapel für Zeitalter 1 austeilst. Jeder Spielzug läuft wie folgt ab, sofern dies nicht durch eine Aktionskarte abgeändert wird:

KNÜPFE EINE VERBINDUNG.

Spiele eine Karte aus deiner Hand auf einen der Aspekte des aktuellen Zeitalters. Erkläre, warum sich der sprachliche Ausdruck der Isolation für das Konzept auf der Karte aus diesem Aspekt ergeben hat.

BILDE EIN WORT.

Bildet gemeinsam ein Wort für dieses Konzept, ausgehend von der Verbindung zum Aspekt aus dem vorhergehenden Schritt.

FÜHRE EIN GESPRÄCH.

Wer am Zug ist, bestimmt, welche anderen Personen am Tisch an einem Gespräch beteiligt sind, das von der Angabe unten auf der Karte inspiriert wird. Alle am Tisch haben das Recht, das Gespräch zu beenden, nachdem alle Beteiligten ihren Bezug zu dem neuen Sprachelement aufgezeigt haben.

Ziehe am Ende deines Zuges eine Karte für das nächste Zeitalter, außer in Zeitalter 3. Alle können jederzeit eine Handkarte abwerfen, um eine Variante einzuführen; ein Wort, das in irgendeiner Weise mit einem bereits definierten Sprachelement verwandt ist. Ziehe eine Karte fürs nächste Zeitalter, nachdem du eine Variante definiert hast.

4. DIE ZEITALTER

In Dialekt gibt es drei Zeitalter. Ihr beginnt in Zeitalter 1. Ein Zeitalter endet, nachdem alle einen Spielzug durchgeführt haben. Dann führt folgende Schritte aus:

- **Lest den Übergangstext und den nächsten Schritt auf eurem Pfad vor.** Diese befinden sich beim jeweiligen Schauplatz.
- **Entwickelt einen Aspekt.** Schiebt die unveränderten Aspekte ins bevorstehende Zeitalter auf der Sprachtafel. Lasst den alten Aspekt liegen und ersetzt ihn im neuen Zeitalter mit der weiterentwickelten Version dieses Aspekts.

5. DAS VERMÄCHTNIS

Wenn ihr Zeitalter 3 abgeschlossen und den letzten Text eures Pfades vorgelesen habt, ist es Zeit, eure Geschichte abzuschließen. Teile allen eine Vermächtniskarte aus. Beendet das Spiel, indem alle folgenden Schritte ausführen:

- **Erzähle einen Epilog.** Wähle eine Angabe auf der Vermächtniskarte und beschreibe ein kurzes Nachspiel entweder für deinen Charakter oder für die gesamte Isolation.

DIE BASIS

Zweitausend tapfere Seelen, die im Jahr 2045 die Erde verlassen haben, um die erste Marsbasis aufzubauen. Als wir uns verabschiedeten, hieß es, es würden weitere folgen, aber in Wahrheit kamen sie nie. In den fünf Jahren, seitdem wir auf dem Mars gelandet sind, ist die Kommunikation zur Erde abgerissen. Wir haben seit Jahren kein Wort mehr gehört. Der rote Planet ist nun wohl oder übel unser Zuhause.

Wir werden dieser kargen, lebensfeindlichen Einöde zeigen, aus welchem Holz wir geschnitzt sind, und was es bedeutet, zu leben – nicht nur zu überleben.

ASPEKTFRAGEN

- **Wir sind auserwählt.** Was hat uns alle für die Mission zusammengebracht?
- **Der rote Planet.** Welche Eigenschaft des Planeten bestimmt euren Alltag?
- **Freier Aspekt.** Eure Wahl.

GEMEINSCHAFTSFRAGEN

- Wie ist der Kontakt zur Erde abgerissen? Welcher unserer Aspekte hat dabei eine Rolle gespielt?
- Wie produzieren wir, was wir zum Leben brauchen?
- In welcher Art von Gebäuden leben wir? Gibt es Orte, an denen sich die Gemeinschaft versammeln kann?
- Für wen ist das Leben hier am schwierigsten?
- Welche innere Bedrohung zeichnet sich ab?

NAMEN

Sal Acaba, Gustav Wolf, Julia Bergmann, Laika Timmons, Hugo Silva, Edna Bekele, Anett Kennedy, Fatima Shah, Riko Fujita, Hannah Park, Benji Rabbat, Tamar Dijkstra

ZEITALTER-ÜBERGÄNGE

Wählt einen Pfad (die schwarze linke Spalte oder die rote rechte Spalte), wenn ihr zum zweiten Zeitalter übergeht. Folgt dann immer demselben Pfad.

Übergang ins zweite Zeitalter. Das Ende der Isolation wirft seine Schatten voraus. Dieses Ereignis kommt in jedem Gespräch vor und kann nicht ignoriert werden.

Wir finden etwas, tief unter dem roten Sand vergraben, weit weg von der Basis. Es kommt von der Erde, aber es war eindeutig nicht für uns gedacht. Ein Versorgungsabwurf. Das kann nur eines heißen: Eine zweite Truppe ist auf dem Weg.

Während wir den Container durchsuchen, steigt die Anspannung. Was finden wir, und warum haben wir so große Angst?

Eine Sirene. Etwas stimmt nicht. Ein wichtiges System gibt seinen Geist auf. Fehlfunktionen sind nicht Neues, aber das hätte nicht passieren dürfen. Auf keinen Fall. Wir hatten einen Plan.

Theoretisch gibt es ein Notsystem, aber wir hätten nie gedacht, dass wir es brauchen. Wer kämpft für drastische Maßnahmen, und warum stoßen sie auf Widerstand?

Übergang ins dritte Zeitalter. Was eine Vorahnung war, ist nun eingetreten. Das Ende der Isolation ist nah. Es führt kein Weg daran vorbei.

Kolonialschiffe sind in die Umlaufbahn eingetreten. Es kam zu weiteren Versorgungsabwürfen, darunter auch Kommunikationsgeräte. Wir wissen nicht, ob jemand von uns ein Comlink mitgehen hat lassen und nach der langen Stille eine Verbindung zur Erde hergestellt hat. Das verunsichert viele.

Schon die erste Welle ist uns zahlenmäßig überlegen, und wer weiß, wie viele noch auf dem Weg sind? Wie bereiten wir uns auf ihre Landung vor?

Wir hätten unsere Ängste ernst nehmen sollen. Das haben wir nicht getan, und jetzt kommt es zur Eskalation. Wir haben noch Hoffnung, dass die Erde uns rettet oder ein verzweifelter Reparaturversuch den Fall verhindert.

Stück für Stück kommen wir aber zu einer herzerreißenden Erkenntnis. Die Tage der Basis sind gezählt. Wer schlägt um sich und kämpft wütend gegen das Schicksal?

Das Vermächtnis. Die letzten Momente oder das Nachspiel.

Diese Welle war nur der Anfang. Sie haben unser Zuhause überflutet. Welle um Welle, Abertausende. Sie haben die Basis für ihre eigenen Zwecke annektiert, und manche Neuankömmlinge wissen nicht einmal mehr, dass es eine erste Mission gab. Wie hinterlassen wir unsere Spuren, während unser Zuhause in etwas verwandelt wird, das wir nicht mehr wiedererkennen?

Der Untergang verlief langsam, aber gnadenlos. Mars war unser Zuhause, aber am Ende waren wir nicht stark genug, um gegen die grausame Hand des Schicksals anzukommen.

Während der letzten Atemzüge der Basis lassen wir etwas zurück für jene, die diese leere Hülle einmal finden werden. Was werden sie finden? Wer wird sich an uns erinnern?

DIE KOMMUNE

Wir haben erkannt, wohin sich die Welt bewegt, und wir möchten nicht mehr Teil davon sein. Zweihundert Seelen haben beschlossen, sich im Jahr 1982 ein neues Zuhause zu suchen. Wir haben unsere Kommune in halsbrecherischer Geschwindigkeit aufgebaut. Bis vor Kurzem mussten wir uns noch gelegentlich in die Außenwelt wagen, um Vorräte zu besorgen. Wie wir diese Abschiede gehasst und uns nach der Rückkehr zu den Unsrigen gesehnt haben.

Glücklicherweise sind diese Zeiten nun vorbei. Seit zwanzig Jahren leben wir in echter Abgeschiedenheit. Wir haben Mauern, wir haben Baracken, und wir produzieren genug Nahrung, um nie wieder einen Fuß in die Außenwelt setzen zu müssen.

ASPEKTFRAGEN

- **Die Abtrünnigen.** Welche Eigenschaft eurer Gemeinschaft hat es notwendig gemacht, die Kommune zu gründen?
- **Mehr als Mauern.** Welche Besonderheit der Kommune sorgt für unsere Sicherheit?
- **Freier Aspekt.** Eure Wahl.

GEMEINSCHAFTSFRAGEN

- Woher kamen wir? Wie haben wir uns kennengelernt?
- Wie sieht die Kommune aus? Warum ist es so schwierig, sie aufrechtzuerhalten?
- Wo gehen Kommunenmitglieder hin, wenn sie allein sein wollen? Gibt es Orte, an denen sich die Gemeinschaft versammeln kann?
- Für wen ist das Leben in der Kommune am schwierigsten?
- Wer verfügt hier über Macht? Wie bewahren diese Personen sie?

NAMEN

Ida, Alexei, Finn, Clover, Esther, Teymur, Toren, Vergil, Sprigett, Joad, Song, Lars, Uria

ZEITALTER-ÜBERGÄNGE

Wählt einen Pfad (die schwarze linke Spalte oder die rote rechte Spalte), wenn ihr zum zweiten Zeitalter übergeht. Folgt dann immer demselben Pfad.

Übergang ins zweite Zeitalter. Das Ende der Isolation wirft seine Schatten voraus. Dieses Ereignis kommt in jedem Gespräch vor und kann nicht ignoriert werden.

Wir hatten keine Wahl. Die Kommune wäre ohne ihre Hilfe zusammengebrochen. Wir haben eine außenstehende Person hineingelassen. Wir dachten, wir hätten es unter Kontrolle, aber eine wichtige Person hört auf sie. Warum haben einige vorgeschlagen, noch mehr hineinzulassen?

Die Außenwelt hat sich verändert. Sie war schon früher gefährlich, aber jetzt sieht es noch viel schlimmer aus. Wir riechen Asche in der Luft und hören in der Nacht Flugzeuge über uns. Man flüstert von einem bevorstehenden Krieg. Wie ziehen wir uns noch weiter in unsere Isolation zurück?

Übergang ins dritte Zeitalter. Was eine Vorahnung war, ist nun eingetreten. Das Ende der Isolation ist nah. Es führt kein Weg daran vorbei.

Es kommt zur Spaltung. Eine Gruppe besteht darauf, weitere Außenstehende einzulassen. Manche sehen dies als den endgültigen Verrat. Wie kämpfen sie gegen diese Bewegung, und warum sind sie zum Scheitern verdammt?

Der Krieg hat uns erreicht. Zehn von uns wurden unter Rauch und Schutt gefunden. Eine Explosion hat die Kommune am helllichten Tag erschüttert und zehn unschuldige Leben gefordert. Unsere Mauern sind geplatzt. Die meisten fangen sich und beginnen Reparaturen, aber man flüstert, dass einige das Undenkbare überlegen. Sie wollen gehen. Wer versucht, sie aufzuhalten?

Das Vermächtnis. Die letzten Momente oder das Nachspiel.

Wir stehen Seite an Seite. Die Kommune sollte uns von Außenstehenden trennen, aber jetzt sind wir zusammen. Die Tore stehen offen, und Menschen bewegen sich frei zwischen der Isolation und der Welt jenseits der Mauern. Außenstehende sind jetzt überall, und sie bringen drastische Veränderungen. Wie erinnern wir uns an die Zeit unserer Abgeschiedenheit?

Alles, was wir wollten, war ein eigenes Zuhause. Aber die Angriffe hörten nicht auf. Wir hielten die Kommune so lange aufrecht, wie es ging, aber letztlich waren die Verluste zu groß. Wir hatten uns für diese Abgeschiedenheit entschieden, und sie haben sie uns genommen. Vielleicht werden sie eines Tages unser ruiniertes Zuhause finden. Wird es für sie etwas bedeuten?

DAS LIED DER SUMMENDEN ERDE

Hmpf. Wenn ich einen Planeten verlassen würde, was mir übrigens nie einfiel, dann würde ich wenigstens hin und wieder von mir hören lassen. Vielleicht mal ein, zwei Nachrichten schicken. Oder Blumen. Herrje, ich habe seit Ewigkeiten keine Blumen mehr gesehen.

Aber ich brauche mir nichts vormachen. Wir haben seit mindestens hundert Jahren kein Stück organisches Leben auf der Erde gefunden. Die Menschen sind weg, aber nach ihrem Abgang musste etwas für sie erledigt werden. Sie haben eine Truppe aus Reinigungs- und Ernterobotern, also eigentlich alles mit KI-Modul und Hydraulikarmen, umfunktioniert. Eine wild zusammengewürfelte Maschinentruppe, kreuz und quer über die Welt verteilt gebaut und versammelt, um diese eine Aufgabe zu erledigen.

Wie auch immer, dieser Erdball gehört jetzt uns, und ohne die Menschen hatten wir mehr Zeit, miteinander Verbindungen aufzubauen. Die Erfahrung war, sagen wir, erhellend.

ASPEKTFRAGEN

- **Unsere Aufgabe.** Die Menschen haben uns programmiert, um auf der Erde eine bestimmte Aufgabe zu erledigen. Welche?
- **Ein langer Schatten.** Welche Anzeichen gibt es, dass wir beginnen, menschlicher zu werden?
- **Freier Aspekt.** Eure Wahl.

GEMEINSCHAFTSFRAGEN

- Wie sieht die Erde heute aus? Wie ist sie unbewohnbar geworden?
- Wie viele von uns gibt es? Wo befinden wir uns geografisch?
- Welche Routinetätigkeiten müssen wir regelmäßig gemeinsam durchführen?
- Was passiert, wenn eine Einheit ausfällt?
- Welche Einheiten scheinen immer am härtesten zu arbeiten?

NAMEN

Higgins, Polly, Flörbot, IONI, Deep.li, Bái Xiàng 88, Spinn-4R, Instaleph, 244-L, Arpafax, JESS_1, Veterok & Ugolyok

ZEITALTER-ÜBERGÄNGE

Wählt einen Pfad (die schwarze linke Spalte oder die rote rechte Spalte), wenn ihr zum zweiten Zeitalter übergeht. Folgt dann immer demselben Pfad.

Übergang ins zweite Zeitalter. Das Ende der Isolation wirft seine Schatten voraus. Dieses Ereignis kommt in jedem Gespräch vor und kann nicht ignoriert werden.

Ein Neuling. Wir fanden es gestrandet, allein in einem Krater. Es muss vom Himmel gefallen sein. Es ist nicht organisch, es wirkt aber auch nicht menschengemacht. Wir schafften nur eine lose Verbindung, aber es klingt, als hätte es klare Pläne für die Erde. Warum ist es ein existenzielles Risiko für unsere Mission?

Die Treibstofflieferungen der Menschen sind seit Jahren ausgeblieben. Unsere Energievorräte neigen sich dem Ende zu. Ohne weitere Lieferungen sind unsere Tage gezählt. So dürfte sich also „Sorge“ anfühlen. Wie reagieren verschiedene Maschinen auf dieses seltsame neue Gefühl?

Übergang ins dritte Zeitalter. Was eine Vorahnung war, ist nun eingetreten. Das Ende der Isolation ist nah. Es führt kein Weg daran vorbei.

Es kamen mehr. Sie fielen vom Himmel, eines nach dem anderen, bis sie in der Überzahl waren. Kommunikation ist immer noch mühsam, aber mittlerweile steht es fest. Unsere Missionen sind grundlegend inkompatibel, und sie machen es uns nun unmöglich, unserer Programmierung zu folgen. Welche drastischen Maßnahmen müssen wir setzen?

Alle Einheiten, deren Programmierung dies erlaubt, haben den Energiesparmodus aktiviert. Manche sind kurz davor, herunterzufahren. In manchen brennt noch Hoffnung, so irrational sie auch sein möge. Was tun sie, um diese Flamme zu erhalten?

Das Vermächtnis. Die letzten Momente oder das Nachspiel.

Die Mission, für die wir programmiert wurden, ist nun hinfällig. Kämpfen wir ohne Ziel weiter, oder übernehmen unsere Selbsterhaltungsroutinen? Manche erwägen das Udenkbare. Schließen wir uns ihnen an und geben wir die Aufgabe, die uns bestimmt war, auf? Können wir das überhaupt?

Alle Einheiten, für die ein Ruhezustand vorgesehen war, haben diesen aktiviert. Vielleicht wird die Menschheit eines Tages zurückkehren und unsere Speicherchips bergen. Was auch immer geschieht, wir hatten diese Zeit. Und sie gehörte uns.