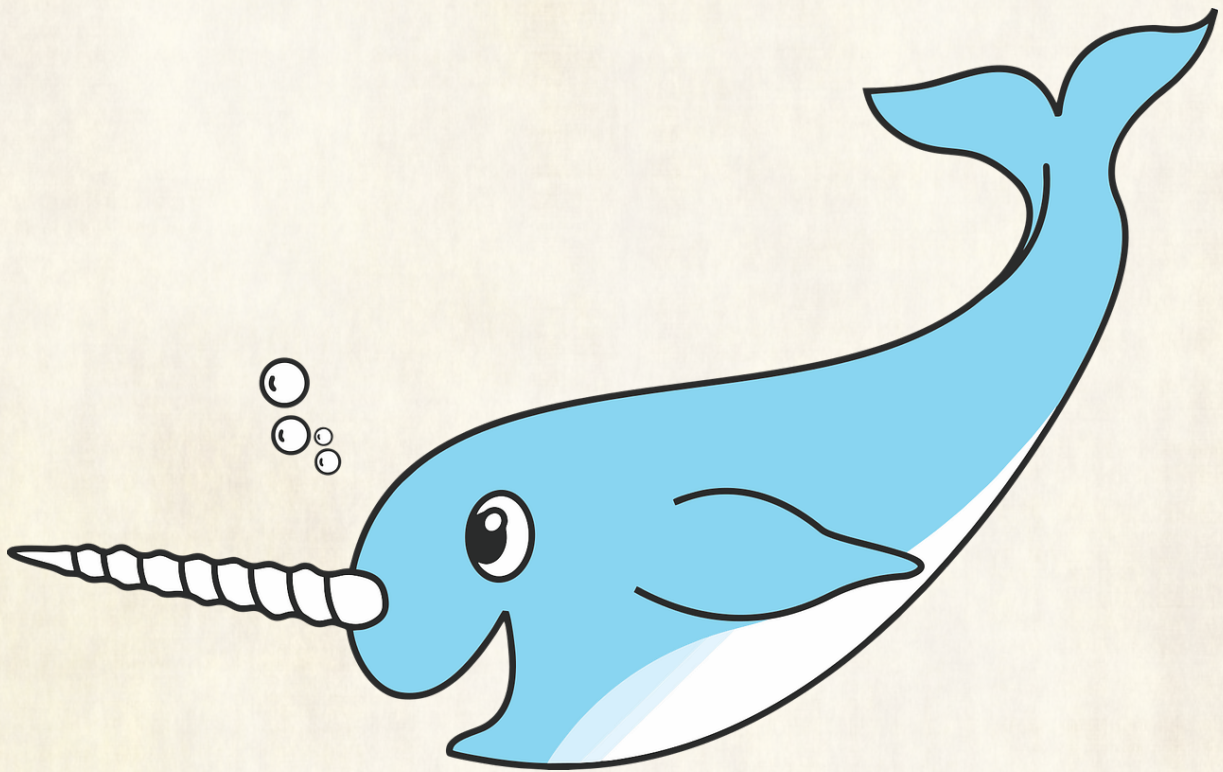


Orkenspalter TV präsentiert

# WOHNUNGEN UND WALE

Ein Erzählrollenspiel für 2-5 Spielende - mit Dank an Twitch-User m1zukaqe und an Teltale Games für die Inspiration aus „Midtown Cowboys“ („You’re hiding a Cooooow!“)



Pergament: GerdAltmann@Pixabay

Narwal: b0red@Pixabay

Wal: furuno@Pixabay

## PRÄMISSE

Eine Spielleitung (SL) übernimmt die Rolle der/des Vermieter\*In. Die Spielenden bilden „die WG“. Sie müssen die Vermieterin davon überzeugen, dass sie in ihrer Wohnung keinen Wal verstecken. Job der SL ist es hierbei nicht, gegen die WG anzutreten, sondern die Spielenden unter Druck zu setzen, gemeinsam eine dämliche

Geschichte zu erzählen und die Szenen zu verwalten.

## WAS IHR BRAUCHT

Stoppuhr

Notizzettel und Stifte

W20 und W10

## SCHRITT 1

### Was für eine Wohnung? – W20

1	Wohnklo mit Etagenbetten - Küche, Betten, Wohnzimmer - alles in einem Raum
2	Drei Zimmer, Küche, Bad
3	Geräumiges Loft-Apartment voller Spielautomaten
4	unrealistische Sitcom-Bude
5	Vorstadt-Spießer-Häuschen mit 2 Etagen
6	Luxuriöse Villa mit 5 Schlafzimmern
7	abgelegenes Spukschloss
8	Stillegelegter Vergnügungspark
9	Gestrandetes Piratenschiff

10	Jurte mitten in Kasachstan
11	Stapel umgebauter Überseecontainer
12	ISS
13	Hobbithöhle
14	Messe Essen
15	Snake Mountain
16	Einsamer Leuchtturm vor Neuengland
17	Baumhaus der Familie Robinson
18	Unterirdische Bunkeranlage
19	Die Wohnung, in der ihr euch gerade befindet
20	Parkbank

## SCHRITT 2

### Was für ein Wal oder Tier mit Wal im Namen? – W10

1	Orca
2	Blauwal
3	Buckelwal
4	Narwal
5	Beluga
6	Pottwal

7	Hector-Delphin
8	Tümmler
9	Walros
10	Walhai
11	Brendan Fraser

### SCHRITT 3

#### Was für eine Vermieterperson? – W20

1	Gutmütige Omi mit grauem Star
2	Kettenrauchende, notgeile Puffmutter
3	Ein Mann in mittleren Jahren, der euer bester Kumpel sein will
4	Beruf Sohn: Hat diese und viele weitere Immobilien geerbt, keine Lust, keine Ahnung, kein Charakter
5	Konzernroboter: Die Immobilie gehört einem Großkonzern
6	Ein Zirkusdirektor, der darauf besteht, dass alles pantomimisch dargestellt wird
7	Captain Ahab
8	Skeletor
9	Don Vito Corleone
10	Donald Trump

11	Ein aggressiver, sprechender Vogel (Eule, Hahn...)
12	Eine junge Hippieperson, die sehr allergisch gegen Wale ist
13	Eine PETA-Aktivistin
14	Walter Walton, Wahlhelfer und Walnussfabrikant
15	Schmieriger Geschäftsmann, der illegale Gastarbeiter im Keller einquartieren will
16	Eure echte Vermieterperson
17	Elon Musk
18	H.P. Lovecraft
19	Reiche Hollywoodschauspielerin, die als junge Frau in einem Walhorrorfilm mitgespielt hat
20	Ron Burgundy?

### SCHRITT 4

#### WG-Charaktere (Vorschläge, ihr könnt auch euch selbst spielen)

Wissenschaftsnerd, erfolgloser Comiczeichner, Metal-Ork, Tierschützerin, Gigolo, Langzeitstudentin, Krimineller Henchman mit Ambitionen, sprechender Hund, Alien im Exil, Superheldin, Dschinghis Khan, Bilbo Beutlin, Piratin, Crocodile Dundee, Sheena - Königin des Dschungels, Aquaman ....

### KOMPLIKATIONEN

#### W10

1	Der Wal stößt Wasser aus seinem Blasloch aus und flutet damit die Wohnung oder die darüber
2	Der Wal öffnet den Mund und ein biblischer Prophet torkelt desorientiert durch die Wohnung
3	Der Wal verwandelt sich in einen Petunientopf und dann wieder zurück
4	Der Wal versucht aktiv, bei der Tarnung zu helfen und durchwühlt den Kleiderschrank eines der WG-Mitglieder

5	Der Wal entdeckt, dass Star Trek IV zum Streamen verfügbar ist und startet den Film
6	Sternenflottenoffiziere aus der Zukunft versuchen, den Wal zu entführen
7	Ein norwegisches Walfangschiff rammt die Wohnung
8	Ein Riesenkalmar befreit sich aus den Zähnen des Wals und glitscht durch die Wohnung
9	Der Wal furzt, gibt aber nicht zu, dass er es war
10	Unabhängige Walbeobachter treffen ein.

## ABLAUF IN SZENEN

Sobald alle Parameter feststehen, beginnt das Spiel. Es ist in 5 Szenen unterteilt.

### SZENE 1 - ANKUNFT

Die Vermieterperson steht vor der Tür und verlangt Einlass. Es wird vermutet, dass die WG einen Wal versteckt. Das widerspricht dem Mietvertrag.

Die WG hat 3 Minuten Zeit, sich zu einigen, **wo der Wal versteckt wird**. Dabei können alle Räume genannt werden, die im Rahmen der erwürfelten WG Sinn ergeben, egal ob der Wal dort physisch Platz finden würde. Weitere Räume können in späteren Schritten etabliert werden.

Die Szene endet, wenn die WG sich einig ist.

### SZENE 2 - ABWIMMELN

Die Vermieterperson platzt herein und verlangt eine Erklärung für die Walgerüchte. Die SL muss hier auf Basis der Wal- und WG-Art ihren Verdacht begründen. Was haben die Nachbarn gesehen oder gehört? Die WG muss **die Vorwürfe entkräften**. Es ist dabei egal, ob der Wal sich im gleichen Raum wie die Vermieterperson befindet.

Sobald die WG ihre Argumente vorgetragen hat, ist die Vermieterperson fürs Erste beruhigt.

### SZENE 3 - GASTFREUNDSCHAFT

Der Vermieterperson fällt jedoch ein, dass sie noch 10 Minuten bis zum nächsten Termin hat und fragt die WG, ob sie hier warten kann. Sie besteht sogar darauf. Auf Basis der etablierten Parameter beginnt die Vermieterperson **Smalltalk**. Dieser ist durchzuhalten, bis die 10 Minuten abgelaufen sind.

### SZENE 4 - ESKALATION

Nach Ablauf der 10 Minuten wird eine **Komplikation** ausgewürfelt (siehe oben). Je nachdem, wie die WG damit umgeht, kann das nun dazu führen, dass die Vermieterperson den Wal bemerkt.

Der Job der WG wäre in der Folge, glaubhaft zu versichern, dass das fragliche Objekt kein Wal ist bzw. zu rechtfertigen, warum der Wal sich hier aufhält. Dies kann z.B. durch geschickte Verkleidungen, Magie, Wissenschaft oder einen Rechtsanwalt geschehen.

Die SL entscheidet dann, ob die Vermieterperson dadurch beruhigt wird, oder nicht. Wenn die WG diese Entscheidung nicht akzeptiert, kommt es zu einer weiteren Komplikation und einem neuen Rechtfertigungsversuch.

Akzeptiert die WG die Entscheidung der Vermieterperson, endet die Szene.

### SZENE 5 - EPILOG

Wurde der Wal als solcher enttarnt, muss die WG sich innerhalb von 3 Minuten darauf einigen, **warum** er überhaupt in der Wohnung ist. WG und SL erzählen gemeinsam, wie die Geschichte endet.

