

//YOLOGRAM CHECK

/VON JÖRG HAGENBERG

/INHALTSWARNUNG

keine

/DAS SPIEL

Vorbild ist das Impro-Game **Narative, Color, Emotion**. Es geht in diesem Spiel darum, dass ein* Erzählende*r eine Geschichte erschafft und die anderen Mitspielenden immer neue Elemente hineinwerfen.

Ihr braucht dazu

- ✧ 2+ Spielende
- ✧ Karteikarten

Findet zunächst raus, wer von euch am liebsten die erzählende Rolle übernehmen will. Diese Person erzählt die Geschichte einer Figur im Aces in Space Universum. Als erstes sollte hier der Rahmen der Geschichte festgelegt werden (*"In meiner Geschichte geht es um das Fliegerass Chopp-Sue und wie es im Streit mit ihrer Wingqueen zur Vereisung des Splash&Smash Spa kam."*)

Schreibt nun auf Karteikarten Elemente, welche die anderen Spielenden mit in die Geschichte reinbringen können. Dies können sein

- ✧ Action (Pew Pew)
- ✧ Romance
- ✧ Abenteuer
- ✧ Freundschaft
- ✧ Crime
- ✧ (Gang-)Intrige
- ✧ Hoffnung
- ✧ Sozialkritik
- ✧ EntSPannung
- ✧ Rant

Jede*r Spielende außer der*dem Erzähler*in wählt eines dieser Elemente. Findet sie*er nichts für sich, dann kann auch eine neue Karte mit einem eigenen Begriff beschrieben werden.

Nun beginnt die*der Erzähler*in mit der Geschichte. Es wird solange erzählt, bis eine Karte gehoben wird.

Hält ein*e Spieler*in eine Karte hoch, sie ist sie*er an der Reihe ein Element passend zu der Karte einzubringen. Das geschieht dadurch, dass sie*er eine Video auf Yologram beschreibt ("Das Video beginnt mit einer Aufnahme von Choppin und seinem Kumpel Beethoven, wie sie in der Bar auf der Bühne Karaoke singen. Ihr Lied kommt bei den Choppern der anwesenden Gang aber anscheinend nicht gut an. Gläser und Beleidigungen fliegen Richtung Bühne.")

Die*Der Erzähler übernimmt am Ende der Social-Media

Szene wieder und muss ab diesem Element weitererzählen. Wenn nötig, ist es an dieser Rolle zu erklären, wie es zu dem Video kam. Wenn du eine Karte hebst, musst du dich darum erstmal nicht unbedingt scheren.

Jede Person darf insgesamt vier Mal ihre*seine Karte heben. Haben alle ihr Maximum ausgereizt so soll die*der Erzähler*in die Geschichte schnell beenden.

Kommt die*der Erzähler*in schon vorher zum Ende, so sollte jeder noch die Möglichkeit bekommen, ihre Elemente zum Ende hinzuzufügen, um es zu einem fulminanten Finale zu machen. Ansonsten verfällt der Einsatz einfach.

// EINBINDUNG IN ACES IN SPACE

Man kann das Spiel auch zur Einführung von (Nichtspieler)Charakteren in einer AiS Runde nutzen. Wählt passende Begriffe für den Charakter und verteilt Punkte, je nachdem, wie stark ausgeprägt die Eigenschaft ist (Action 2, Romance 1). Das ist die Anzahl der Einwürfe, die gemacht werden können. Erzählt dann den Hintergrund des Charakters, den die Spieler*innencharaktere herausfinden, indem sie einen Yologram Check machen.