

Stille Nacht – Ein Weihnachts-LARP in drei Gängen

Portionen: Für 6-8 Spieler Schwierigkeit: Mittel Dauer: 3-4h (ggf. noch 2h Vorbereitung)

Ein Rezept von Marc Bohlen, Alexander Jaensch und Lutz Schmitt

Zutaten:

- Diese Spielbeschreibung
- Handouts für Charakterzüge und Gerüchte (s. Anhang)
- Namensschilder
- Weihnachtslieder und Abspielgerät
- Essen und Getränke für ein weihnachtliches Drei-Gang-Menu
- Weihnachtsdekoration (Weihnachtsbaum, Lichterkette, ...) nach Belieben
- Eine Fotokamera/Smartphone, um Fotos zu machen

Kurzbeschreibung

Alle Jahre wieder kommt die Familie zu Weihnachten zusammen, um im trauten Kreis das Fest der Liebe zu feiern. Wie immer brechen die alten Zerwürfnisse und Narben wieder auf, aber auch schockierende Veränderungen im Leben der Familienmitglieder machen zum ersten Mal die Runde. Alles verdichtet sich an diesem einem Abend. Das kann ja heiter werden...

In „Stille Nacht“ werden Spieler genau diesen Abend nachspielen. Dabei werden sie zuerst in der Briefing-Phase beim gemeinsamen Kochen (wirklich kochen!) ihre Charaktere ausformen, welche sie dann während der drei Akte bzw. Essens-Gänge spielen werden.

Wie kam es zu dem Rezept?

Auf der Mittelpunkt-Konferenz 2015 trafen sich Lutz Schmitt, Marc Bohlen und Alexander Jaensch zufällig im Mini-LARP-Workshop. Dieses Spiel ist das Ergebnis des Ganzen. Erstmals gespielt wurde es auf einem Ifol-Festival, um dem Spiel den letzten Schliff zu geben. Wir wissen jetzt, dass es schrecklich schön ist.

Anregungen, Verbesserungsvorschläge und Familienfotos (gerne mit Freigabe zur Veröffentlichung) an larp@lutzschmitt.com.

Dies ist Version 1.0 des Spieldokuments. Möglicherweise findest du neuere Versionen (und auch andere Spielszenarien) unter <https://lutzschmitt.com/larp/>.

 Veröffentlicht unter einer [Creative Commons Attribution 4.0 International](https://creativecommons.org/licenses/by/4.0/) Lizenz.

Ablauf des Spiels

Briefing, Essen kochen & Raum schmücken

Beginnt mit der Definition der Familienverhältnisse. Wer ist Opa, Oma, Mutter, Onkel, Sohn, Cousine, angeheiratet und so weiter? Jeder Spieler sollte sich einen Charakterzug auswählen (siehe Anhang hier) und gerne auch ein paar Gerüchte aufschnappen. Beides ist als Inspiration gedacht, nach Belieben ergänzen! Macht euch Namensschilder!

Dann beginnen die Vorbereitungen. Menu kochen, Tisch decken, Raum dekorieren. Die Familie macht's zusammen. Beginnt „Out of Character“ und sprecht euch über Familienverhältnisse, die gemeinsame Geschichte ab. Die Erfahrung zeigt, dass man nach und nach in die Charaktere rutscht.

Sammelt Gesprächsanlässe und kleine und große Dramen, um eurem Fest der Liebe die richtige Würze zu verleihen. Womit will Oma Gertrud ihren Enkel Walter so richtig in die Pfanne hauen? Wenn alles vorbereitet ist kann es losgehen!

Auftakt

Alle versammeln sich vor dem Weihnachtsbaum für das traditionelle Familienfoto. Was für ein schöner Anblick!

Vorspeise (1.Akt)

Alle versammeln sich am Tisch. Musik dudelt im Hintergrund. Alle sind hungrig und gespannt auf das was kommt. Vielleicht eröffnet ein Familienoberhaupt den Abend mit einer Tischrede? Guten Appetit!

Alle unterhalten sich angeregt und höflich miteinander. Man erzählt sich Geschichten und noch haben sich alle lieb. Wenn eine Person den Raum verlässt (Toilette, Wein aus dem Keller, eine Rauchen, ...) darf und soll offen über diese Person geredet und dreckige Wäsche gewaschen werden – bis die Person den Raum wieder betritt. Hinweis: Sehr gerne darf die Person an der Tür lauschen.

Regel: Jeder Spieler sollte wenigstens einmal den Raum verlassen. Wenn nicht im ersten, dann spätestens im zweiten Akt.

Regel: Im ersten Akt werden Konflikte geschürt, aber nicht offen ausgetragen.

Wenn alle gegessen haben und einige Geschichten auf den Tisch gekommen sind, kann die Vorspeise abgeräumt werden und der zweite Akt wird serviert.

[Es gibt keine Pause zwischen erstem und zweitem Akt.]

Hauptspeise (2.Akt)

Der Hauptgang kommt auf den Tisch. Jetzt ist es vorbei mit der Höflichkeit. Man zieht jetzt auch über die anderen her, wenn sie anwesend sind. Kein Blatt wird mehr vor den Mund genommen. Umso heftiger natürlich, wenn doch eine Person den Raum verlässt. Die Fetzen dürfen fliegen.

Regel: im zweiten Akt werden Konflikte ausgetragen, aber nicht beigelegt.

Wenn die Stimmung am Siedepunkt ist, sollte ein Charakter (bspw. Schlichter oder Gute Seele) alle zur Räson und zum Weihnachtsfrieden aufrufen: „Es ist verdammt noch mal Weihnachten und wir sind eine Familie. Habt euch gefälligst lieb, verdammt Scheiße!“

Damit endet der zweite Akt.

[Es gibt keine Pause zwischen zweitem und dritten Akt.]

Nachspeise (3. Akt)

Beim dritten Gang ist wieder Ruhe am Tisch. Kein offener Schlagabtausch. Das innerlich alle noch kochen darf gerne passend ausgespielt werden.

Regel: Im dritten Akt werden Konflikte nur noch unterschwellig weitergeführt.

Regel: Niemand verlässt mehr den Raum.

Wenn in „trauter“ Stille alle gegessen haben, sollte ein Familienoberhaupt das Essen beenden und eine letzte Ansprache halten und zum traditionellen Familienfoto einladen. Ob man Spuren dieses heiteren Familientreffens in den Gesichtern sehen kann?

[Mit dem dem Foto endet das Spiel.]

Debriefing, Aufräumen & Spülen

Das Spiel ist natürlich erst fertig, wenn gespült und aufgeräumt ist. Das bietet eine gute Gelegenheit, die „schönsten“ Momente Revue passieren zu lassen und sich über das Geschehene auszutauschen. Lernt wieder eure netten Mitspieler und nicht eure buckelige Verwandtschaft in den anderen zu sehen. Lasst Ärger, Häme und alles andere mit den Charakteren zurück.

Vorbereitungen

Kochen

Warum wirklich kochen?

Die „Zutatenliste“ für dieses LARP ist ernst gemeint. Es soll tatsächlich gekocht und gegessen werden. Es dient nicht nur der Immersion, sondern bietet auch an eine große Menge von Spielanlässen und die Charaktere und Beziehungen entwickeln sich quasi von selbst. Zuletzt bietet es aber auch gute und echte Gründe im ersten und zweiten Akt den Raum zu verlassen, bspw. Für das Abräumen eines Gangs.

Chefkoch, Planer und Einkäufer

Für das Kochen sollte es jemanden geben, der nicht nur vorab das Essen plant und die Lebensmittel besorgt, sondern auch während des Spiels eine Übersicht hat, was zu kochen ist. Wenn eine ganze Familie in der Küche helfen will, dann braucht es einen Chefkoch, der alles koordiniert.

Menu zusammenstellen

Es sollten Gerichte ausgewählt werden, die für jeden Gang vorbereitet werden können, sodass nachher die einzelnen Gänge nur noch angerichtet werden müssen. Als Vorspeise empfiehlt sich eine Suppe, als Hauptgang Eintöpfe, Gulasch, Braten mit einfachen Beilagen wie Reis oder Kartoffeln. Eine kalte Nachspeise wie Pudding, Eis oder Früchtebecher runden das Menu ab.

Alkohol

Natürlich fließt der Alkohol in Strömen an einem solchen Abend, aber wir empfehlen ihn nur zu simulieren.

Über die Zeit für Vorbereitung und Kochen

Achtet bei der Planung auch auf die Zeit. Niemand will zwischen Gemüseschnippeln und Essen eine Stunde warten, bis etwas gar ist! Wenn etwas längere Garzeiten benötigt werden, dann sollten die Dinge schon vorbereitet werden und in der gemeinsamen ersten Briefing-Phase nur noch die letzten Arbeitsschritte durchgeführt werden.

Raum dekorieren

So ziemlich jeder sollte irgendwelche Weihnachtsdeko beisteuern können. Ein künstlicher Tannenbaum (ca. 20 EUR) rundet das Ganze ab! Auch ein liebevoll eingedeckter Tisch trägt sehr zum Ambiente bei. Außerdem werden bei einer größeren Gruppe nicht alle mitkochen können.

Hand-Outs

Hinweis: Alle Charaktere und Gerüchte sind mit jedem Geschlecht spielbar. Nur für die sprachliche Einfachheit wurden teils Geschlechtsspezifische Begriffe genutzt. Die Charakterzüge und Gerüchte einfach ausschneiden und aufteilen. Entweder per Auswahl oder Zufall.

Charakterzüge

Jeder Spieler sollte einen Charakterzug wählen. Eigene Ideen sind willkommen, nur vermeidet doppelte Charakterzüge.

Choleriker: „Nein, ich rege mich nicht auf!“
Schlichter: „Es ist doch Weihnachten, vertragt euch wenigstens heute.“
Clown: „Schaut her, ich habe mich bekleckert. Hahaha, wie witzig!“
Mitläufer: „Da kann ich nur zustimmen. Hör auf das was deine Tante sagt!“
Diva: „Ohne mich wäre euer Leben nur halb so schön!“
Besserwisser: „Ich klugscheiße nicht, ich weiß es einfach besser!“
Angeber: „Mein Auto, mein Haus, mein Urlaub.“
Gute Seele: „Ist es nicht schön, dass wir als Familie beisammen sind?“

Gerüchte / Eingebungen

Das X steht für eine beliebige andere Person aus der Familie. Y dürfen auch gerne Personen aus der Familie sein, oder auch nicht anwesende Personen. Dies dient alles nur der Inspiration, eigene Gerüchte und Eingebungen sind hochwillkommen. Es sind genug Gerüchte, um jedem Spieler zwei zu geben.

X ist aber alt und hässlich geworden.
Wie kann X sich das leisten (Auto, Reisen, Klamotten,...)?
Wann bekomme ich einen Enkel / Nichte / Neffen von X?
X liegt der Familie auf der Tasche!
X hat sein Drogen/Alkohol/Tabletten-Problem immer noch nicht im Griff.
X betrügt seinen Partner mit Y.
X wird betrogen von seinem Partner (mit Y).
X sieht schlimm aus (Kleidungsstil, verarmt, ungepflegt,...)
X will nur an das Erbe von Y ran.
X hat schon die 2. Abmahnung bekommen, noch eine und X ist ihren Job los.
X hat den Job verloren, traut sich aber nicht, es zu sagen.
X hat die Geschenke aus dem letzten Jahr weiter verschenkt.
X ist schon immer Lieblings-[...] von Y und hat immer die meisten Geschenke bekommen.
X hat im Lotto gewonnen, gibt aber nichts ab.
X hat das Lieblings-[...] von Y zerstört und es nicht gebeichtet.
X hat die Katze von Y überfahren und es verschwiegen.