

LUCIA PETERS

DANGEROUS GAMES



Das Spielbuch mit
abenteuerlichen Mutproben,
mysteriösen Ritualen
und düsteren Horrorspielen

riva

LUCIA PETERS

DANGEROUS
GAMES

LUCIA PETERS

DANGEROUS GAMES

Das Spielbuch mit
abenteuerlichen Mutproben,
mysteriösen Ritualen
und düsteren Horrorspielen

riva

Bibliografische Information der Deutschen Nationalbibliothek

Die Deutsche Nationalbibliothek verzeichnet diese Publikation in der Deutschen Nationalbibliografie. Detaillierte bibliografische Daten sind im Internet über <http://d-nb.de> abrufbar.

Für Fragen und Anregungen

info@rivaverlag.de

1. Auflage 2020

© 2020 by riva Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH

Nymphenburger Straße 86

D-80636 München

Tel.: 089 651285-0

Fax: 089 652096

Text © 2019 by Lucia Peters. Illustrationen © 2019 by Chronicle Books. Die englische Originalausgabe erschien 2019 bei Chronicle Books LLC, San Francisco, California, unter dem Titel *Dangerous Games to Play in the Dark*. All rights reserved.

Alle Rechte, insbesondere das Recht der Vervielfältigung und Verbreitung sowie der Übersetzung, vorbehalten. Kein Teil des Werkes darf in irgendeiner Form (durch Fotokopie, Mikrofilm oder ein anderes Verfahren) ohne schriftliche Genehmigung des Verlages reproduziert oder unter Verwendung elektronischer Systeme gespeichert, verarbeitet, vervielfältigt oder verbreitet werden.

Übersetzung: Manfred Allié

Redaktion: Silke Panten

Umschlaggestaltung: Marc-Torben Fischer

Umschlagabbildung: Pam Wishbow

Illustrationen: Pam Wishbow

Satz: abavo GmbH, Buchloe

Druck: Livonia Print, Riga

Printed in Latvia

ISBN Print 978-3-7423-1287-7

ISBN E-Book (PDF) 978-3-7453-0981-2

ISBN E-Book (EPUB, Mobi) 978-3-7453-0982-9

— Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter —

www.riva-verlag.de

Beachten Sie auch unsere weiteren Verlage unter www.m-vg.de

*Für die, die das Dunkel suchen:
Lest weiter auf eigene Gefahr.*

INHALT

Einführung 8

KAPITEL 1: Partyspiele 15

Leicht wie eine Feder, steif wie ein Brett 16

Der Antwortmann 24

Das Bilderspiel 32

Das Spiel der 100 Gespenstergeschichten,
auch unter dem Namen *Hyakumonogatari Kaidankai*
bekannt 38

KAPITEL 2: Geisterbeschwörungen 45

Bloody Mary 46

Blue Baby, Baby Blue 52

Pik-Dame 58

Der Geistergastgeber 64

KAPITEL 3: Versteckspiele auf hohem
Niveau 73

Um Mitternacht 74

Versteckspielen allein, auch unter dem Namen
Hitori Kakurenbo bekannt 82

Das Badezimmerpiel, auch unter dem Namen
Daruma-san bekannt 92

Das Kerzenspiel 98

KAPITEL 4: Lange, seltsame Reisen	109
Die Pforten deines Verstandes	110
Das Aufzugsspiel	118
Schranktür zu einer anderen Welt	126
Das schwarze Telefon	132
KAPITEL 5: Kontakt mit der anderen Seite	143
Wer steckt im Schrank?	144
Reise nach Jerusalem für einen	150
Das Eckenspiel	154
Das Schwesternspiel, auch unter dem Namen <i>Sara Sarita</i> bekannt	162
KAPITEL 6: Wer weiß es?	169
Das rote Buch	170
Das Zirkelspiel	176
Der Wahrsager	184
Das Spielkartenspiel	190
Schlussbemerkung	198
Über die Autorin	199
Dank	200
Quellen	201

EINFÜHRUNG

Taschenlampen. Verdunkelte Zimmer. Namen werden beschworen, Mantren gemurmelt, geheimnisvolle Zaubersprüche gewispert. Ein Kichern ertönt aus dem Dunkel – die einen kichern, weil sie mutig sind, andere, weil sie so tun wollen, als ob. Mutproben. Wetten. Gespenster.

Vielleicht kennt ihr sie schon: die Art von Spielen, auf die ihr kommt, wenn ihr bei Freunden übernachtet, am Lagerfeuer, auf dem Spielplatz. Es sind eigentlich eher Rituale als Spiele – die, bei denen ihr Geister beschwören, mit Wesen in Verbindung treten oder sonst irgendwie Kontakt aufnehmen wollt mit einer Welt jenseits eurer eigenen. Ihr habt diese Spiele vielleicht bei älteren Freunden oder Geschwistern kennengelernt, oder ihr kennt sie aus Büchern, die man in verstaubten, vergessenen Ecken der Bibliothek findet – Büchern wie diesem hier vielleicht. Mag sein, dass ihr anfangs nicht daran glaubt, dass diese Spiele tatsächlich funktionieren. Ihr werdet sie einfach für Geschichten halten, moderne Märchen. Aber wenn ihr sie spielt, dann hofft ihr trotzdem, dass diesmal vielleicht wirklich etwas passiert. Ihr versinkt in Trance. Ihr überlistet die Naturgesetze. Ihr blickt in den Spiegel und seht nicht euer eigenes Spiegelbild, sondern jemand anderen ... oder *etwas anderes*.

Gerade die Vorstellung, dass etwas Schlimmes geschehen könnte, macht diese Spiele so attraktiv. Sie

fühlen sich *gefährlich* an – und das ist höchstwahrscheinlich der Grund, warum ihr sie spielt.

Was ihr aber vielleicht nicht wisst, ist, dass diese Spiele eine lange Tradition haben, dass sie Teil des uralten menschlichen Strebens sind, Kontakt mit etwas dort draußen aufzunehmen, das größer ist als wir selbst. Es ist der Wunsch herauszufinden, was hinter dem Schleier stecken mag. Es ist der Drang zu sehen, ob es möglich ist, die Grenze zwischen unserer Welt und der anderen zu überqueren – anderer Welten, an deren Existenz manche glauben. Das *Ägyptische Totenbuch* erklärte den Lebenden, wie sie die Toten für ihre Reise durch die Unterwelt vorbereiten mussten. Die Orakel im antiken Griechenland sollten die Zukunft voraussagen, sie waren Sprachrohre der Götter. Der selbst ernannte Seher Nostradamus schrieb seine finsternen Prophezeiungen im 16. Jahrhundert; viele sind überzeugt, dass ein Großteil seiner Weissagungen von Katastrophen sich seither erfüllt hat. Die Spiritisten des späten 19. und frühen 20. Jahrhunderts machten ein großes Publikum mit Medien, Séancen und auf Fotos festgehaltenen Gespenstern bekannt. Und natürlich haben im Laufe der Zeit mystische Elemente Eingang in die Religionen gefunden, die althergebrachten wie die neuen. Mit dem Mittel des Rituals – Regeln, die erfüllt sein müssen, Zutaten, die man braucht, Anweisungen, die umzusetzen sind – haben Menschen stets versucht, einen Zugang zur Welt des Unbekannten zu finden, eine Erklärung.

Aber nach und nach – gerade um die Zeit, als die Spiritisten auf dem Höhepunkt ihrer Beliebtheit waren – sahen die Menschen nicht nur Magie und Religion in diesen Ritualen, sondern auch Gesellschaftsspiele. Dinge wie Tischrücken, Geisterbeschwörung und automatisches Schreiben gehörten zur Unterhaltung auf Partys und bei anderen geselligen Zusammenkünften, einfach nur um Freunde und Gäste zu amüsieren und zu beeindrucken. Von dort war es nur noch ein kleiner Schritt zu den Kinderspielen in den letzten Jahrzehnten des 20. Jahrhunderts, denen, die ihr kennt, wenn ihr jemals bei Freunden über Nacht geblieben seid.

Und als das 21. Jahrhundert kam, entwickelten diese Spiele sich weiter. Früher war das Wissen der Spieler auf das beschränkt, was sie selbst und der kleine Kreis ihrer Freunde wussten, aber heute stehen uns ganze Netzwerke zur Verfügung. Mit dem Internet haben wir Zugang zu einem fast grenzenlosen Maß an Wissen, im wahrsten Sinne des Wortes auf Tastendruck. Moderne Märchen und rituelle Spiele finden schneller und weiter denn je Verbreitung und reißen dabei Kultur-, Sprach- und geografische Grenzen ein. Und dazu werden ständig neue Spiele erfunden. Die sind oft komplexer als die Spiele von früher, man braucht spezielle Ausrüstung oder genau vorgeschriebene Bedingungen, auch die Zahl der Schritte ist viel größer. Wahrscheinlich probieren wir es gerade deswegen immer wieder und hoffen immer wieder neu, dass es diesmal vielleicht klappt.

Über Jahrhunderte sind Rituale in *Grimoires* festgehalten worden – in Zauberbüchern, im Grunde Lehrbüchern der schwarzen Magie mit Sprüchen, Formeln, Anleitungen für Prophezeiungen und natürlich zur Beschwörung von Geistern. Das Buch, das ihr gerade in Händen haltet, könnt ihr euch als ein Zauberbuch für unsere moderne Zeit vorstellen: ein Kompendium zeitgemäßer Rituale des Übernatürlichen – teils Nachschlagewerk, teils Anleitungsbuch, teils Lesebuch –, euer Führer durch die schattenhafte Welt der modernen Magie. Hier findet ihr die Geschichte und Folklore, die hinter 24 verschiedenen Spielen stecken, jedes davon mit seinem eigenen geheimnisvollen Zweck. Ihr findet die Anleitungen zu den Spielen – und einige Hinweise, was ihr tun und was ihr besser nicht tun solltet. Ihr tut gut daran, euch an diese Hinweise zu halten, wenn ihr die Rituale tatsächlich praktizieren wollt.

Wenn ihr euch dafür entscheidet – nämlich diese gefährlichen Spiele zu spielen –, dann macht euch klar, dass ihr es auf eigene Gefahr tut.

Und wo wir schon dabei sind, noch ein Wort zum Thema Sicherheit: Neben den übernatürlichen Risiken, auf die ihr euch mit diesen Spielen einlasst, gibt es auch ein paar Risiken im realen Leben – Brandgefahr, spitze Gegenstände und so weiter. Deshalb gibt es bei der Einführung zu jedem Spiel einen Punkt »Besonderes Risiko«, wo genau aufgeführt ist, ob es bei dem Spiel Dinge gibt wie offenes Feuer oder Objekte, an denen man sich verletzen könnte. Diese Hinweise solltet ihr

berherzigen und überhaupt immer vernünftig mitdenken: Wenn etwa Kerzen, Streichhölzer oder ein Feuerzeug dazugehören, sollte nichts leicht Brennbares in der Nähe sein; haltet zudem immer einen Feuerlöscher bereit. Lasst brennende Kerzen nicht unbeaufsichtigt. Seid vorsichtig mit spitzen Gegenständen und sterilisiert sie, falls notwendig. Weder die Verfasserin noch der Verlag sind verantwortlich für das, was bei diesen Spielen geschieht oder nicht geschieht.

Das ist wahrscheinlich der Punkt, an dem ihr euch die naheliegende Frage stellt: Sind die Spiele in diesem Buch *echt*?

So einfach ist das nicht zu beantworten.

Das müsst ihr selbst entscheiden.





KAPITEL 1

Partyspiele

Eine Party mag doch jeder, oder? Man ist von den Leuten umgeben, die man am liebsten mag, man entspannt sich, erfreut sich an der Gesellschaft. Vielleicht spielt ihr bei solchen Gelegenheiten auch ein paar Spiele – Pantomime, Stille Post oder Beruferaten.

Solche Partyspiele sind die folgenden *nicht*.

Den Namen haben sie nur deswegen bekommen, weil immer mehrere Mitspieler dafür nötig sind – meist mindestens fünf Personen. Für manche ist eine bestimmte Zahl erforderlich, andere sind flexibler. Aber egal, wie viele es sind, die alte Regel, dass man in einer Gruppe am sichersten ist, gilt hier *nicht* – nicht bei Spielen, die so gefährlich sind wie diese.

Sicherheit gibt es bei diesen Spielen nicht – egal, wie viele andere arme Seelen ihr zum Mitspielen überredet habt.

LEICHT WIE EINE FEDER, STEIF WIE EIN BRETT

Gefahrenstufe:

Niedrig.

Besonderes Risiko:

Absturz; Feuer.

Die Aufgabe:

Ihr lasst Freunde schweben.

Der Lohn:

Ihr besiegt die Schwerkraft.

Bei »Leicht wie eine Feder, steif wie ein Brett« geht es um Levitation – die Kunst, etwas oder jemanden in der Luft schweben zu lassen. Der früheste Hinweis auf dieses Spiel ist weit älter, als man denken könnte: Der Schatzmeister der britischen Marine (später Parlamentsmitglied) Samuel Pepys erwähnt es in seinem skandalumwitterten Tagebuch aus dem 17. Jahrhundert. Unter dem Datum des 31. Juli 1665 berichtet er eine Geschichte, die er von einem Freund gehört hatte, einem Mr. Brisband. Dieser erzählte, er habe Kinder in Frankreich bei diesem Spiel beobachtet. Mit nur jeweils einem Finger hätten vier junge Mädchen einen Jungen in die Luft gehoben, bis über ihre Köpfe. Dabei hätten sie gesungen: *»Voici un corps mort, raide comme un bâton, froid comme le marbre, léger comme un esprit, lève-toi au nom de Jésus-Christ!«* – »Hier ist ein toter Leib, steif wie ein Stock, kalt wie Marmor, leicht wie ein Geist, erhebe dich im Namen Jesu Christi!«

Das Spiel, wie es heute gespielt wird, unterscheidet sich kaum von dem, das Pepys beschreibt – manche sehen einfach nur angewandte Physik, aber es ist doch etwas Gespenstisches daran, das uns anzieht. Was, wenn ...

... Ja, *was wenn?*

DIE REGELN:

1. Als Erstes versammeln sich die Spieler. Am besten funktioniert es mit einer Gruppe von fünf oder sechs Leuten, aber es können auch mehr sein. Auch der Spielort sollte jetzt bestimmt werden: Ihr braucht einen stillen, dunklen Raum mit viel freier Fußbodenfläche.

Ausrüstung ist nicht erforderlich, obwohl ein paar Decken oder Kissen nicht schaden können, auch einige kleine Lichtquellen – Taschenlampen, Laternen, Kerzen mit Streichhölzern oder Feuerzeug dazu.

2. Bereitet den Spielort vor: Zieht die Vorhänge zu oder deckt mit anderen Mitteln das Fenster ab, sodass kein Licht von draußen hereinkommt. Rückt Möbelstücke beiseite, damit eine freie Fläche entsteht. Dimmt die Beleuchtung – oder wenn ihr euch für Kerzen oder andere kleine Lichtquellen entschieden habt, zündet sie an und schaltet das übrige Licht ganz aus. Falls Kissen oder Decken dabei sind, breitet sie auf dem Boden aus.

3. Einer von euch wird als derjenige ausgesucht, der gleich schweben soll. Dieser Spieler legt sich jetzt auf dem Fußboden auf den Rücken (auf Decken und Kissen, sofern vorhanden), schließt die Augen und verschränkt die Arme vor der Brust. Die Person, die gleich schweben soll, sollte so entspannt wie möglich sein, sich aber nicht bewegen, nicht die Augen öffnen und nicht sprechen, bis das Spiel vorüber ist.

Ein zweiter Spieler wird zum Spielführer bestimmt. Er gibt die Anweisungen für die folgenden Aktionen. Die

übrigen Spieler sind die, die zusammen mit dem Spielführer die Person am Boden zum Schweben bringen sollen. Sie nehmen in einem gleichmäßigen Abstand voneinander rings um die Person am Boden Platz. Wenn (einschließlich Führer) fünf Spieler zur Verfügung stehen, positioniert ihr je zwei an den Schultern und zwei an den Knien der zu hebenden Person. Bei mehr als fünf Spielern verteilt ihr euch so gleichmäßig wie möglich, mit dem Führer am Kopf der zu hebenden Person.

4. Jetzt stecken alle, die rings um die Person am Boden sitzen, die Zeige- und Mittelfinger beider Hände unter deren Körper. Auf das Stichwort des Ansagers versuchen sie, ihren Mitspieler allein mit diesen Fingern hochzuheben.

Dieser Versuch wird misslingen. *Erwartet* nichts anderes. Dieser erste Versuch misslingt immer.

Trotzdem sollten alle die Finger weiter unter die Person am Boden gesteckt lassen. Diese Person sollte sich weder bewegen noch sprechen.

Jetzt wird es ernst.

5. An dieser Stelle sollte der Spielführer einen leisen Sprechgesang anstimmen: »Sie sieht krank aus«, intoniert er und wiederholt diesen Satz ganz langsam, gleichmäßig immer wieder. Die anderen Umsitzenden stimmen ein, sprechen die Worte mit dem Spielführer im Chor: »Sie sieht krank aus. Sie sieht krank aus. Sie sieht krank aus.«

Wenn der Spielführer den Eindruck hat, dass der richtige Zeitpunkt gekommen ist, verändert er den Gesang leicht: »Es geht ihr schlechter.« Wieder stimmen die anderen Umsitzenden in den Gesang ein. Sie müssen sich ganz auf diesen Gesang konzentrieren; wenn der Spielführer den Wortlaut ändert, singen auch sie den neuen Text: »Es geht ihr schlechter. Es geht ihr schlechter. Es geht ihr schlechter.«

Dann ändert sich der Wortlaut wieder, diesmal zu: »Sie stirbt.« Wieder hören die Umsitzenden aufmerksam zu und greifen die Worte auf: »Sie stirbt. Sie stirbt. Sie stirbt.«

Noch einmal ändert sich der Wortlaut. Jetzt heißt es einfach und endgültig: »Sie ist tot.« Wieder ändern die Umsitzenden ihre Worte, wenn der Spielführer sie ändert: »Sie ist tot. Sie ist tot. Sie ist tot.«

6. Jetzt schweigen Spielführer und Umsitzende. Dann stimmt der Spielführer einen neuen Gesang an: »Leicht wie eine Feder, steif wie ein Brett.« Auch hier stimmen die Umsitzenden wieder mit ein, wiederholen leise und gleichmäßig: »Leicht wie eine Feder, steif wie ein Brett. Leicht wie eine Feder, steif wie ein Brett. Leicht wie eine Feder, steif wie ein Brett.«

Der Spielführer und alle Umsitzenden singen, und dann sollte der Spielführer das Zeichen geben, dass der Augenblick gekommen ist, den am Boden Liegenden in die Höhe zu heben.