

Vorbereitung und Intro

Spielbeschreibung

Althing ist ein vielseitiges, kartenbasiertes Erzählrollenspiel.

Im mittelalterlichen Island geht es um Austausch, Beziehungen und Entscheidungen und wie sich all das durch ein Gespräch am Lagerfeuer ändern kann.

Mit Althing tauchen wir ein in eine Welt, in der kleine Veränderungen schicksalhaft sein können. In denen der Zusammenhalt und die Zugehörigkeit zur Gruppe die einzige Überlebenschance des Einzelnen bedeuten.

Althing verfügt neben der Spielvorbereitung über keine gesonderte Spielanleitung sondern erklärt sich den Spielenden mit Hilfe eines integrierten Mechanismus.

Das Spiel ist für 2-6 Menschen ab 14 Jahren. Es eignet sich für unerfahrene Rollenspieler*innen genauso gut wie für Rollenspielspezialist*innen. Eine Spielrunde dauert ca. 45 Minuten.

Spielbestandteile:

- Spielvorbereitung
- 24 Regelkarten
- 42 Spielkarten
- 1 Lagerfeuerkarte
- Introtext Althing
- 9 Szenariokarten
- 4 Inspirationskarten
- 1 X-Karte
- 1 Redesteinkarte

Althing basiert auf *For the Queen* (zu finden unter <https://www.forthethequeengame.com/>), einem Produkt von Alex Roberts, und ist für unsere Nutzung unter der Creative-Commons-Lizenz „Attribution

3.0 Unported“ (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>) lizenziert.

Spielvorbereitung

1. Finde die Spielkarten „Der Morgen graut“ und „Ihr müsst aufbrechen“. Lege sie an den Spielfeldrand.
2. Finde die Spielkarte mit dem Redestein, die Spielkarte mit dem X sowie die Inspirationskarten. Lege sie in die Mitte.
3. Sortiere die Regelkarten nach ihrer Nummerierung. Die erste Karte ist die Karte mit der Nummer 0. Lege den Regelkartenstapel in die Mitte.
4. Mische alle anderen Spielkarten und lege sie als Stapel in die Mitte.
7. Findet alle Szenariokarten (Karten mit dem Szenarionamen und dem Entscheidungsstein auf der Rückseite) und legt sie mit der Rückseite nach oben neben den Spielkartenstapel.
8. Entscheidet nun gemeinsam, wer beginnt. Die Person beginnt und liest die erste Regelkarte mit der Nummer 0.

INTRO ALTHING


Im Jahr 1066 nach christlicher Zeit liegt das Festland unter der schweren Hand gottgesandter Feudalherrschender. Kriege ziehen wie dunkle Wolken über die Länder, Städte brennen, und Macht wird mit dem Schwert behauptet.


Fern im Norden jedoch, dort wo Wind und Meer das Land formen, ist auf Island ein anderer Weg gewachsen. Seit mehr als hundert Jahren versammeln sich die Inselbewohnenden jedes Jahr zur Zeit des Mittsommers am Thingplatz zum Althing. Dieses Treffen ist Gericht und Gesetz, Rat und Verhandlung zugleich. Hier werden die Geschicke der Insel ausgehandelt, hier werden Regeln gefunden, die für alle gelten.


Alle Entscheidungen entstehen im Konsens, denn nur so, glaubt man, lassen sich Frieden und Gemeinschaft auf der Insel bewahren. Jede Region entsendet eigene Gothi. Diese tragen die Stimmen ihrer Regionen in die Versammlung und suchen, zum Wohle aller, den gemeinsamen Weg.


Du bist unterwegs mit anderen auf dem Pfad zum Treffen. Eure Aufgabe ist es, den Gothi die Neuigkeiten aus allen Teilen der Insel zuzutragen, ihnen mit Rat zur Seite zu stehen und ihnen Eure Sicht der Dinge anzuvertrauen. Am Abend der letzten Rast sitzt Du mit vielen anderen beisammen am Lagerfeuer. Die Flammen tanzen, der Wind trägt das Knistern in die Dunkelheit, und während Geschichten und Gedanken geteilt werden, formt sich langsam das, was am nächsten Tag im Kreis der Vielen Bestand haben soll.

Prompts



<p>Du weißt etwas über , was Du beruhigend findest. Was ist das?</p>	<p>Du fühlst Dich von einer Person in der Gruppe sehr angezogen. Was ist es, das Dich zu dieser Person hinzieht?</p>	<p>Dir ist letztes Jahr ein großes Unglück widerfahren. Was genau ist passiert? Beschreibe es.</p>
<p>Dein Schicksal ist mit jemandem in der Gruppe eng verbunden. Warum?</p>	<p>Du ignorierst bewusst die Meinung einer Person aus Deinem Dorf. Welche und warum stört sie Dich so sehr?</p>	<p>Steht alle einmal auf und streckt Euch.</p>




<p>Welche Information fehlt Dir über , um Dich entscheiden zu können?</p>	<p>Du trägst ein, durch jahrelange Nutzung scharfgefeilt bei Dir. Lege diese Karte offen vor Dir ab.</p>	<p>Du trägst dieses Amulett. Was bedeutet es Dir? Lege es vor Dir ab.</p>
--	--	---



<p>Du trägst einen Beutel bei Dir. Was ist darin?</p>	<p>Warum ist eine gute Entscheidung zu  wichtig für die Gruppe?</p>	<p>Mach jemandem ein Angebot, das nicht abgelehnt werden kann.</p>
---	--	--


<p>Was begleitet Dich auf Deiner Reise und gibt Dir Kraft?</p>	<p>Diese Karte symbolisiert sehr viel Reichtum. Lege diese Karte gut sichtbar vor Dir ab.</p>	<p>Du hast ein Gerücht über die Person links neben Dir gehört. Welches? Glaubst Du daran?</p>
<p>Es gibt neue Informationen zu . Woher kommen Sie? Hältst Du sie für wichtig?</p>	<p>Du glaubst, Dir wurde etwas gestohlen. Was ist es? Wer glaubst Du war es?</p>	<p>Tausche den Platz mit einer Person. Deine Gegenstände nimmst Du mit.</p>

<p>Du weißt etwas über , was nur Du weißt. Was ist das?</p>	<p>Du hast einen neuen Plan. Welchen?</p>	<p>Was musstest Du zurücklassen, um auf diese Reise zu gehen?</p>
<p>Was glaubst Du wird bei  übersehen?</p>	<p>Was glaubst Du welche Haltung zu  ist komplett schädlich?</p>	<p>Was glaubst Du missverstehen die meisten an  ?</p>

<p>Schau eine Person an. Sag nichts, sondern schüttele nur ganz langsam den Kopf.</p>	<p>Wie hilft Dir die Diskussion über , Deine eigenen Ziele zu erreichen? Welche?</p>	<p>Warum könnte die Entscheidung zu  scheitern? Wie und woran?</p>
---	---	---


<p>Du weißt etwas über , was Du bedrohlich findest. Was ist das?</p>	<p>Formuliere Dein stärkstes Argument zu . Gib diese Karte dann an eine Person. Diese muss ein Gegenargument finden.</p>	<p>Betrachtet die Diskussion zu . Wird Eure Meinung in der Gruppe ausreichend respektiert? Zeigt alle mit dem Daumen (oben, mitte, unten).</p>
---	---	---

<p>Etwas über  hat Dich sehr wütend gemacht.</p> <p>Was ist es? Warum?</p>	<p>Etwas über  hat Dich sehr traurig gemacht.</p> <p>Was ist es? Warum?</p>	<p>Du bist neidisch auf eine Person in der Runde. Weshalb?</p>
<p>Wer in der Runde macht Dir Angst? Warum?</p>	<p>Du hast ein Gespräch belauscht. Worum ging es? Wer war beteiligt?</p>	<p>Was trägst Du bei Dir, was Du auf keinen Fall verlieren möchtest?</p>

<p>Wem vertraust Du in der Gruppe? Warum?</p>	<p>Bei wem in der Gruppe hast Du am ehesten das Gefühl, dass die Person die Meinung der anderen manipulieren möchte?</p>	<p>Der Morgen graut. Bald werdet Ihr aufbrechen. Formuliert alle kurz Eure aktuelle Haltung zu .</p>
<p>Ihr müsst aufbrechen. Sagt der Reihe nach, welche Position Ihr Euren Gothi mitteilen möchtet.</p>	<p>Du hast eine zündende Idee! Welche?</p>	<p>Du hast einen Plan. Wen brauchst Du dafür?</p>





Regelkarten





<p>0. Willkommen am Feuer!</p> <p>Lest der Reihe nach im Uhrzeigersinn jeweils eine Regelkarte vor. Führt die Anweisung aus. Legt die Karte ab und gebt den Stapel weiter.</p>	<p>1. Eure Gruppe sitzt um ein Feuer. Lege die Karte mit dem Feuer in die Mitte.</p>	<p>2. Lies das Intro von Althing vor und lege es danach offen in die Mitte.</p>
<p>3. Legt nun alle Szenariokarten mit der Rückseite nach oben nebeneinander neben das Lagerfeuer.</p>	<p>4. Wählt gemeinsam eine Szenariokarte. Lasst die gewählte Karte liegen und legt alle anderen Szenariokarten beiseite.</p>	<p>5. Ihr wisst, dass Ihr zu diesem Thema am Ende der Reise eine Position finden müsst, die Euren Gothi hilft, gute Entscheidungen für die gesamte Insel zu treffen.</p>
<p>6. Erfindet jetzt alle eine Person, die Ihr am Feuer verkörpern möchtet. Zur Inspiration könnt Ihr die Inspirationskarten mit Namen und Rollen nutzen.</p>	<p>7. Nennt der Reihe nach Euren neuen Namen und Eure Rolle. Wenn es Euch hilft, notiert es Euch auf einem Blatt Papier.</p>	<p>8. Stecke die Morgengrauen-Karte etwas oberhalb der Mitte in den Kartenstapel</p>



<p>9. Stecke die "Ihr müsst aufbrechen!" Spielkarte etwas unterhalb der Mitte in den Stapel.</p>	<p>10. Wenn die Spielkarte „Ihr müsst aufbrechen!“ gezogen wird, endet das Spiel. Dann äußern alle der Reihe nach Ihre Position.</p>	<p>11. Einigt Euch, ob Ihr im Uhrzeigersinn der Reihe nach Spielkarten ziehen wollt oder ob Ihr die Reihenfolge frei entscheiden möchtet.</p>
<p>12. Ganz gleich für welche Reihenfolge Ihr Euch entschieden habt, wer an der Reihe ist, bekommt den Redestein.</p>	<p>13. Die Person mit dem Redestein zieht eine Spielkarte vom Stapel, liest sie vor und führt die Anweisung aus.</p>	<p>14. Findet Ihr ein  im Text der Spielkarten, setzt dort den Titel des Szenarios ein.</p>
<p>15. Bringt das Gespräch durch immer neue Spielkarten voran.</p>	<p>16. Gib den Redestein weiter, wenn Du fertig gesprochen hast, die Anweisung ausgeführt hast oder den Dialog mit einer Person beendet hast.</p>	<p>17. Ihr dürft Karten jederzeit aussetzen oder an andere Mitspielende weitergeben. Gib die Spielkarte und auch den Redestein weiter.</p>

<p>18. Tippe auf das X, wenn Du eine Spielkarte nicht ausführen möchtest. Dann ist die nächste Person an der Reihe.</p>	<p>19. Tippe auf das X, wenn Dir ein Thema in der Runde unangenehm ist. Das Thema wird ausgesetzt.</p>	<p>20. Du darfst jederzeit auf das Lagerfeuer tippen, um den Redestein zu fordern.</p>
<p>21. Forderst Du den Redestein, ziehst Du die nächste Spielkarte. Wenn Ihr Euch für die Reihenfolge nach Uhrzeigersinn entschieden hattet, folgt die Person links von Dir.</p>	<p>22. Versichert Euch, dass alle in der Gruppe den Spielverlauf verstanden haben. Im Zweifel lest die entsprechende Karte noch einmal vor.</p>	<p>23. Lies jetzt die Vorderseite der ausgewählten Szenariokarte vor und führe die Anweisung aus. Lege die Karte danach offen neben den Spielkartenstapel.</p>

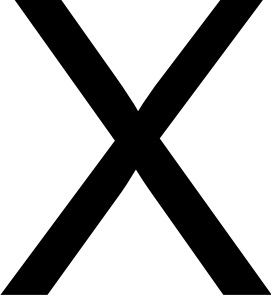
Szenariokarten

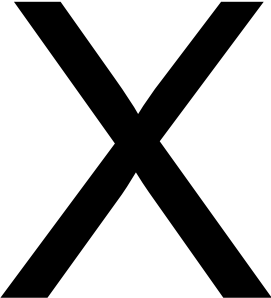
Vorderseite Szenariokarte	Rückseite Szenariokarte
<p>Jemand hat ein großes Erbe erhalten. Worin besteht es? Was tut Ihr, um soziale Spannungen und Neid im Dorf zu vermeiden?</p> <p>>Du wählst eine mitspielende Person als Erb*in</p> <p>>Die gewählte Person bekommt den Redestein, zieht die erste Spielkarte und beginnt.</p>	<p>Szenario</p>  <p>Neues Erbrecht</p>
<p>Die Gruppe soll auf große Fahrt gehen. Wohin? Warum?Ist das eine gute Idee?</p> <p>> Du wählst eine mitspielende Person. Die Person besitzt nun ein Schiff und möchte die Expedition starten.</p> <p>>Die gewählte Person bekommt den Redestein, zieht die erste Spielkarte und beginnt.</p>	<p>Szenario</p>  <p>Expedition</p>
<p>Eine Situation im letzten Jahr hat für viele eine große Not gebracht. Ihr müsst etwas tun! Was empfiehlt Ihr den Gothi?</p> <p>>Du wählst eine mitspielende Person. Die Person hatte im letzten Jahr eine wichtige Rolle.</p> <p>Die gewählte Person bekommt den Redestein, zieht die erste Spielkarte und beginnt. Sie erklärt auch, welche Rolle sie hatte.</p>	<p>Szenario</p>  <p>Fürsorge</p>
<p>Die Fische im Fjord werden immer weniger! Ob das Nachbardorf sich wohl nicht an die abgesprochenen Fangmengen hält?</p> <p>>Du wählst eine mitspielende Person. Die Person ist eine Vertreter*in des Nachbardorfs.</p> <p>Die gewählte Person bekommt den Redestein, zieht die erste Spielkarte und beginnt.</p>	<p>Szenario</p>  <p>Fischereikonflikt</p>

Vorderseite Szenariokarte	Rückseite Szenariokarte
<p>Kriegstrommeln hallen über die Insel. Es heißt, Harald der Däne will die Insel überfallen. Wollt Ihr in den Krieg ziehen?</p> <p>>Du wählst eine Person. Die Person besitzt eine Waffe.</p> <p>Die gewählte Person bekommt den Redestein, zieht die erste Spielkarte und beginnt.</p>	<p>Szenario</p>  <p>Krieg</p>
<p>Die Gruppe braucht ein neues Oberhaupt. Wieso? Welche Empfehlung gebt Ihr Euren Gothi?</p> <p>>Du wählst eine mitspielende Person. Die Person ist Dein*e Kandidat*in. Begründe weshalb.</p> <p>Die gewählte Person bekommt den Redestein, zieht die erste Spielkarte und beginnt.</p>	<p>Szenario</p>  <p>Wahl</p>
<p>Jemand hat ein Verbrechen begangen. Wie genau lautet die Anklage? Welche Strafe wollt Ihr den Gothi empfehlen?</p> <p>>Du wählst eine mitspielende Person. Die Person ist nun der*die Angeklagte.</p> <p>Die gewählte Person bekommt den Redestein, zieht die erste Spielkarte und beginnt.</p>	<p>Szenario</p>  <p>Strafprozess</p>
<p>Eine Stammesfehde ist im letzten Jahr eskaliert. Wodurch? Was müsste geschehen, um die Fehde zu beenden? Das Althing fordert eine gemeinsame Lösung des Konflikts von Euch.</p> <p>>Teilt die Gruppe in zwei Lager, die je eines der Dörfer vertritt.</p> <p>>Die Person, die den ältesten Charakter spielt, bekommt den Redestein, zieht die erste Spielkarte und beginnt.</p>	<p>Szenario</p>  <p>Frieden</p>

Vorderseite Szenariokarte	Rückseite Szenariokarte
<p>Jemand hat ein rätselhaftes Ereignis beobachtet (Sonnenfinsternis, eine rauchende Erdspalte, einen Kornkreis, eine Vogelformation, eine Sternschnuppe, etwas ganz anderes?)</p> <p>>Du wählst eine mitspielende Person. Die Person hat das Ereignis zuerst bemerkt.</p> <p>Die gewählte Person bekommt den Redestein, zieht die erste Spielkarte und beginnt.</p>	<p>Szenario</p>  <p>Rätselhaftes Ereignis</p>
	<p>Szenario</p> 
	<p>Szenario</p> 
	<p>Szenario</p> 

Inspirationskarten, X

<p><u>Inspirationskarte 1</u></p> <p><u>Rollen</u></p> <p>Schmied*in</p> <p>Schäfer*in</p> <p>Köhler*in ;</p> <p>Jäger*in</p> <p>Heilkundige*r</p> <p>Weber*in</p> <p>Runenkundige*r</p> <p>...oder etwas anderes?</p>	<p><u>Inspirationskarte 1</u></p> <p><u>Namen</u></p> <p>Sigrun, Helga, Elín,</p> <p>Hildur, Asta, Erla,</p> <p>Guðrún, Gunnar,</p> <p>Olav, Einar, Halldor,</p> <p>Ragnar, Thorin</p> <p>...oder einen ganz anderen?</p>	
--	---	---

<p><u>Inspirationskarte 2</u></p> <p><u>Rollen</u></p> <p>Robbenfänger*in</p> <p>Steinmetz*in</p> <p>Tischler*in</p> <p>Imker*in</p> <p>Fischer*in</p> <p>Seiler*in</p> <p>...oder etwas anderes?</p>	<p><u>Inspirationskarte 2</u></p> <p><u>Namen</u></p> <p>Jón, Bjark, Sigridur,</p> <p>Björg, Audur,</p> <p>Kolbrún, Hafnis,</p> <p>Brynjar, Thórunn,</p> <p>Birgir</p> <p>...oder einen ganz anderen?</p>	
---	---	---

Lagerfeuerkarte, Redesteinkarte

