

Die Gesellschaft  der Stadtwanderer

SAZ L

**SPEKULATIVE AUTONOME ZONE
LEBENSGRÖSSE**

Spiel- anleitung

**Urban Art Biennale
2046**

Speculative Autonomous Zone Life-Size (SAZ L) ist ein Rollenspiel für 3 bis 6 Spieler.

Rollenspiel ist eine Spielpraxis, die auf Diskussion und kollektiver Vorstellungskraft basiert. Die Beiträge der Spieler am Tisch tragen gemeinsam zur Gestaltung einer Erzählung bei. Ziel von SAZ L ist es, durch Spiel und Fiktion die Handlungsfähigkeit im Alltag einer gewählten Gemeinschaft wiederzuentdecken, indem der Raum, in dem sie sich entfaltet, fiktiv erkundet wird.

Im Spiel tauchen die Spieler in eine autonome Enklave ein, die sich in der Völklinger Hütte gebildet hat. Sie entwickelt sich zu einer Insel des Widerstands und der Solidarität, genährt von den Hoffnungen ihrer Bewohner. Nachdem die Spieler den Platz ihrer Charaktere in der Gemeinschaft bestimmt haben, spielen sie eine Reihe von Szenen vor dem Hintergrund der Hütte. Gemeinsam erschaffen sie Geschichten, die sich mit ihren persönlichen Gefühlen, Ängsten und Sehnsüchten auseinandersetzen.

Ein SAZ L-Spielset enthält: eine Spielanleitung; Spielbögen zum Ausschneiden oder Falten, darunter Spielhilfen, Wesensbögen, Archetypen bögen, Spielmatten zum Ausfüllen und Tokens zum Ausschneiden oder Basteln aus farbigem Karton mit der Aufschrift „SAZ LS“ und „Triggerwarnung“; sowie eine Karte der Fiktion.

Diese Spielanleitung ermöglicht es Ihnen, ein Spiel Schritt für Schritt vorzubereiten und zu begleiten. Lesen Sie sie einmal, um sich mit den Spielmechaniken vertraut zu machen, falls Sie die Rolle des Spielleiters übernehmen möchten.

I. EINTAUCHEN IN DIE HÜTTE UND EINSTIEG IN DER FIKTION	5
II. DER GEIST DES SPIELS	6
III. VORBEREITUNG	7
IV. DAS MÜSSIGE TRÄUMEN	8
V. ARCHETYPEN UND GESTEN	11
VI. ENTITÄTEN UND NPCS	13
VII. BETRETEN DER ENKLAVE	15
VIII. DER ABLAUF EINES SPIELZUGS	17
IX. SPIELENDEN UND RÜCKKEHR IN DEN ALLTAG	21
X. FEEDBACK ZUM SPIELVERLAUF UND ERFAHRUNGSBERICHT	22

I. EINTAUCHEN IN DIE HÜTTE UND EINTRITT IN DER FIKTION

Die Person, die das Spiel vorschlägt, übernimmt die Rolle des Spielleiters. [Wenn du diese Anleitung liest, bist du es wahrscheinlich!]

Der Spielleiter erklärt die Grundlagen des Rollenspiels und liest vor:

„SAZ L, oder Spekulative Autonome Zone Lebensgröße, ist ein Rollenspiel, dessen Spiel sich gemeinsam durch Diskussion und Fantasie entwickelt. Der Beitrag jedes Spielers am Tisch trägt zur gemeinsamen Erzählung bei.“

Die Spielrunde beginnt mit einer kurzen Vorstellungsrunde, in der jeder Spieler den Ort vorstellt, der ihn bei seinem Besuch in der Vöklinger Hütte am meisten beeindruckt hat.
Send feedback

II. DER GEIST DES SPIELS

Lesen Sie, wie das Eis beleuchtet wird:

„Willkommen in der Enklave der Hütte. Dieser Ort entwickelt sich zu einer Insel des Widerstands und der Solidarität, genährt von den Hoffnungen seiner Bewohner. Durch die Verkörperung eures Charakters und die verschiedenen Aspekte der Welt werdet ihr das Leben in der Enklave erleben und euren Platz in der Gemeinschaft finden. Auch wenn wir uns noch nicht kennen, lasst uns diesen Raum der Möglichkeiten gemeinsam erkunden und uns von unserer Neugier leiten lassen. Ich kann die Aufregung im Herzen der Enklave schon spüren ...“

III. VORBEREITUNG

III.a. Die Spieler lesen abwechselnd den Textbogen „**Die Enklave der Hütte**“ vor [ohne vorerst eine Krise auszuwählen]. Der Spielleiter schlägt vor, dass diejenigen, die den Textbogen nicht lesen, während des Vorlesens die Augen schließen, um besser in die Geschichte einzutauchen.

III.b. Der Spielleiter entfaltet die **Karte der Fiktion** und legt sie in die Mitte des Tisches. Zwei Beschreibungen werden vorgelesen, die den Orten in der Hütte entsprechen, die die Spieler während ihres Besuchs beeindruckt haben.

IV. DAS LEERE TRÄUMEN

IV.a. Der Spielleiter liest vor:

„Nachdem wir uns einen Überblick über die Enklave verschafft haben, machen wir uns mit den Spielprinzipien vertraut. Es gibt kein vorgegebenes Szenario, keinen Erfolg und kein Scheitern: Dieses fiktive Szenario ist ein Labor, um Themen zu erforschen, die wir interessant, faszinierend oder sogar aufregend finden. Unsere Charaktere sind unser Mittel, das fiktive Universum zu erkunden. Ihre Beziehungen, Wünsche und Ängste ermöglichen es uns, Szenen zu entwerfen, die wir dann nachspielen. Wir werden nicht unbedingt eine lineare Erzählung entwickeln, sondern eher müßige Träumen: Wir können mit unseren Charakteren Vergangenheit, Gegenwart und Zukunft nach unseren Wünschen erkunden. Wir werden später darauf zurückkommen, wie wir Szenen nachspielen: Jetzt tauchen wir erst einmal in den müßigen Träumen ein, indem wir unsere Charaktere erschaffen.“

IV. b. Der Spielleiter vergewissert sich, dass alle alles verstanden haben, und klärt gegebenenfalls nach.

Sie sprechen weiter, immer noch laut:

„Beachtet bitte ein paar Regeln, damit das gemeinsame Träumen ein fester Bestandteil wird:

1. Stellt Fragen. Fiktion entsteht durch Diskussion, daher ist es wichtig, dass alle verstehen, worum es geht, um sich einbringen zu können. Drückt euch klar aus und fragt andere Spieler, wenn euch etwas unklar ist.

2. Formuliert Dinge freundlich um. Wir werden uns gegenseitig Vorschläge machen und darüber verhandeln. Kein Vorschlag ist grundsätzlich falsch, aber wenn ihr eine andere Sichtweise habt, könnt ihr eine Umformulierung vorschlagen, die euren Standpunkt unterstützt. Das ist die ‚Ja, aber‘-Methode, die auch bei der Improvisation Anwendung findet.

3. Wenn euch die Entwicklung der Fiktion unangenehm ist, verwendet die ‚Triggerwarnung‘-Token.“

IV. c. Der Spielleiter liest die Vorsichtsmaßnahmen und die **Einverständniserklärung vor:**

„Jeder Spieler hat eine rote und eine schwarze Spielfigur.

Vor dem Spiel oder während einer Szene können die Spieler mithilfe ihrer Spielfiguren ihre Grenzen und Vorbehalte gegenüber dem Zweck oder Ablauf des Spiels signalisieren, wenn ihnen die Situation unangenehm ist.

Durch das Platzieren einer roten Spielfigur in der Tischmitte zeigt ein Spieler an, dass die besprochenen Themen heikel sind und mit Vorsicht behandelt werden sollten. Durch das Platzieren einer schwarzen Spielfigur in der Tischmitte zeigt ein Spieler an, dass die Szene vermieden und die Diskussion auf ein anderes Thema gelenkt werden sollte.

Das Platzieren einer roten oder schwarzen Spielfigur in der Tischmitte bedarf keiner Begründung oder Erklärung. Am Ende des Spiels – und nur wenn der Spieler, der eine rote oder schwarze Spielfigur platziert hat, dies wünscht – kann eine Diskussion eröffnet werden.“

V. ARCHETYPEN UND GESTEN

V. a. Der Spielleiter erklärt:

„Wir lernen nun die verschiedenen Archetypen der Enklave kennen. Hört gut zu und überlegt, welche euch ansprechen.“

Die **Archetypen-Bögen** werden zufällig verteilt. Die mittlere Spalte jeder Karte wird reihum vorgelesen. Jeder Spieler wählt einen Archetyp, den er im Spiel verkörpern möchte, basierend auf seiner Affinität, und definiert dessen Eigenschaften, indem er auf der Karte eine Reihe von Optionen einkreist. Sind weniger als sechs Spieler anwesend, werden die restlichen Karten beiseitegelegt.

V. b. Der Spielleiter stellt sicher, dass alle Spieler ihren Charakter skizziert haben, und fährt fort:

„Nun haben wir alle unsere Charaktere kennengelernt. Wie bei jeder Begegnung werdet ihr sie im Laufe des Spiels kennenlernen. Bevor wir uns vorstellen, lade ich euch ein, einen Blick auf die Karte des lokalen Wissen zu werfen.“

Die Spieler suchen auf der **Karte der Fiktion** Wissens nach einem Gebiet, zu dem ihr Charakter eine Affinität hat, indem sie das Piktogramm ihres Archetyps einzeichnen.

V. c. Nachdem alle Charaktere positioniert wurden, zeichnet der Spielleiter einen Kreis in einen freien Bereich der Karte, der für alle Spieler zugänglich ist, und legt die „ZAS L-S“-Token hinein. Er erklärt:

„Auf eurem Charakterbogen findet ihr den Abschnitt ‚Schritte‘(Move). Schritte helfen uns, die Szenen zu interpretieren. Meistens werdet ihr einfache Schritte verwenden [der Situation entsprechend handeln]. Ihr könnt aber auch einen kraftvollen oder einen verletzlichen Schritt wählen. Um die Erzählung zu steuern und allen die gleichen Handlungsmöglichkeiten zu geben, ist ein kraftvoller Stritt nur möglich, indem man einen Token ausgibt. Diesen Token hat man entweder zuvor durch einen verletzlichen Schritt erhalten oder wurde von den anderen Charakteren dazu aufgefordert. Dies ist ein wirkungsvolles Mittel, um unsere Charaktere auszuarbeiten und unsere Geschichten komplexer zu gestalten. Wir beginnen das Spiel ohne Token“ Der Kreis, den ich gerade gezeichnet habe, symbolisiert Aufmerksamkeit: Nimmt jemand eine Spielfigur daraus, bedeutet das, dass er einen verletzlichen Schritt macht. Lässt er sie fallen, bedeutet das, dass er Stärke zeigt. [Es ist hilfreich, jeden Schritt laut auszusprechen, um die anderen Spieler zu informieren.] Das gibt uns einen Hinweis darauf, warum sie sich so verhalten: Achten wir darauf, was die Charaktere der anderen Spieler empfinden. Es ist möglich, zu improvisieren oder einen neuen verletzliche oder starker Schritt vorzuschlagen, solange man vorher die anderen Spieler fragt, ob das für alle in Ordnung ist, und abwartet, wie es ankommt. Die Logik der Schritte wird sich im Laufe des Spiels herauskristallisieren.“

V. d. Der Spielleiter gibt jedem Spieler kurz Zeit, seinen Charakterbogen anzusehen und gegebenenfalls Fragen zu stellen.

VI. WESEN UND NPCs

VI. a. Der Spielleiter erklärt:

„Unsere Charaktere und ihre Handlungen bilden unsere primäre Perspektive in die Enklave der Hütte. Doch die Welt außerhalb unserer Charaktere existiert: unsere anderen Kameraden aus den verschiedenen Zweigen der Gemeinschaft – The Willow, The Ink, The Copper, The Coal, The Newcomer, The Resin –, der rostige Stahl der Hütte, die Saar- Hochwasser, die Mitarbeiter von Saargrün, unsere Brieftauben usw. Um unsere Geschichte lebendiger zu gestalten, werden wir mithilfe der Wesensbögen auch die Rollen der verschiedenen äußeren Elemente, die das Leben dort prägen, teilen.“

Alle Wesensbögen werden zufällig verteilt und ihre Beschreibungen nacheinander vorgelesen. Die Bögen liegen in der Mitte des Tisches, sodass jeder sie einsehen kann.

Alle Spieler schlüpfen abwechselnd in die Rolle der verschiedenen Wesen, während die anderen Spieler mit ihnen konfrontiert werden [siehe die Hinweise „Aktivieren, wenn“, „Vermieden, wenn“ auf den Wesensbögen].

Es gibt keine Spielsteine für die Wesen, nur Aktionsbeispiele. Es ist möglich, eigene Charaktere zu erstellen, sofern die anderen Spieler der Relevanz jeder neuen Aktion zustimmen. Alle Charaktere, die nicht den von den Spielern dargestellten Archetypen entsprechen, sind Nichtspielercharaktere (NPCs). Wenn jemand einen NPC einführt (beispielsweise durch seine Schlüsselbeziehungen), gilt die Regel, die Kontrolle über diesen NPC einem anderen Spieler zu übertragen, um ein direktes Gespräch zu vermeiden. NPCs haben keine Charakterbögen oder Aktionen. Sollte ein NPC jedoch für die Handlung wichtig werden, empfiehlt es sich, seinen Namen aufzuschreiben, damit ihn sich alle merken können.

Wenn ein bestimmter NPC mit einem der **Charakterbögen** verknüpft ist – beispielsweise ein Mitglied der Äußeren Gemeinschaften oder von Saargrün –, kann es hilfreich sein, sich von den vorgeschlagenen Aktionen auf den Bögen inspirieren zu lassen.

„Wir nähern uns dem Ende der Erklärungen. Die wichtigste Regel ist, dass ihr zwischen eurem Charakter und dem Rest der Welt jongliert. Sobald euer Charakter jedoch mit jemandem oder etwas interagiert, gebt ihr die Kontrolle über diese Andersartigkeit an einen der anderen Spieler ab, wodurch ihr stets im Dialog bleiben könnt. Es ist Zeit, die Enklave zu betreten!“

VII. BETRETEN DER ENKLAVE

Die Spieler nehmen die Enklave der Hütte-Charakterbogen zur Hand und wählen **gemeinsam die größte Krise, vor der die Gemeinschaft steht.** [Der Spielleiter kann ebenfalls eine Krise vorschlagen, um die Diskussion anzuregen]. **Der Spielleiter sagt:**

„Jeder von uns hat seine eigene Sichtweise auf die Probleme in der Enklave, aber wir werden gemeinsam das Problem bestimmen, das für die gesamte Gemeinschaft am dringlichsten erscheint. Welche Krise bereitet euch die größten Sorgen?“

VII.a. Die Spieler stellen ihre Charaktere reihum vor und nutzen dafür die Auswahlmöglichkeiten und Antworten auf ihren Charakterbögen.

„Seid ruhig großzügig und ehrlich: In der Geschichte wissen wir vielleicht nicht alles, aber jetzt ist der richtige Zeitpunkt, um zu erzählen, welche Herausforderungen euer Charakter voraussichtlich bewältigen muss. Das gibt uns Gesprächsstoff! Wer möchte anfangen?“

VII. b. Nach den Vorstellungen folgt eine kurze Pause. Die Spieler können ihre Charaktere kennenlernen, Fragen stellen und Beziehungen aufbauen. [Spielt ihr an mehreren Tischen mit mehreren Spielergruppen gleichzeitig, ermutigt die Spieler, während der Pause mit ihren archetypischen Gegenstücken zu interagieren.]

VII. c. Nach der Pause wählt jeder Spieler eine der Eingangsfragen von seinem Charakterbogen und stellt sie seinem Nachbarn links. Jeder Spieler beantwortet die Frage ehrlich aus der Perspektive seines Charakters und stellt dann reihum die gewählte Frage. Am Ende der Fragerunde sind die ersten narrativen Verbindungen zwischen den Charakteren hergestellt.

VIII. DER ABLAUF EINER SPIELZUG

VIII. a. Der Spielleiter oder ein freiwilliger Spieler eröffnet die Runde. Er schlägt eine Szene vor, die auf der Geschichte seiner Figur, ihren Beziehungen innerhalb der Gemeinschaft oder ihren Hoffnungen angesichts der Krise basiert.

VIII. b. Er beginnt, eine Szene zu skizzieren, indem er einen Ort, eine Tageszeit und mögliche beteiligte Personen vorschlägt.

„Die Szene spielt am [Ort, ggf. kurze Beschreibung], am [Datum und Uhrzeit, ggf. Beschreibung des sozialen Kontextes] mit [Namen der beteiligten Personen]. [Name der Person] greift ein, um [Ereignisse auszulösen].“

VIII. c. Die anderen Spieler geben an, ob sie als Figuren in der Szene mitwirken möchten, abhängig von der Bedeutung und dem Ort der Handlung.

Vor Beginn der Szene stellt jeder Spieler sicher, dass sie verständlich ist, indem er den Kontext zusammenfasst und gegebenenfalls Fragen stellt, um Unklarheiten zu beseitigen.

Beispiel: Sophie ist der Spielleiter. Sie spielt Finn, The Coal-Charakter, und schlägt eine Eröffnungsszene vor: „Als Mitglied The Coal-Charaktere denke ich, dass Finn sich Sorgen um den Zustand der Hütte macht. Ich schlage eine Eröffnungsszene im Paradies vor, in der Nähe des Wassers, wo Rainer (The Willow, gespielt von Roland) und Günther (The Resin, gespielt von Leo) ihre Wahrnehmungen besprechen können.“ Roland und Leo stimmen zu, und Sophie fährt fort: „Wunderbar! Alle anderen können sich gerne als Gruppe einbringen. Mal sehen, was ich zuerst tun soll...“

VIII. d. Die Spieler interagieren aus der Perspektive ihrer Charaktere und verwenden dabei einfache, verletzliche und kraftvolle Gesten sowie Hilfestellungen. Für die erste Szene ist es hilfreich, die Gesten jedes Spielers laut auszusprechen und deutlich zu zeigen, wann ein Spielstein genommen oder entfernt wird:

„Ich führe einen [einfachen, verletzlichen, kraftvollen] Schritt aus: [Beschreibung des Schritts].“

Anschließend können die Spieler den Schritt ihres Charakters im Kontext der Spielsituation frei interpretieren.

Beispiel: Sophie beginnt mit einem einfachen Schritt: [Essen oder einen Rat mit jemandem teilen]. Finn, die Charaktere, die sie spielt, sagt: „Ich lade dich ein, dich zu mir zu setzen und biete dir ein paar Sonnenblumenkerne an, die ich aufbewahrt habe.“ Dann macht sie einen verletzlichen Schritt: [Zugeben, dass man die Antwort auf jemandes Frage oder Problem

nicht weiß]. Sophie greift in den Stapel mit den Token und nimmt eine. Finn, ihre Figur, fährt fort: „Eine Freundin wäre gestern beinahe verletzt worden, weil ihre Wohnung teilweise eingestürzt ist.“ Sie bat mich um Hilfe, aber ich wusste nicht, wie ich ihr helfen könnte... Ich habe das Gefühl, die Hütte wird immer instabiler. Merkst du das auch? Oder mache ich mir zu viele Sorgen?

VIII. f. Während der Szene können nicht beteiligte Spieler, wenn sie es für relevant halten, als Charakter oder Wesenheit in die Szene eingreifen.

Beispiel: Die Charaktere Finn, Rainer und Günther diskutieren ihre unterschiedlichen Ansichten zur Stabilität der Hütte. Obwohl sie sich einig sind, dass mehrere Phänomene besorgniserregend sind, bringt der Spieler Thomas Die Erde selbst ins Spiel: „Ein heftiger Ruck, gefolgt von einem markerschütternden Knarren und einem dumpfen Aufprall. Zweifellos: Ein Teil der Hütte muss eingestürzt sein.“

VIII. g. Der Zug endet, wenn der Spieler, der die Szene initiiert hat, oder die teilnehmenden Spieler sie für abgeschlossen halten (Handlung abgeschlossen, Konflikt gelöst, Austausch beendet, Bewegung, die zu einer neuen Szene mit anderen Charakteren führt, oder ein Bruch in der Erzählung).

Beispiel: Finn, Günther und Rainer stehen unter Schock. Sophie schlägt vor, die Szene mit diesem Ereignis zu beenden. Leo und Roland stimmen zu. Auch die Wesenheiten oder der Spielleiter

können eingreifen, um den Schluss der Szene zu steuern, wenn sie auseinanderfällt oder sich in die Länge zieht.

Also, the entities or the facilitator can intervene to guide the scene's conclusion when it is falling apart or dragging on.

VIII. h. Zum Schluss sagt einer der Spieler:

„Die Szene endet mit (Beschreibung des Szenenendes).“

Beispiel: Sophie fasst die Szene zusammen: „Wir gehen davon aus, dass die Hütte schneller zu verfallen scheint als erwartet, doch die Diskussion wird durch ein eindeutiges Beispiel unterbrochen: Ein Teil der Hütte stürzt ein.“ Die Szene endet mit dem Schockmoment nach der friedlichen Diskussion. Spielt die nächste Szene vielleicht am Einschlagpunkt? Finn, Rainer und Günther waren weit entfernt, aber vielleicht waren Suzanne (The Newcomer, gespielt von Ileana), Dr. Kurt (The Ink, gespielt von Liliana) und Dimitri (The Copper, gespielt von Thomas) näher? Alle einigen sich darauf, die nächste Szene direkt nach dem Einschlag in der Nähe der alten Hochöfen zu beginnen. Die folgende Szene wird von Thomas eingeleitet: „Dimitri arbeitete am Fuße der Hochöfen, als er spürte, wie das Metall unter seinen Händen zitterte ...“

WIEDERHOLE DAS MÜSSIGE TRÄUMEN SO VIELE DU WILLST!

Um ein optimales Spielerlebnis zu gewährleisten, wird empfohlen, Szenen mit einer Dauer von 90 bis 120 Minuten zu spielen.

IX. SPIELEND UND RÜCKKEHR IN DEN ALLTAG

Nach Ablauf der Spielzeit [oder einer vorher vereinbarten Anzahl an Szenen] **endet das Spiel, bleibt aber offen.**

Der Spielleiter leitet eine Gesprächsrunde, um das SAZ L abzuschließen und in die Gegenwart zurückzukehren. Dabei werden zwei Fragen gestellt:

„Welches Schicksal erwartet euren Charakter in der Zukunft der Enklave, 20 Jahre später?“

„Welche Erfahrungen habt ihr durch die Erkundung der Enklave im Hinblick auf eure Verbindung zu diesem Gebiet gesammelt?“

X. FEEDBACK ZUM SPIELVERLAUF UND ERFAHRUNGSBERICHTE

Teilt eure Spielerfahrungen mit den Mitgliedern der Gesellschaft der Stadtwanderer per E-Mail an: **diegesellschaftderstadtwanderer@riseup.net**

Vielen Dank, dass ihr diesen Leitfaden bis zum Ende gelesen oder gespielt habt.

SAZ L verdankt viel dem Einfallsreichtum und der Großzügigkeit von Avery Adler und Benjamin Rosenbaum, deren Enclaves uns inspiriert haben: Wir danken ihnen, dass sie anderen die Nutzung ihres Spielsystems ermöglicht haben.

Wenn euch SAZ L gefallen hat, empfehlen wir euch dringend, das Dream Askew und Dream Apart Spielset zu kaufen, das auf der Website von Buried without Ceremony erhältlich ist. So unterstützt ihr die Entwicklung unabhängiger Spiele!

Speculative Autonomous Zone Lebensgrösse (SAZ L) folgt dem Beispiel von Rollenspielsystemen, die unter dem Begriff „Belonging Outside of Belonging“ bekannt sind, wie beispielsweise Dream Askew und Dream Apart, die 2018 von Avery Adler und Benjamin Rosenbaum veröffentlicht wurden. In diesen Rollenspielen erleben die Spieler die Herausforderungen, denen sich eine marginalisierte Gemeinschaft außerhalb der von der dominanten Kultur auferlegten Grenzen gegenübersteht, entdecken aber auch die Schönheit, die diesem Prozess innewohnt.

Spieldesign von Sophie Prinssen und Léo Sallez,
basierend auf Dream Askew und Dream Apart, veröffentlicht 2018
von Avery Adler und Benjamin Rosenbaum.

Texte von Sophie Prinssen, Léo Sallez,
Mathieu Tremblin und Alice Jeannel.

Grafikdesign von Mathieu Tremblin.

Übersetzung von Alisar Maya.

Spielertests von Liliana Amundaraín, Ileana Faur,
Roland Görgen und Thomas Lasbouygues.

Produziert von der Völklinger Hütte mit Unterstützung der ENSAS.