

## Unheimliche Vorschläge zur Heimlichtuerei

Auch wenn die Spieler normalerweise als Gruppe agieren, bringen heimliche Einzelaktionen die Würze in's Spiel. Manche Spielleiter halten davon allerdings gar nichts, und verbieten sie geradheraus. Bei anderen verstehen es Spieler (scheinbar?) so gut ihr Wissen von dem ihres Charakters trennen, daß heimliche Aktionen in Anwesenheit aller Spieler abgehandelt werden können. Nun werden sich aber nicht alle Spielleiter so glücklich schätzen und brauchen zumindest Möglichkeiten, um ihren Spielern solche Aktionen gelegentlich zu ermöglichen bzw. den anderen das Nichtwissen davon zu erleichtern.

Es gibt mehrere Möglichkeiten, den anderen Spielern zu verheimlichen, was ein einzelner Spieler unternimmt. Die einfachste besteht im Austausch von Zetteln, auf denen Aktionen notiert werden, die nur dem entsprechenden Spieler und dem Spielleiter einsehbar sind. Diese Methode eignet sich für kurze Aktionen. Bei etwas komplexeren Aktionen geht man in einen anderen Raum, vor die Tür, etc.. Dort wird das Thema kurz besprochen. Bei deutlich längeren Unternehmungen ist ein getrennter Termin nötig. Soweit sind dies allseits bekannte Lösungen, dem Spielleiter bleibt nun übrig einzuschätzen, welche Art der Aktion vorliegt. Problematisch wird es allerdings, wenn mehrere Spieler gleichzeitig Aktionen starten wollen, bzw. Spieler auf Aktionen anderer Spieler reagieren wollen, die möglicherweise wieder geheim sind. Hier steht der Spielleiter vor dem Dilemma, daß er seine Zeit genau einteilen muß.

Dieses Problem der „doppelten“ Heimlichkeit kann man folgendermaßen fair lösen. Jeder Spieler bekommt die gleiche Zeit zugeordnet, in der sich der Spielleiter sich ihm widmet. Beispielsweise bei einer Gruppe von 6 Spielern, aus der sich einer löst, um eine Einzelaktion zu beginnen, bekommt die verbleibende Gruppe 50 Minuten die volle Aufmerksamkeit des Spielleiters, während sie der Einzelne 10 Minuten in Anspruch nehmen kann. Dieses Verhalten ist erstens fair gegenüber allen Beteiligten und stellt auch eine gewisse Hürde vor übermäßigen Einzelaktionen seitens allzu eifriger Spieler dar. Es ist nicht immer leicht, diese Zeitzuteilungen durchzuhalten. Etwa, wenn die Einzelaktion des Nachts von einem Dieb durchgeführt wird, der irgendwo einbricht, während alle anderen schlafen. Es bleiben aber vielfältige Lösungsmöglichkeiten auch für dieses Problem. Man kann Zeitkonten führen, die sich über mehrere Abende erst ausgleichen, man kann die Aktion offen ausführen, zumindest die Szenen, bei denen man sicher ist, das die Spieler ihr Wissen darüber nicht mit Charakterwissen verwechseln, oder man kann die Aktion kürzen, indem man Würfelwürfe wegläßt, zusammenfaßt oder ganze Szenen ausläßt und nur Ergebnisse mitteilt. Wie immer man Straffungen der Einzelaktionen oder Ausgleich für solche durchführt, das Leitmotiv sollte sein, allen Spielern die gleiche Aufmerksamkeit zu widmen und das geht am

besten über den Zeitausgleich. Es gibt andere Möglichkeiten, wie mancher Leser vielleicht einwerfen wird, aber wir gleiten dabei wahrscheinlich eher in Diskussion über das Rollenspiels an sich ab und damit vom Thema vorbei. Letztlich bleibt es Spielleiterentscheidung, wie er Fairness herstellt. Zeitausgleich läßt sich am besten quantifizieren und damit im Sinne einer „Regel“ gebrauchen.

An dieser Stelle sollte vielleicht noch erwähnt werden, daß sich diese Lösungen auch auf Situationen übertragen lassen, bei denen die Aktion nicht heimlich sein muß. Für solche, offenen Situationen gibt es aber bessere Lösungen. So könnten Spieler gewisse Nichtspielercharaktere für die kurze Zeit der Einzelaktion spielen. Solche Lösungen setzen aber naturgemäß eine offene Aktion des Spielers voraus<sup>1</sup>.

Ein weiteres Problem ergibt sich auf zweiter Stufe: der Spieler möchte nicht, daß seine geheime Aktion überhaupt bemerkt wird. Auf den ersten Blick scheint es schwierig, den Mitspielern dies zu verheimlichen. Eine Lösung ist trotzdem schnell gefunden. Wie der Spielleiter auch gelegentlich bedeutungslose Würfelwürfe tätigt, um Unsicherheit bei den Spielern zu überzeugen, bringen auch hier ein derartiges Vorgehen den gewünschten Erfolg. Man bringt Zettel ins Spiel, um die tatsächlich interessanten Zettel darin untergehen zu sehen. Man sollte natürlich auch die Spieler dazu bringen, leere Zettel dem Spielleiter zu reichen, um Zetteltausch zu einer Aktion werden zu lassen, die nicht mehr ein Geheimnis anzeigt. In zweiter Stufe kann man den einen oder anderen Spieler zu einer kurzen Unterredung bitten (oder umgekehrt: ein Spieler den Spielleiter). Da solche Aktionen nicht so lange dauern, braucht man solche Dinge nicht in die Länge zu ziehen. Man mache jedem Spieler klar, daß sich solche Aktionen wieder ausgleichen, da jeder Spieler einmal für solch kurze Zeit aus dem Spiel genommen wird. Man beachte den Zeitausgleich auch in dieser doppelten Hinsicht. Solche bedeutungslosen Aktionen sollen zwar auf die Zeit angerechnet werden, die der Spielleiter einem Spieler widmet, aber wahrscheinlich anders bewertet werden, als tatsächliche Aktionen. Denn einerseits will man nicht, daß Spieler sich einen Abzählreim daraus machen, wie oft jeder Spieler den Raum verläßt und daraus errechnen, wer nicht nur zur Farce draußen ist. Man wird also eine absolute gleiche Verteilung dieser Auszeiten vermeiden. Aber andererseits ist eine solche Farce ja tote Spielzeit für den betroffenen Spieler. Zur vielleicht wichtigsten Kritik an diesem Verfahren: die Zeit ist schließlich tot, da sie eine Farce ist. Das ist zwar wahr und diese Methode sollte deshalb auch nur dann benutzt werden, wenn die Gefahr eines Geheimnisverlustes ernst zu nehmen ist, das heißt, wenn der Spielspaß unter einem Geheimnisverlust mehr leiden würde, als durch die to-

---

<sup>1</sup>des Spielers, nicht des Spielercharakters

te Zeit. Andererseits ist die tote Zeit nicht wirklich tot. Spieler und Spielleiter können etwa Pizza holen gehen, schnell einen neuen Salat machen, oder einen Kinotermin vereinbaren. Daß solche Verschleierungsgespräche bei Einzelaktionen, für die, wie oben auch vorgeschlagen, ein extra Termin vereinbart wird, nicht nötig ist, braucht nicht weiter betont zu werden.

Wir wollen jetzt ein paar Methoden untersuchen, die nicht geeignet sind, Heimlichkeiten zu bewahren. Sie liegen einerseits auf der Hand, stellen aber eine Fehleinschätzung der (Spieler-)Situation dar. So kann die Bemerkung: „Ich gehe mal auf Toilette. Kommt der Spielleiter mal mit raus?“ keinen der zurückgelassenen Spieler überzeugen, hier handelt es sich um einen gewöhnlichen Gang aufs Klosette. Es erfordert im Gegenteil viel Phantasie bei ihnen, genau das als Charakterwissen zu nehmen. Spezielle Handzeichen zu vereinbaren, die dann am gemeinsamen Spielertisch ausgetauscht werden, ist nur begrenzt hilfreich. Mit Sicherheit erfahren die restlichen Spieler, daß etwas geschieht, wenn vielleicht auch nicht was. Es kommt hinzu, daß die Spieler so nicht wissen, ob es sich um eine Charakteraktion handelt, die ihrerseits entschlüsselt werden kann, darf oder soll, oder ob es sich um eine Spieleraktion handelt, die möglichst ignoriert werden muß. Ebenfalls ungeeignet ist die Methode, die Aktion offen durchzuführen und von den Spielern zu verlangen, sie sollten so tun, als bemerkten sie nichts. Erstens ist es das schwierig und für manche Spieler vielleicht sogar unmöglich, zweitens kann das den Spielern (sowohl den heimlichen als auch den eigentlich unwissenden) den Spielpaß rauben und drittens ist es für die Spieler hinterher schwer die Heimlichkeit aufzudecken, weil sie nicht entscheiden können, welche Information ihr Charakter ermittelt hat und wieviel sie selbst.

Wie besprechen in diesem Artikel nicht, wann heimliche Einzelaktionen überhaupt günstig und nötig sind oder wie sie vermieden werden können. Wir setzen voraus, daß das Bedürfnis vorhanden ist. Wie besprechen auch nicht solche heimlichen Aktionen, bei der der Spielleiter einem einzelnen Spieler kurze Informationen darreicht. Tatsächlich sind diese in untenstehendem enthalten, bei ihnen brauchen für gewöhnlich weniger Bedenken getragen werden. Sie sind vom Spielleiter weit steuerbarer als Aktionen die von einem Spieler ausgehen.

Alles in allem kann man sagen, daß es genug Möglichkeiten gibt, Aktionen heimlich abzuhandeln, sogar so, daß die Heimlichkeit heimlich bleibt. Natürlich haben sie alle Nachteile. Man sollte deshalb vielleicht der Spielergruppe bei anstehenden Heimlichkeiten (oder besser noch deutlich vorher) eine Lösung vorschlagen und die Vor- und Nachteile in der Gruppe abwägen. Manch einer nimmt tote Zeit gerne in Kauf, wenn er Spieler- und Charakterwissen einigermaßen konsistent halten kann, ein anderer muß ständig etwas tun und stellt sich dafür lieber „dumm“. Viel hängt auch mit dem Erfahrungs-

schatz der Spieler zusammen. Eine Methode, die einmal gewählt wurde, kann durchaus gegen eine andere gewechselt werden, wenn es sich ergibt. Deshalb ist dieser Artikel auch unter Spielmethodik und nicht unter Regeltechnik einzuordnen.