

DAS KLEINE ERBLANDE-LARP-MERKBLATT (für den eiligen Leser)

Ein Leitblatt

Erblände Landes-Spielleitung Juli 2008

1. WENIGE WORTE VORWEG

Der folgende Text ist kurz, rasch zu lesen und richtet sich an alle, die einen schnellen Überblick über unsere Art des Larp-Spiel benötigen. Er läßt bewußt Fragen und Probleme offen und ist als Einleitung verstehen, um mit wenig Zeitaufwand in unser Spiel einzusteigen. Als weiterführende Lektüre verweisen wir auf „*Wie man ein Erbländer ist*“, „*Social fantasy - Was kann man auf einem Erblände-Larp erwarten*“ und die „*Renascentum-Spielphilosophie*“. Diese Texte finden sich auf www.erblände.de unter dem Menüpunkt „Spielweise“. Wir gehen im weiteren davon aus, dass grundsätzlich klar ist, was ein Liverollenspiel überhaupt ist.

2. DIE WICHTIGSTE REGEL LAUTET:

„SPIEL!“

Wem dieses einfache Wort nicht reicht, möge sich ein „... es aus!“ dahinter vorstellen. Wir halten es für grundsätzlich wichtig, vor jedes Regelwerk diese einfache klare Regel zu setzen. Jeder Mitspieler hat eine Rolle, die ihr oder ihm gewisse Vorgaben macht. Sich an diesen Vorgaben und dem gesunden Menschverstand zu orientieren und dann einfach zu spielen, dürfte die meisten Fragen und Probleme überflüssig machen. Dazu ist es nur notwendig, als Charakter im Spiel zu denken und sich nicht zu fragen: „Was würde ich (als reale Person) jetzt machen?“, „Was erwarten meine Mitspieler von mir?“, „Wie wirke ich cool?“ usw. Die Frage, ob dieses Handeln auch von Erfolg gekrönt wird, ist absolut nachrangig!

3. DIE ZWEITWICHTIGSTE REGEL LAUTET:

„Spiel mit den anderen!“

Liverollenspiel ist ein Gemeinschaftserlebnis, das am meisten Spaß macht, wenn es gemeinsam und nicht gegeneinander betrieben wird. Wer also stets im Hinblick darauf spielt, dass auch die anderen an den eigenen Handlungen ihren Spaß haben, trägt nicht nur zum Gelingen des Spiels bei, sondern ist auch ein Mitspieler, wie wir ihn uns wünschen. Alle anderen mögen sich entweder bessern oder zu Hause bleiben. Im Zweifelsfall hilft das alte Sprichwort weiter: „Was Du nicht willst, das man Dir tu´, das füg auch keinem anderen zu.“
Schlaue Erwidierungen kannst Du zu Hause lassen. Dies ist ein Grundregelwerk.

4. DIE LETZTE REGEL LAUTET:

„Wenn Du nicht weiter weißt, lächle!“

Mit einem Lächeln auf den Lippen (oder zumindest im Geist) geht alles besser. Auch Larp. Der Spaß kommt dann wie von selbst.

5. FRAGEN? FRAGEN!

spielerbetreuung@erblände.de beantwortet sie gerne.

Während des Spiels gilt:

Such Dir einen Zeitpunkt, zu welchem Dein Gegenüber Zeit hat, Deine Frage zu würdigen, nachzudenken und angemessen zu antworten.

Viel Spaß beim Larpn mit den Erbländern!