

„Hero's eMotion“.

Das Spiel ist gemacht für 6 Spieler(eMotions). Es ist auch mit mehr oder weniger Spielern möglich. Mit diesem Spiel soll eine Geschichte aufgrund des Ablaufs „Heroes Journey“ erschaffen werden.

Vorbereitung

Jeder Spieler sucht sich einen Stil aus, z.B.: Humor, Epik, Drama, Romantik, Verzweiflung/Einsamkeit, Komplexität. Es geht hier darum zugewinnen, daher ist das Sinnvollste einen Stil zu nehmen, die man in Medien mag und versteht. Die Stil der Spieler sollten sehr verschieden sein und nur einmal vorkommen.

Das Spiel beginnt mit dem Austeilen eines 52er-Kartendecks. Jeder Spieler erhält 6 Spielkarten. Diese Karten können genutzt werden, um die Narrative an sich zu ziehen. Das Spiel erwartet, dass bestimmte Dinge geschehen, dies sind Fixpunkte – genannt Aspekte –, die angesteuert und erreicht werden müssen. Die restlichen Karten werden als Nachziehstapel an die Seite gelegt.

Anfang der Reise

Die Karte mit dem Kapitel „I. DER URSPRUNG“ wird ausgelegt und der erste Aspekt wird verlesen. Dann beginnt die Versteigerung der Narrative. Die erste Initiative in der Versteigerung erhält der Spieler mit der heroischsten Stimme.

Versteigerung der Narrative

Die eMotion mit der Initiative setzt eine Karte. Der nächste Spieler zu seiner linken kann eine höhere Karte setzen, um die Narrative zu erhalten. Wenn alle passen, dann erhält der Spieler mit der höchsten Karte die Narrative. (2<x<A und Karo<Herz<Kreuz<Pik). Die Karte, die das bieten gewinnt, wird unter die Kapitelkarte gelegt. Die anderen Karten werden an die Mitbietenden verteilt. Die eMotion, die zuerst gesetzt hat, nimmt sich die höchste Karte, und so weiter.

Die erhaltenen Karten werden offen vor den entsprechenden eMotionen ausgelegt und werden in diesem Kapitel nicht mehr genutzt.

Narration

Wenn ein Aspekt erzählt wird, soll Dieser so erzählt werden, dass der von der eMotion gewählte Stil dabei verkörpert wird. Sobald der Aspekt vollendet ist, erhält die eMotion links neben dem Erzähler die Initiative für die Versteigerung der Narrative des nächsten Aspekts oder falls es keinen weiteren Aspekte mehr gibt, wird das Kapitel abgeschlossen.

Die Narration darf niemals etablierten Informationen widersprechen, ohne einen glaubwürdigen Grund dafür zu liefern. Alle im Rahmen der etablierten Fakten möglichen Situationen können eintreten, egal wie unwahrscheinlich Sie sind. (Siehe „Konflikt“)

Die erzählende eMotion darf jederzeit eine andere eMotion bitten einen Randcharakter zu vertonen. Die erzählende eMotion sagt dann, was der Randcharakter sagt und die helfende eMotion verbalisiert diesen Wunsch nach bestem Wissen und Gewissen.

Optional: Wenn eine eMotion nicht zum Ende kommt, kann jede andere eMotion ein für sich passendes Geräusch machen, um anzudeuten, dass der Aspekt bald beendet werden soll. Wenn alle eMotionen ihr Geräusch gemacht haben, hat die Narration noch 30 Sekunden, um den aktuellen Aspekt abzuschließen.

Optional: Wenn die Spieler eine besondere Herausforderung wollen und sich als Geschichtenerzähler wohl fühlen, so können Sie sich auf eine bestimmte Erzählweise verständigen, wie zum Beispiel „Ich-Perspektive“.

Konflikt

Wenn etwas erzählt wird, bei dem die **Gefahr** besteht, dass es schief läuft, dann kann eine zuhörende eMotion **ein passendes Geräusch und einen Satz** mit dem konkreten Problem formulieren. (Verzweiflung z.B. „Oh Nein, leider ist die Tür verschlossen und der Held muss Sie aufbrechen.“)

Dafür muss eine beliebige Karte gesetzt werden. Diese Karte wird vor die erzählende eMotion gelegt.

Die Gruppe ermittelt nun, ob der Held in der Lage ist den Konflikt zu lösen oder nicht.

Jede unbeteiligte eMotion entscheidet für sich, ob ein Erfolg wahrscheinlich ist und alle zeigen gleichzeitig einen Daumen hoch oder einen Daumen runter. Es kann sich keiner enthalten. Diese Entscheidung kann einmal pro eMotion gewechselt werden. Die eMotionen können offen über ihr gewünschtes Ergebnis diskutieren um die anderen eMotionen zu beeinflussen. *(Wenn alle denken, der Held hätte in diesem Konflikt eine 60%ige Chance zu scheitern und daher Daumen runter sagen, dann wäre es verzerrt. Die unterbrechende eMotion und die erzählende eMotion stimmen nicht ab, da ihre Stimmen implizit sind.)*

Wenn die eMotionen sich entschieden haben, dann würfelt die erzählende eMotion so viele sechsseitige Würfel, wie eMotionen anwesend sind. Eine 4,5 und 6 steht jeweils für einen Erfolg (Ein Daumen wird nach oben gedreht). Der Held **löst** den Konflikt, wenn am Ende alle Daumen nach oben gerichtet sind.

Die Narration wird **fortgesetzt**.

Wenn der Konflikt **nicht gelöst** werden kann, dann wird die **Narration** an die **unterbrechende eMotion** übergeben und diese kann den weiteren Weg zu dem Aspekt gestalten. Die unterbrochene eMotion kann nun eine Karte vor sich abwerfen um eine verdeckte Karte vom Stapel zu ziehen und offen vor sich auszulegen.

Fixe Personen

Einige Aspekte beinhalten Personen (markiert mit „(Person)“). Diese werden den Rest der Reise von Ihrem Besitzer gesprochen. Der Besitzer ist die eMotion, welche die Versteigerung des Aspektes gewonnen hat. Er muss alle Sätze wiederholen, die der Figur während der Geschichte von Anderen eMotionen in den Mund gelegt werden. Er darf die Intonierung anpassen, aber nicht ignorieren.

Die Karte, die genutzt wurde, um die fixe Person zu erhalten, wird für den Rest der Geschichte gesondert offen vor der eMotion ausgelegt.

Wertung eines Kapitels

Wenn ein Kapitel abgeschlossen ist, kommt die Wertung. Alle Spieler wählen die 2 Stile, die ihnen in diesem Kapitel am meisten präsent waren oder die Story am besten gefüllt haben. Diese Zwei mit den meisten Abstimmungen, dürfen eine Karte vor sich mit einer Karte von einer anderen eMotion tauschen. (Zuerst die mit den meisten Stimmen, dann die mit den zweitmeisten Stimmen. Die Karten der Zwei gewählten Stile dürfen nicht von der anderen eMotion getauscht werden.)

Anfangen mit der eMotion mit den wenigsten Karten oder der mit Initiative werden im Uhrzeigersinn so viele Karten gezogen, wie unter die Kapitelkarte gelegt wurden. Danach werden die Karten unter dem Kapitel auf den Nachziehstapel gelegt.

Der Nachziehstapel und der Ablegestapel werden zusammen gemischt.

Die Karte des Kapitels wird an die eMotion mit den meisten Stimmen gegeben. Bei Gleichstand, wird es wie ein Konflikt behandelt.

Spielende

Wenn alle Kapitel gespielt sind, so ist das Spiel zu Ende und es wird sich darüber unterhalten, ob es eine gute Geschichte war und was einem besonders gefallen hat.

Optional. Wenn ein weiteres Spiel geplant ist, dann kann sich darauf verständigt werden ,die Kapitel zu verändern, Aspekte mehr aufzuteilen, detaillierter oder grober zu gestalten, so wie die Spieler denken, dass es Ihnen mehr gefällt.

I. DER URSPRUNG

Der Held ist in einer ihm bekannten Welt in unspektakulären Routinen, mit klaren, festen Aussichten.

Dann geschieht etwas, was nicht erklärbar ist und auf etwas hinweist, was mystisch ist.

Der Held macht sich mit der Hilfe eines Fremden auf in das Unbekannte.

Aspekte

1. CALL TO ADVENTURE

Der Held erwacht und macht sich bereit für den Tag.

2. Der Held trifft seinen engsten Vertrauten (Person) und erlebt einen normalen Tag.

3. Ein außergewöhnlicher Umstand erfolgt und es wird gewahr, dass die bekannte Welt in Gefahr ist.

Dabei wird deutlich, was die Aufgabe ist und dass für die Rettung jemand ins Unbekannte vorstoßen muss.

4. REJECTION OF THE CALL

Der Held wägt die Situation ab und entscheidet sich, dass diese Aufgabe von jemand anderem erledigt werden sollte.

5. Ein besonderer Umstand veranlasst den Helden dazu sein Schicksal anzunehmen.

6. Der Held verabschiedet sich von seiner bekannten Welt.

7. MENTOR'S GUIDANCE

Der Held kann dem Ruf nicht folgen, weil ein Hindernis den Weg in das Unbekannte blockiert oder nicht weiß, wie er dort bestehen soll.

8. Ein Mentor (Person) wird gefunden und sich scheinbar mit dem Unbekannten auskennt.

9. Der Mentor nimmt den Helden an und gibt ihm die wichtigste Lektion, die ihm im Unbekannten helfen wird.

II. DER WEG

Der Held macht sich auf den abenteuerlichen Weg ins Unbekannte. Er lernt und wächst an seinen Aufgaben, die ihm immer wieder den Weg versperren.

Aspekte

1. THE FIRST TRESHOLD

Der Held erreicht die Schwelle zum Unbekannten. Diese hält ihn auf.

2. Der Held überwindet die Schwelle und erkennt die Ausmaße des Unbekannten und weiß: Er kommt vielleicht nie wieder zurück.

3. WHALE'S THROAT

Ein Hindernis ist mächtiger und anders als der Held erwartet und er wird davon überwältigt.

4. Der Held entdeckt eine neue Stärke in sich und kann sich damit aus der Gefahr retten.

5. ROAD OF TRIALS

Eine neue Sicht auf das Unbekannte wird dem Helden möglich und der Weg, der zu gehen ist wird dem Helden klar.

6. Bei einer Aufgabe auf diesem Weg verabschiedet sich der Mentor.

7. MEETING THE GODESS

Der Held findet einen Platz voller Macht inmitten der Hindernisse und Gefahren.

8. Eine mächtige Persönlichkeit(Person) offenbart sich, gibt ein Stück der Zukunft Preis und gibt dem Helden etwas, was er in seinem Abenteuer brauchen wird.

III. DIE METAMORPHOSE

Der Held hat sich mit dem Unbekannten abgefunden und konnte sich behaupten. Um seine Aufgabe erfüllen zu können, muss er über sich hinauswachsen. Dies erfordert eine besser Selbstkenntnis und Akzeptanz seines Selbst.

1. **TEMPTATION TO STOP**

Etwas Verlockendes(Person?) begegnet dem Helden und es entwickelt sich eine Möglichkeit, den Weg zu verlassen und stattdessen sein Leben zu genießen.

2. Der Held überwindet die Versuchung und erkennt, dass er eine wichtige Aufgabe hat.

3. **ATONEMENT**

Eine Begebenheit oder Person eröffnet dem Helden die ungewollte Wahrheit darüber, warum der Held für diese Reise auserwählt wurde.

4. Er zweifelt daran. Kommt aber zu der Erkenntnis, dass es die Wahrheit ist.

5. Der Held nimmt die Erkenntnis als Teil von sich selbst an und akzeptiert, wer er ist.

6. **APOTHEOSE**

Der Held kommt in eine Situation, in der er realisiert, dass noch mehr Macht in ihm schlummert als bisher erwartet.

7. Die Aufgabe, für die der Held ausgezogen ist scheint nun erfüllbar und der Held beginnt die letzte Etappe seiner Reise.

8. **FINAL BLESSING**

Der Held schafft die letzten Schritte und steht davor die Aufgabe zu erfüllen..

9. Nach einem plötzlichen Rückschlag erreicht der Held, das, was als Unmöglich galt, und erfüllt die Aufgabe.

IV DIE HEIMKEHR

Der Held hat das Unbekannte erkannt, die Hindernisse überwunden und die Aufgabe gelöst. Er könnte wieder Leben, wie er es zuvor getan hat. Er muss zurück finden und wollen.

1. **REJECTION TO RETURN**

Der Held malt sich ein Leben aus, wie es in dem Unbekannten sein würde, und entscheidet sich auf unbestimmte Zeit zu bleiben.

2. Eine Situation macht dem Helden klar, dass er Zuhause gebraucht wird und er entschließt sich, dass er in die Welt seines Ursprungs gehört.

3. **THE MAGIC ESCAPE**

Der Held macht sich auf den Heimweg. Er sucht den Weg zurück in seine Welt und stellt fest, dass dieser ihm verschlossen ist.

4. **RESCUE FROM THE OUTSIDE**

Eine Begebenheit oder Person der Reise eröffnet dem Helden den Weg.

5. **RETURN TO THE BEGINNING**

Zurück in der Heimat begegnen dem Helden die Bewohner mit Unglauben und Unverständnis. Er erkennt, dass er nicht mehr derselbe ist.

6. **MASTER OF BOTH WORLDS**

Durch die Hilfe seiner engsten vertrauten Person wird dem Helden klar, dass es sich lohnt zu bleiben. Er kann die neugewonnenen Kräfte auch in der Heimat nutzen.

7. Er findet in das ursprüngliche Leben und erhält Anerkennung und Macht.

8. **FREEDOM TO LIVE**

Die normale Welt wurde verändert durch die Taten des Helden. Der Held hat einen neuen Platz gefunden.

9. Der Held wird auf eine junge Person aufmerksam. Diese scheint nicht ganz in die Welt zu passen und eine Aufgabe im Unbekannten zu haben. Der Held wird zum Mentor.