

Must Have Regeln für TABOO Larp 2024

Wir erwarten von jedem SC und NSC folgende **Infos auswendig** zu können – und vor Ort **umzusetzen**. Es kann sein, dass du beim Check In exemplarisch abgefragt wirst. Kannst du die Regeln nicht, keine Sorge, du kannst sie dann noch am Check In lesen. Der Check In dauert dann für dich nur länger.

Warst du schon auf dem TABOO und kennst dich aus? Dann brauchst du nur die erste Seite – vor allem die gelb unterlegten Punkte:

Regeln:

1. Spiele einen passenden Char aus dem **18. oder frühen 19. Jahrhundert**.
2. Du trägst **keine** Rüstung, Schilde oder führst mächtige Waffen (keine Langwaffen)
3. **Schusswaffen:** Eine Waffe kann immer nur einmal schießen (und kann dann nachgeladen werden). Du ziehst den Hahn, und man hört ein „Peng!“. Wirst du getroffen, spiel schön aus.
4. **Zauberei:** nur wenige können zaubern (nie in James Town oder Friedheim). Wenn du das kannst: spiele es schön aus und habe nicht zu viel Power. Wenn du verhext wirst? Spiel erstmal mit.
5. **Kampf:** Nahkampf (ohne Waffen) ist erlaubt – weil du langsam und vorsichtig kämpfst. Es geht nur um Schauspiel. Nicht ums gewinnen. Du kämpfst für die anderen. Kämpfe nur, wenn du nichts getrunken hast, wenn du kontrolliert sein kannst.
6. **3er Regel:** Wenn du dein Lager verlässt, geht höchstens zu dritt.
7. **Nachts:** Du kannst dich außerhalb der Lager nur bewegen, wenn du eine Laterne bei dir hast (welche schwach leuchtet).
8. Wenn du eine Kiste, Lichter, große Artefakte findest (Grabplatte...), **lass sie bitte zurück**. Nimm nur die kleinen Dinge mit, wie z.B. Münzen, Steine, Finger, Wókpa.
9. Siehst du einen **Zettel**, lies ihn zuerst, bevor du z.B. eine Kiste öffnest. Lass den Zettel zurück.
10. Der Weg zwischen dem **Moor und James Town** können nur Moorer nutzen.
11. **Geisterpfad:** Schirme deine Augen ab – so dass du nur den Boden sehen kannst.
12. **Besuche die Narune nur nachts!** Tagsüber ist die Jurte für dich geschlossen.
13. Berührt dich ein **grüner Laser-Pointer-Strahl** (Kleidung reicht aus), bekommt dein Char Probleme – du entscheidest welche: Kälte, Zittern, Raserei, Angst...
14. Opferregel: DU entscheidest, ob dein Char **sterben** sollte (im Spiel mit SC). Aber es gibt Ausnahmen (NSC, Orgas geben dir die entsprechende Info).
15. Kommst du aus **James Town**? Ehre die Krone, akzeptiere die Obrigkeit (Gouverneur, Lady Highton), sei patriotisch.
16. **Verletze niemanden OT!** Weder durch zu laute Schusswaffen, durch körperliche Unkontrolliertheit oder durch nicht Einhalten von persönlichen Grenzen.
17. Jemand überschreitet deine **Grenze**? „Ich möchte das wirklich, wirklich nicht!“

Erklärungen und Beispiele zu einigen Regeln:

1. Spiele einen passenden Char...

Grenzen? Steampunk, zu viel Technik, zu modern... Auch keinen Pirat oder Western-Helden. Unsicher? Mach ein Foto und schicke es uns!

2. Du trägst **keine** Rüstung, Schilde....

Schwerter, Zweihandwaffen, große Hämmer etc. passen auch nicht. Lieber Messer, Beile, Degen, Säbel, Rapier, Knüppel...

3. **Schusswaffen und Schießen:**

Revolver oder Winchester passen nicht. Auch eine Shotgun ist knapp raus. Lieber Musketen, Einschuss-Pistolen, Kanonen...

Vorsicht: bist du Indoor oder deine Pistole ist in der Nähe eines Ohres, kann es gefährlich für das Gehör werden. Im Zweifel: schieß nicht! **Wenn du schießt**, achte darauf, dass dein Gegenüber den Schuss mitbekommen kann. Doof: jemanden in den Rücken zu schießen. Lieber: schön anvisieren, Blickkontakt, evtl. noch ein Ausruf „Nimm dies, Bloody Huntsman!“ – PENG!

Vermeide Kopfschüsse. Warum? Im Grunde müsste der andere direkt tot sein. Direkt tot ist meist langweilig. Gib deinem Gegner die Chance zu entscheiden, was passiert. Waghumpeln, Schreien, Verletzungen ausspielen... und später den Wunden erliegen (oder knapp gerettet werden), ist häufig viel schöner als „Puff“ und tot. Auch wenn dein Gegner ein Huntsmen oder eine Faulzunge ist.

Passiert auch oft im Larp: „*Schlagt ihnen die Köpfe ab. Und verbrennt sie danach!*“

Buuuh! Langweilig. Wie soll man das darstellen? Das ist Telling. Es wirkt nerdig – und hilft nicht der Immersion. Also, bitte nicht! Auch wenn es „logisch“ wäre, bei einem Wiedergänger auf Nummer sicher zu gehen – lass es sein!

4. **Zauberei:**

Ähnlich wie Schießen: wenn du zauberst, Sorge dafür, dass dein Gegenüber es mitbekommt. Und ein Angebot zum Spielen bekommt: Blickkontakt, Gestik/Bewegung, Stimm-Einsatz...mach schönes Schauspiel.

Wenn du „verzaubert“ wirst, denke nicht zu viel. Sei wie ein Kind, fühle – und mach erstmal mit. Mach was aus der Szene, stelle irgendwas dar (was sich passend anfühlt) – und versuche später den Fluch oder das neue Problem loszuwerden. Hole dir Hilfe, suche das Moor oder die Narune auf. Sieh es nicht nur als „Strafe“, verflucht worden zu sein. Sondern eher als coole Filmszene. Und Spielpotential danach.

5. **Kampf:** Infight (Nahkampf) ist erlaubt, Kampf sehen wie Tanzen oder Schauspiel

Mach kein Power-Gaming. Du bist kein Held der 1. Reihe. Ein Soldat oder ein Huntsmen ist stärker als du. Und Geister wirst du nicht besiegen können.

Wenn du kämpfst, geht es nur um die Szene. Um Schauspiel. Für Zuschauende, für deinen Gegner und für dich. Versuche nicht alles, um zu gewinnen. Setze deine OT-Kraft nicht ein, um zu dominieren. Gib Raum – und nimm Raum. Biete dem andere was an. Hole schön weit aus und kämpfe langsam, damit dein Gegner reagieren kann.

Play to loose? Nein! Dann würden ja alle versuchen, zu verlieren. Auch nicht viel besser. **Play to play.** Stell dir vor, du kämpfst im Theater zur Unterhaltung des Publikums.

Klar, und sei vorsichtig – verletzte andere OT nicht. Bist du grundsätzlich unkontrolliert? Oder gerade angetrunken? Kämpfe nicht (fall direkt um).

Bist du körperlich so eingeschränkt, dass du zu sehr Angst vor einem Kampf hast? Kämpfe nicht, verliere direkt. Du trägst als erstes die Verantwortung für deine eigene Sicherheit. Greifst du jemanden an, trägst du dann noch Mitverantwortung für die Sicherheit deines Gegenübers.

6. **3er Regel:** Wenn du dein Lager verlässt, maximal zu dritt.

Das ist eine OT-Regel, die dafür sorgt, dass es spannender für dich wird. Kleine Gruppen fühlen sich unsicherer. Und so kannst du mehr Bedrohung, Spannung oder Adrenalin-Kicks erleben. Du hast keine Lust dazu? Bleibe in deiner Siedlung.

7. **Nachts:** Habe eine Laterne dabei.

Sinn wie bei der 3er Regel (OT, Bedrohung...). Trägst du ein Licht (in Form eine Laterne, LED), wirst du von Huntsmen, Geistern etc. eher gesehen. Das schwächt dich – dadurch wird es bedrohlicher und generiert mehr Spielspaß. Nutze also bitte nicht „besonders helle“ oder „kaum sichtbare“ Lichter.

Keine Lust darauf? Bleib nachts in deiner Siedlung. Dort gibt es genug Spiel.

8. **Kisten,** Lichter... bitte zurücklassen.

Ernte und Lote im Wald, auf dem Friedhof oder Geisterpfad: Ressourcen wie Steine, Finger, Wókpa..., aber sei kein Asso! Nach dir kommen auch noch andere SC: Lass also die Grabsteine o.ä. (Kisten, Technik, große Artefakte...) am Ort zurück! Gestalte Orte auch nicht um!

9. **Zettel:**

Wenn du eine Kiste öffnen magst, lies **erst** den Zettel (sofern einer vor oder an der Kiste liegt).

10. Der Hauptweg zwischen dem **Moor und James Town** ist gesperrt.

Das ist neu: Ist das Moor deine Heimat, kannst du den Weg ganz normal nutzen. Alle anderen suchen sich andere Wege (außen herum oder über den Geisterpfad).

11. **Geisterpfad:** Schirme deine Augen ab – sodass du nur den Boden sehen kannst.

Gilt auch tagsüber. Du kannst nicht mal so eben über den Geisterpfad huschen! Schau nur auf den Boden. Und schirme deine Augen ab. Gehe langsam und vorsichtig. Der Geisterpfad beginnt am Rande von Friedheim und endet fast im Moor.

Keine Lust auf den Geisterpfad? Laufe außen herum.

12. Besuche die Narune nur nachts!

Gehe tagsüber nicht in das Zelt der Narune. Erst, wenn es wirklich dunkel ist.

13. Berührt dich ein **grüner Laser**-Pointer-Strahl (Kleidung reicht aus), bekommst dein Char Probleme – du entscheidest welche:

Kälte, Zittern, große Angst, Raserei, Aggressionen gegen Freunde, Drang sich selbst zu verstümmeln... Finde im Spiel heraus, wie du „geheilt“ werden könntest. Findest du binnen 3-4h keine Lösung, keine Heilung? Suche eine Orga auf (Orga-Plex, größtes Gebäude im Zentrum).

14. Gilt die **Opferregel** bei uns?

Im Kern: Ja! Unter den SC gilt immer die Opfer-Regel. Heißt, DU entscheidest, ob bzw. wie dein Char sterben sollte. Sogar bei einem Kopf-Schuss!

Aber es gibt Ausnahmen. In gewissen Situationen kann es sein, dass dir ein NSC einen Hinweis gibt, dass es jetzt eng wird. Konkrete Beispiele:

- Du schaust in das Gesicht eines Mad Face (wie dumm von dir!)
- Die Narunen sagen dir klar: „*Niemand kann dir jetzt noch helfen!*“
- Eine Orga bzw. ein NSC gibt dir eine ähnliche Info, z.B. weil dich der Einäugige (grüner Laser-Pointer-Strahl) mehr als einmal erwisch hat.

So bleibt es ein wenig ungewiss und damit spannender für dich. Du bist dann auch nicht sofort tot – sondern hast noch die Chance, schön zu sterben.

15. Kommst du aus James Town? Ehre die Krone, akzeptiere die Obrigkeit!

OT stehen wir auf Gleichberechtigung, Freiheit, Demokratie... Dein Char wahrscheinlich nicht. Führe keine Demokratie ein! Es würde ohnehin nicht klappen (das hat System-Gründe). Sei Patriot, akzeptiere und ehre die Krone – ja, liebe sie und knirsche höchstens heimlich mit den Zähnen, wenn dir etwas am Gouverneur oder Lady Highton nicht gefällt.

Wenn du unbedingt etwas gegen die Obrigkeit machen willst, sprich erst eine Orga an!

Wenn du auf KEINEN Fall auf Seiten der Krone stehen magst und das auch offen ausleben möchtest, solltest du nicht Teil von James Town sein (geh lieber ins Moor oder nach Friedheim).

16. Verletze niemanden OT!

Siehe extra Blog. Achte auf die anderen und sei mitfühlend. Versuche andere nicht zu verletzen – und wenn doch, entschuldige dich und lern draus. Du bist dir unsicher, ob dein Verhalten andere verletzt? Lass es lieber – oder sprich uns an.

17. Jemand überschreitet deine **Grenze**? „*Ich möchte das wirklich, wirklich nicht!*“

Du bist für deine Sicherheit und deine persönlichen Grenzen verantwortlich. Wenn jemand über deine Grenze geht, kannst du es stoppen, in dem die Formulierung „**wirklich, wirklich**“ nutzt. So bleiben alle im Spiel und die anderen wissen, dass es hier bei dir nicht weitergehen darf.

Regelbruch?

Erwischt dich ein NSC dabei, wie du Regeln bewusst brichst, hat das OT-Konsequenzen.

Klar – unter Adrenalin machen wir Fehler. Das meinen wir nicht. Aber z.B. ein „betrunkenes Herumgröhlen auf dem Geisterpfad“ fällt auf. Das passt nachts nicht ins abenteuerliche Spielgebiet. Stört die NSC, nervt andere SC.

Fast alle Regeln dienen dazu, mehr zu erleben. Für dich und für die anderen. Bitte respektiere unsere Regeln, wenn du vorhast an unserem Larp teilzunehmen!

Werte:

- Bist du dir einmal bei den Regeln nicht sicher: Nicht schlimm! Spiel erstmal! Frage dich: Was brauchen die anderen? Fühle mit.
- Schenke anderen schöne Szenen. Generiere Spielpotential.
- Spiel auch **mal devout!** Mach andere groß. Nur dominant ist langweilig.
- Wenn du magst, nimm Spiel an. Die meisten von uns sind dankbar, wenn wir etwas angeboten bekommen – oder auch, wenn man unsere Angebote annimmt.
- **Immersion:** Sorge dafür, dass wir so gut es geht in der Immersion bleiben. Klar, kannst du OT gehen – nur mach das so, dass du niemanden störst. Flüstere oder zieh dich in deinem Zelt zurück – oder nutze die OT-Zone hinter dem Frieds Inn. Latsche nicht mit Kulturbeutel zur Dusche (verstecke lieber sichtbare OT-Dinge).
- **Emotionen** ausspielen: Lass dich auf die Szene ein und spiel mit – spiel aus. So gut du kannst. Spiele keinen „coolen“ Char, **keinen Veteranen**, der alles erlebt hat. Sorge dafür, dass dein **Char Schwächen** hat. Wovor hat dein Char Angst? Wie zeigst du Angst, Trauer, Freude...? Bist du **nachts im Wald**? Spiele nicht zu cool. Flüstere, zeige Angst, lass dich auf die Stimmung ein!
- Historische Korrektheit, Realismus, Logik und Perfektion sind uns **nicht wichtig:** Es geht uns um schöne Szenen. Intensive Emotionen. Gänsehaut. Drama. Spielspaß.
- Du brauchst in keiner Szene eine Orga. Dafür sind die Zettel, Kisten – Werte und freies Spiel. Es gibt bei uns **keinen Hauptplot**, der zum Schluss des Larps **gelöst wird**. Wir erzählen gemeinsam Geschichten. Tauche ein und spiel! Bist du dir unsicher? Mach einfach. Trotzdem unsicher? Komm zu uns – wir helfen gern!