J. Theophrastus Bartholomew

Sam Gorski | D. F. Lovett (Hg.)

10 Spiele, die du in deinem Kopf spielen kannst

Keine Mitspieler nötig

Unglaublich realistisch

Auch für unterwegs

riva

J. Theophrastus Bartholomew
Sam Gorski | D. F. Lovett (Hg.)

10 Spiele, die du in deinem Kopf spielen kannst

Unglaublich realistische Grafik
Keine Mitspieler nötig
Auch für unterwegs

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 2019
© 2019 by riva Verlag, ein Imprint der Münchner Verlagsgruppe GmbH
Nymphenburger Straße 86
D-80636 München
Tel.: 089 651285-0
Fax: 089 652096

Die amerikanische Originalausgabe erschien 2019 bei Bowker unter dem Titel *Top Ten Games You Can Play In Your Head, By Yourself.* © 2019 by Corridor Digital. 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: Gerrit ten Bloemendal
Redaktion: Caroline Kazianka
Umschlaggestaltung: Pamela Machleidt
Umschlagabbildung: Istockphoto/Stanislava Karagyozova, Istockphoto/St. Moritz, Istockphoto/kanyakit, Istockphoto/insima, Shutterstock/Jessica Dale
Abbildungen: Gabriel Peregrino
Satz: abavo GmbH, Buchloe
Druck: CPI books GmbH, Leck
Printed in Germany

ISBN Print 978-3-7423-1148-1
ISBN E-Book (PDF) 978-3-7453-0808-2
ISBN E-Book (EPUB, Mobi) 978-3-7453-0809-9

Weitere Informationen zum Verlag finden Sie unter

www.rivaverlag.de

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

Für Sarah und Baby Gideon.

Sam

Dieses Buch ist all denen gewidmet, die die Kreativität von Kindern fördern und fordern – im Besonderen meinen Großmüttern Beatrice und Rosemary, die mich immer beim Lesen und Schreibenlernen unterstützt haben.

David

Inhaltsverzeichnis

VORWORT 7
EINFÜHRUNG 9
WIE FUNKTIONIERT DIESES BUCH? 18
ABENTEUER 20
SCHATTEN UND SCHÄTZE TEIL 1 37
WELTALL 40
SCHATTEN UND SCHÄTZE TEIL 2 54
VERLIESE 56
TRUCKER 76
DER BESUCHER 97
SCHATTEN UND SCHÄTZE TEIL 3 116
ALAMO 118
MORDNACHT 131
DEIN JOB 147
SCHATTEN UND SCHÄTZE TEIL 4 165
SCHACH 167
EIN ANDERES LEBEN 185
EPILOG: ÖFFNE DIE SCHATZKISTE 196
ÜBER DEN AUTOR 198
ÜBER DIE HERAUSGEBER 198
DANK 199
ANHANG 200

VORWORT

Sam Gorski und D. F. Lovett

WIR HABEN DIESES BUCH NICHT GESCHRIEBEN, WÄREN ABER FROH, WENN WIR ES GETAN HÄTTEN.

Angefangen hat alles im Sommer des Jahres 2014, als wir – Sam und David – sechs Bände der ersten Ausgabe von *Games You Can Play In Your Head, By Yourself* von J. Theophrastus Bartholomew auf einem Flohmarkt in Bayport, Minnesota, entdeckten.

Zum besseren Verständnis: Wir haben nicht sechs Exemplare von ein und demselben Buch gefunden, sondern sechs von insgesamt 14 Bänden der Originalreihe – einer umfangreichen, aber leider vergriffenen Spielereihe, die in den späten 1980er- und frühen 1990er-Jahren bei einem nicht mehr existierenden Verlag erschienen ist.

Die Bücher faszinierten uns sofort! Da war so viel von dem enthalten, was wir liebten, Rollenspiele, Abenteuer-, Krimi- und Fantasygeschichten – nur mit einem Ansatz, der uns noch nie zuvor untergekommen war. Statt mit Freunden im Keller Pizza zu essen und Drachen zu töten, erfordern diese Bücher, dass man sich zurückzieht, um in seine eigene Geisteswelt abtauchen zu können.

Als Erstes teilten wir die Bücher auf, um die Spiele auszuprobieren. Schnell stellten wir zweierlei fest: Offenbar gab es auf der ganzen Welt kein einziges weiteres Exemplar dieser Spielebücher. Wir fragten bei Bibliotheken, in Spieleläden und Buchhandlungen nach, aber niemand hatte jemals von diesen

Büchern gehört. Sogar unsere Internetrecherche brachte keine neuen Erkenntnisse.

Dies führte zu unserer zweiten Feststellung: Wir durften der Welt diese Spiele nicht vorenthalten. Nur, welche Spiele sucht man angesichts einer so umfangreichen Reihe aus?

Also kontaktierten wir den Verleger des Spieleerfinders und baten ihn, uns eine Liste mit zehn Lieblingsspielen des Erfinders zukommen zu lassen. Außerdem erhielten wir eine Einführung, welche dieser für einen nicht veröffentlichten Band verfasst hatte. Das waren zehn Spiele, die uns alles abverlangten. Zehn Spiele, die uns verblüfften. Zehn Spiele, die unser Leben – mit allen Vor- und Nachteilen – veränderten.

Wie gesagt, wir hätten dieses Buch gerne selbst geschrieben. Doch immerhin sind wir jetzt die Herausgeber. Anstatt das Buch noch weiter vorzustellen und zu beschreiben, wird es nun aber höchste Zeit anzufangen.

Viel Spaß auf deiner Reise durch dieses Buch ... und in dein eigenes Ich!

Sam Gorski und D. F. Lovett

EINFÜHRUNG

ERINNERST DU DICH NOCH AN DEINEN ERSTEN TAGTRAUM? Natürlich nicht. Niemand tut das. Tagträumen ist menschlich, Tagträumen heißt leben, Tagträumen ist ein ganz natürlicher Daseinszustand. Es ist, als würde man ein zweites Leben leben, durch andere Welten gehen, in die Haut eines anderen Menschen schlüpfen. Aber in dieser hektischen, beängstigenden, schrecklichen Welt – wir sprechen von den USA der 1990er-Jahre – kann man nicht nur leicht vergessen, wie Tagträumen funktioniert, sondern auch, dass Tagträumen überhaupt eine Option ist.

Wir werden ständig abgelenkt – vom Fernseher, von Computerspielen, tragbaren Rekordern und Computern, vom Telefon in der Küche, das andauernd klingelt. Alles Dinge, die deine Aufmerksamkeit erregen. Heulende Sirenen, die dich zu den zerklüfteten Gipfeln der Technologie in dieser verrückten Welt von heute rufen.

Und genau das ist der Grund, warum ich eine Liste meiner Lieblingsspiele erstellt habe. Und das sind die allerbesten. Denn ich habe in meinem Leben mehr als 6000 Spiele entwickelt, die sich ausnahmslos allein spielen lassen. Diese hier sind die Besten der Besten, die Krönung meines kurzen Lebenswerks.

All diese Spiele – und das gilt übrigens für alle Spiele, die ich erdacht habe – kannst du in deinem Kopf spielen, ganz allein. Denn wirklich wir selbst sind wir erst, wenn wir völlig allein sind.

Wann, wo, wer, wie und warum

Bevor wir uns in die Spielewelt werfen, möchte ich dir noch etwas darüber erzählen, wie die Spiele gespielt werden. Wichtig ist, sich eine Umgebung zu schaffen, in der du die Welten, die als Kulisse für deine bevorstehenden Abenteuer dienen, heraufbeschwören kannst.

Hier folgen die wichtigsten Basics:

* **Wo:** Finde einen Platz, an dem du allein bist und dich niemand stören wird. Das muss kein menschenleeres Kaufhaus oder ein verwaistes Kloster sein, der Hinterhof oder der Dachboden tun es auch – sogar der Platz unter dem Küchentisch kann gut sein. Wichtig ist nur, dass du dort allein sein kannst und potenzielle Störenfriede dich in Ruhe lassen, wenn du dich dort aufhältst.
* **Wann:** Jede Tageszeit ist geeignet. Man könnte meinen, dass nur Pausen, die Zeit nach der Schule oder vor dem Schlafengehen für Spiele im Kopf ideal sind, aber solche Einschränkungen sind unsinnig. Wer das Stadium eines Fortgeschrittenen erreicht hat, kann sogar mitten im Unterricht Spiele im Kopf spielen, also während der Lehrer die Tafel vollschreibt und die Schulkameraden miteinander quatschen. *The sky is not the limit.* Denn es gibt keine Grenze.
* **Wo, Fortsetzung:** Wie bereits gesagt, muss das Wo manchmal nicht mal ein Ort sein, an dem du ganz allein bist. Es heißt zwar immer, man solle sich nicht mit Menschen umgeben, aber manchmal ist Gesellschaft genau das, was du brauchst, um unerkannt zu bleiben und neue Welten zu erkunden. Wenn dich niemand beachtet, musst du auch niemanden beachten.

* **Wer**: Die Antwort auf diese Frage ist die reizvollste. Denn während du dies liest, hast du bereits genau den gefunden, den du für die Spiele benötigst.
* **Warum**: Eigentlich sollte die Frage lauten: Warum nicht? Glaubst du wirklich, dass du dieses Leben bewältigen kannst, ohne diese Spiele jemals gespielt zu haben? Ohne das ganze Wissen, das in diesem Buch für dich zusammengestellt wurde?
* **Wer, Fortsetzung**: Vielleicht denkst du ja: Was ist mit all meinen Freunden? Darauf antworte ich, ohne mit der Wimper zu zucken: Wer braucht die denn? Glaubst du, deine Freunde werden da sein, wenn die Sonne erlischt und die Welt aufhört zu existieren, was eines Tages passieren wird? Werden deine Freunde da sein, wenn die Säulen zu Staub zerfallen und die Reiter zum Dorf zurückkehren? Das Leben ist kein Wunschkonzert. Mach dir nichts vor. Du wirst diese Spiele ganz allein absolvieren, so wie es immer war und auch in Zukunft sein wird. Du kannst zu einem Freund gehen und mit ihm vor dem Fernseher sitzen, auf der Couch herumlungern, ein Brettspiel spielen ...

... oder einfach deine Augen schließen und an der Seite der Guten die Schlacht von Alamo gewinnen.

* **Wie**: Auf den nächsten Seiten wirst du viele Antworten auf das Wie finden. Doch es gibt ein paar Dinge, an die du beim Spielen denken solltest:

a. Finde deinen Ort der Abgeschiedenheit und gehe dorthin (Wo).
b. Gehe allein (Wer; nur du).
c. Ziehe bequeme Kleidung an.
d. Zögere nicht.
e. Atme ruhig.
f. Lass dich voll darauf ein.

Folge mir nun auf die Reise ins Schattenreich oder zumindest bis zur Schwelle.

Das Was

Eine der vielen einfachen Aufgaben, die du in diesem Buch zu bewältigen hast, ist folgende: Spalte dein Bewusstsein, um gegensätzliche Ichs in dir selbst zu kreieren. Das ist übrigens weniger beängstigend, als es klingt. Denn eigentlich machst du das jeden Tag.

Du bist dir nicht sicher, ob du das richtig verstanden hast? Dann stell dir Folgendes vor: Deine Umrisse verändern sich, während du dich durch die Gänge deiner Schule bewegst – du wirst vom Kind über einen Schüler und Sportler zu einer hungrigen Bestie, wenn der Gong ertönt.

Oder wenn du als Erwachsener versuchst, als kleines Rädchen in der blutgetränkten Maschinerie, die wir »American Dream« nennen, zu funktionieren. Sieh doch, wie das tagtägliche Betreten der Fabrik deine Seele auffrisst und an fünf von sieben Tagen der Woche langsam, aber sicher dein Ableben beschleunigt.

Vielleicht hast du schon mal irgendwo die folgenden Begriffe gehört: das Es, das Ich und das Über-Ich; das Bewusstsein und das Unterbewusstsein; der Engel auf der einen Schulter und der Teufel auf der anderen; das Doppelgesicht von Janus oder die Legionen von heulenden Dämonen vor deiner Tür.

Gut möglich, dass du das nicht weißt, aber die impulsive Stimme in deinem Kopf – jene, die dir sagt, dass du einen Wildfremden ins Wasser des örtlichen Schwimmbads schubsen oder aus dem Schlafzimmerfenster Steine auf vorbeifahrende Autos werfen sollst – ist eine der vielen Fragmente deiner eigenen Persönlichkeit und eine wichtige Verbündete in den bevorstehenden Spielen.

Das klingt alles beängstigend, verwirrend oder verstörend? Dann lass uns eine Übung ausprobieren, die etwas Klarheit in das Ganze bringt.

Bevor du dieses Minispiel spielst, solltest du zu deinem Ort der Abgeschiedenheit gehen. Und beachte die Hinweise, die du weiter oben erhalten hast.

Eine einfache Aufgabe, die selbst die Dümmsten schaffen

Du gehst über ein Getreidefeld. Du blickst nach unten und siehst deinen eigenen Schatten, der dadurch entsteht, dass die Sonne auf deinen Körper scheint. Ein dunkler Fleck auf den Weizenhalmen, der den Konturen deines Körpers eins zu eins gleicht.

Du kennst deinen Schatten gut. Dein Schatten begleitet dich immer, eine dunkle Reflexion, wie eine eigenständige Person.

Irgendwo auf dem Feld gelangst du zu einem Gebäude. Es gefällt dir. Ist es eine Scheune, ein kleines Landhaus, ein verlassenes Haus, eine Mühle, eine ausgebrannte Burg oder ein einsamer Turm?

Das ist ab sofort dein **Heiligtum**. *Es zieht dich magisch an. Es ist etwas ganz Besonderes, und das weißt du. Du gehst zur Haustür, und in dem Moment, in dem du die Schwelle übertrittst, fällt dir etwas auf: Dein Schatten will dich nicht mehr begleiten. Greif nach unten zu der Stelle, an der deine Füße und der Schatten sich berühren, reiß ihn von dir ab und wirf ihn in das Feld hinter dir.*

Jetzt ist er nicht nur ein Schatten.
Jetzt ist er das Schatten-Selbst.

Tritt ein in dein Heiligtum und fang an, es zu erkunden.

Nun bist du in deinem Heiligtum. Es sieht fast so aus, wie du es dir vor dem Betreten vorgestellt hast, aber nur fast. Vielleicht ist es etwas sauberer, als du dachtest, oder auch ein wenig unordentlicher. Vielleicht enthält es sehr kostbare Gegenstände, und wenn nicht, dann solltest du dir keine Sorgen machen, da du noch ausreichend Zeit hast, es zu bestücken.

Sieh dir die Gegenstände im Heiligtum an, ganz gleich, ob das Heiligtum aus nur einem Raum oder aus ein paar Tausend Räumen besteht. Erkunde es so lange, bis du meinst, dich auszukennen, aber denke daran, dass das Schatten-Selbst draußen wartet und seine Ungeduld wächst.

Spiel jetzt ein Spiel mit dem Schatten-Selbst.

Stell sicher, dass die Vorhänge, falls es die denn gibt, geschlossen sind. Ansonsten sorge dafür, dass das Schatten-Selbst dich nicht sehen kann.

Betrachte die Gegenstände erneut und merke sie dir.

Verlasse dein Heiligtum jetzt. Geh zur Haustür, tritt zur Seite, lass die Tür geöffnet und nicke dem Schatten-Selbst zu. Lass es wissen, dass es jetzt an der Reihe ist.

Du wartest draußen als Mensch-Selbst, während das Schatten-Selbst das Heiligtum betritt, lediglich mit dem Ziel, einen Gegenstand zu entwenden. Du kannst nicht hineinsehen, da das Schatten-Selbst mit der Absicht durch das Gebäude schleicht, dich hereinzulegen. Es wird einen Gegenstand entwenden, und, schlimmer noch, wird das Innenleben des Gebäudes komplett durcheinanderbringen, sodass das Ganze wie ein völlig neuer Ort aussieht, mit den gleichen Gegenständen, aber neu arrangiert.

Halt jetzt einen Moment inne, da du dir etwas Wichtiges merken solltest: Du bist nämlich beide Male dieses Selbst. Du kontrollierst beide. Ziel ist es nicht, das Schatten-Selbst oder das Mensch-Selbst zu täuschen. Ziel ist es, gleichzeitig beide zu sein. Eine Vielheit zu entfalten.

Warte draußen, Mensch-Selbst, während das Schatten-Selbst drinnen Unfug treibt.

Doch das Schatten-Selbst wird bald wieder herauskommen, und dann ist es an dir, Mensch-Selbst, das Heiligtum zu betreten. Dabei verfolgst du ein einfaches Ziel, und zwar das Ziel dieser Aufgabe: herauszufinden, welchen Gegenstand das Schatten-Selbst entwendet hat.

Geh wieder hinein und sieh nach, was du getan hast.

Nur wenn du entdeckst, welcher Gegenstand fehlt, den du selbst entwendet hast, ohne es dir selbst zu verraten, dort in dem Gebäude, das du selbst errichtet hast, ist das Spiel zu Ende.

DIESE EINFACHE ÜBUNG IST DIE GRUNDLAGE DAFÜR, SPIELE WIE DIESE ZU SPIELEN. WENN DU SIE MEISTERST, WIRST DU DIE FÄHIGKEIT ENTWICKELN, WELTEN UND CHARAKTERE ZU ERSCHAFFEN UND DIESE MIT DEN AUGEN EINES UNSCHULDIGEN SPIELERS ZU SEHEN.

Einfach, oder?

Das Schöne an all diesen Spielen ist, dass sie immer anders sind, auch wenn man sie schon tausendmal gespielt hat. Wenn dir dieses Spiel nicht leicht gefallen ist, dann spiele es einfach noch einmal! Und noch einmal!

Wie dein eigenes gespaltenes Ich läuft es dir nicht davon.

Wie erklärt man es anderen?

Deine Eltern sind wahrscheinlich genauso wie meine damals – kühle, skeptische Wesen mit strengen Ermahnungen wie etwa der, nicht länger auf der Couch zu faulenzen und endlich deine verfluchten Hausaufgaben zu erledigen.

Man kann sie verstehen. Der Müßiggang ist in der Tat aller Schatten-Selbst Anfang.

Es ist vollkommen in Ordnung, auf der Couch zu faulenzen. Nur rate ich dir, dabei deine Augen zu schließen und den Fernseher auszuschalten. Das geschieht ihnen recht!

Probier es aus.

Sag es.

Sag laut: »Ich spiele ein Spiel, Vater. Ein Spiel, bei dem du mich in Ruhe und ein völlig normaler Mensch sein lassen musst.«

Deshalb solltest du dir auch Folgendes merken: All diese Spiele spielst du ganz allein in deinem Kopf. Was andere davon halten, ist unwichtig. Was zählt, ist, dass du als eine Person in deine Gedanken abtauchst und als eine andere Person wieder daraus auftauchst.

LOS GEHT'S

Wir sind dann mal weg.
Wir müssen ein paar Spiele spielen.
Und mit »wir« meine ich dich.

WIE FUNKTIONIERT DIESES BUCH?

EINE ANMERKUNG DER HERAUSGEBER

Stell dir vor, du bist ein Flugzeug an einem Flughafen. Wann hebst du ab? Und wohin geht es?

Jedes Spiel ist eine Startbahn, ein Navigationswerkzeug, das dich in die richtige Richtung lenkt. Erst am Ende der Startbahn oder des Kapitels kannst du abheben.

Einmal in der Luft, übernimmst du die Kontrolle.

Wenn du die nächsten Kapitel liest, solltest du Folgendes beachten, um sicherzugehen, dass dein Spielerlebnis ein Erfolg ist:

1. Wähle zuerst ein Spiel aus, das du spielen möchtest, oder lies alle Spiele in der Reihenfolge dieses Buches durch.
2. Studiere die Spielregeln jedes einzelnen Spiels sorgfältig, um deine Vorstellungskraft entsprechend darauf einzustellen.
3. Versuche anschließend, die schriftlich festgehaltenen Ereignisse mithilfe deiner Fantasie zu visualisieren, als würdest du sie selbst erleben. Lass sie in deinem Kopf Wirklichkeit werden.
4. Stell dir vor, wie die Charaktere in den Spielen aussehen, handeln und reden.
5. Überlege, wie du aussiehst, handelst und redest.

6. Wenn du das Wort »**LOS!**« liest, solltest du sofort loslegen, egal, ob du schon so weit bist oder nicht. Schließ deine Augen und fang an, in die Geschichte einzutauchen. Was passiert als Nächstes? Was wirst du tun?
7. Spiel das Spiel so lange, bis du mit dem Ergebnis zufrieden bist.

Beachte: Die Regeln jedes einzelnen Spiels dienen lediglich als Grundlage. Es ist schließlich an DIR, die gestellten Fragen zu beantworten, die jeweiligen Ziele zu erreichen und ansonsten alle Lücken zu schließen, die dir unterwegs auffallen.

Wie lange dauert ein Spiel in der Regel?

Das ist eine gute Frage.

Manche Spiele dauern lediglich ein paar Minuten, andere einige Tage oder Monate (manche sogar Jahre).

Du wirst schon merken, wann es Zeit ist, das Spiel zu beenden, und zwar dann, wenn deine eigene Geschichte zu Ende ist.

Noch eine ergänzende Anmerkung der Herausgeber: Im Anhang haben wir Ideen und Erfahrungsberichte anderer Spieler festgehalten, die die Spiele vor dir gespielt haben. Da kannst du gerne nachlesen, um weitere Perspektiven und Ideen zu sammeln.