WAHRHEIT ODER PFLICHT

DER FLUCH DES KATZENMÄDCHENS

WAHRHEIT ODER PFLICHT

DER FLUCH DES KATZENMÄDCHENS

VORWORT

Herzlich willkommen, bei Wahrheit oder Pflicht, das Partyspiel für Jugendliche und junge Erwachsene. Der ein oder andere hat es sicherlich schon bemerkt, dass dieses Buch etwas anders ist, als die anderen Wahrheit oder Pflicht Bücher.
Anders, weil dieses Buch eine Geschichte ist, an dem jeder Abenteurer ein Teil davon ist. Eine Geschichte mit vielen Spielen. In dieser Geschichte sind die Spieler keine Spieler mehr, sondern Abenteurer.

Jedoch verfolgt auch das Buch das Ziel, Spieler in unangenehmen und peinlichen Situationen zu versetzen. Den das ist ja der Sinn eines **Wahrheit oder Pflicht-**Spieles.

Um die Texte verständlicher zu machen, verzichte ich auf die Gender Form wie Spieler/in oder Spinnerinnen, da die Sätze unnötig kompliziert werden und nicht mehr so leicht zu lesen sind. Deshalb, bleibe ich bei der männlichen Form, um es übersichtlich zu gestalten.

Da mich viele Personen darauf angesprochen haben, dass sie WOP gerne mit bestimmten Aufgaben spielen wollen. Aufgaben, die für die anderen eher anstoßend sind, habe ich an einer Version gearbeitet, an dem jeder Spieler voneinander getrennt seine Interessen verfolgen kann. Dazu eignen sich die Charaktere am besten, die jeder Spieler vor dem Spiel aussuchen muss. Diese bestimmen nicht nur die Länge, sondern auch die Schwierigkeit der Aufgaben.

Zudem darf jeder Spieler selber entscheiden, ob der Spieler bei der Verwandlung nur die Augen verbindet oder sich selber.

Für die Neulinge….

Abenteurer = Spieler

Party = Gruppe

Dungeon = Ein irrgartenartig verschachteltes Gängesystem

DIE WELT

Ihr befindet euch in einer Welt die, von Magie beherrscht wird. In einer Welt, in der Hexen, Dämonen und Zauberer existieren. Du in deine Freunde meldet euch an einer Gilde an. An einem Ort, an dem jeder Abenteurer Aufträge annehmen kann, um Geld zu verdienen.

Ihr schaut euch um und findet die drei Aufträge.

QUEST 1]

Der Fluch des Katzenmädchens Seite 012
Was man für die Quest benötigt Seite 008

QUEST 2]

Pflichtduell Seite 086
Was man für die Quest benötigt Seite 009
Spielerweiterung Seite 087

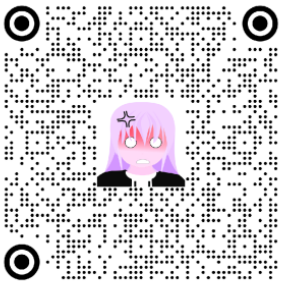
Sonstieges]

Haftungsausschluss, Bedinngungen Seite 005
Regeln Seite 006
Spielergruppen Seite 010

Fehler gefunden?

Wer Fehler findet, darf sie nicht nur behalten, sondern uns auch mitteilen.
Auch ich, der Autor dieses Buches, ist kein Perfektionist in Wort und Schrift.
Teile uns die Fehler mit.

Schreibe uns eine E-Mail, schreibe die Schreibfehler.



In der E-Mail sollte stehen:
Die Buchversion
Seite des Fehlers
Der Fehler
Der Korrekturvorschlag

Scanne den Barcode… Um uns die Fehler mitzuteilen.

Spielbedingungen

Verletzungsgefahr

Um Verletzungen zu vermeiden, sollten die Aufgaben immer mit großer Vorsicht durchgeführt werden. Beeinträchtigte Menschen, Menschen, die psychisch oder körperlich beeinträchtigt oder schwanger sind, sollten dieses Spiel mit noch größerer Vorsicht spielen. Sollten die beeinträchtigten Abenteurer mit Aufgaben konfrontiert werden, die für den Betroffenen nicht angebracht erscheinen oder den Zustand der Beeinträchtigung verschlechtern könnten, empfehlen wir, diese Spielteilnehmer aus Sicherheitsgründen aus dem Spiel auszuschließen, da die Aufgaben in jeder Runde schwerer werden. Dies gilt auch für Menschen mit Traumata, Allergien und anderen physischen, psychischen, sowie geistigen Einschränkungen.

Haftungsausschluss

Da es immer Menschen gibt, die zu Übertreibungen oder schlechten Gedanken neigen, weisen wir diesbezüglich darauf hin: Wir übernehmen **keine** Haftung gegenüber eventuellen Schäden, die durch dieses Spiel verursacht werden. Jeder Abenteurer ist nicht nur für sich selbst, sondern auch für die anderen Abenteurer verantwortlich. Dies bedeutet, dass jeder eine Mitschuld trägt, wenn durch dieses Spiel Abenteurer und andere Mitmenschen verletzt werden. In solch einem Fall wurde die Regel „Verletzungsgefahr“ nicht eingehalten. Die neu gesammelten Informationen der einzelnen Abenteurer dürfen auf keinen Fall an Dritte weitererzählt oder verbreitet werden, diesbezüglich dürfen auch Fotografien, ohne Erlaubnis der Betroffenen, nicht weiterverbreitet werden, oder müssen, falls einer der Betroffenen nicht möchte, dass das Bild gespeichert ist, gelöscht werden.

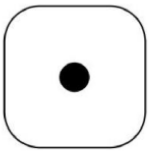
STOPP-Regel

Sollte ein Abenteurer während einer Pflichtaufgabe in Panik verfallen, so ist dieser Abenteurer verpflichtet laut „Stopp” zu sagen. In solch einen Fall, sind die anderen Abenteurer verpflichtet diesen Abenteurer zu helfen.

Spielregeln

Um den Dungeon die entkommen zu können, muss jeder Abenteurer die Aufgaben meistern, die der Würfel vorgibt. Sollte sich ein Abenteurer weigern, wird dieser zum Katzenmädchen.

So sieht das Ganze aus:



Pflicht
Lasse dich von einem beliebigen Abenteurer kitzeln.

1	20 Sek.
2	30 Sek.
3	40 Sek.
4	50 Sek.
5	60 Sek.

Bei einigen Pflichtaufgaben stehen rechts, Nummern mit Angaben.
Die Nummern 1 bis 5 beschreiben die Gradzahlen, derer Charaktere die ihr vor dem Spiel ausgesucht habt. Hinter den Nummern steht die Dauer der Aufgabe.

Der Spielfluss

In diesem Spiel kann es zu Situationen kommen, die den Spielfluss aufhalten oder die keinen Sinn ergeben (z. B. nicht kitzelig sein/ Gleichgeschlechte Abenteurer-Gruppe). In solchen Situationen müsst ihr, die Abenteurer, für den Spielspaß und dem Sinn, eine Lösung finden. (*Vorschläge*: Nochmal würfeln, Aufgabe mit demselben Geschlecht ausführen, Aufgabe kürzen) Wir als Autoren danken für eure Interaktivität.

Die Charaktere

Bevor ihr das Spiel spielt, muss jeder Spieler einen Charakter aussuchen.
Jeder Charakter hat einige Fähigkeiten. Einige werden im Laufe des Spieles verflucht.
So kann es vorkommen, dass einige von den Flüchen stärker betroffen sind als andere.
Je höher der Grad, desto schwieriger werden die Aufgaben. Die Tortur wird länger und unangenehmer.

Der Fluch des Katzenmädchens

Das Katzenmädchen

Es war einmal eine boshafte Hexe, eine Hexe, die die Macht hat, Menschen in menschliche Katzenmädchen zu verwandeln.
Während des Spieles erscheint eine Hexe und verflucht den Spieler, der die Katzen-Accessoires trägt, zum Katzenmädchen. Der Fluch tritt nicht sofort auf, sondern nach und nach. Dabei wird der Spieler oftmals Opfer einer Pflichtaufgabe der anderen Abenteurer sein.
Nach jeder Runde die vergeht, wird der Auserwählte immer mehr zum Katzenmädchen.

Ziel der Katzenmädchen ist es, sich von dem Fluch zu befreien, bevor die Verwandlung stattfindet. Man wird zum Katzenmädchen, wenn man eine Aufgabe nicht richtig erfüllt, oder aufgefordert wird.

Übergibt beim Wechsel die Katzen-Accessoires.

Mehrere Katzenmädchen

Sollten mehr als 6 Spieler anwesend sein, können mehrere Abenteurer zum Katzenmädchen werden. Dazu benötigt ihr mehrere Katzen-Accessoires.

Zu Beginn der Quest verwandelt sich nur ein Abenteurer zum Katzenmädchen. Nach und nach werden die anderen Rollen verteilt, sobald es verlangt wird oder ein Abenteurer sich weigert eine Aufgabe zu machen.

Wenn alle Katzenmädchen-Rollen verteilt wurden, wird das Katzenmädchen von dem Abenteurer ersetzt, die von den anderen Katzenmädchen, die höchste Zahl würfelt.

Sollte ein Abenteurer eine Pflichtaufgabe erhalten, das nach ein Katzenmädchen verlangt, darf der Abenteurer eine der verfügbaren Katzenmädchen aussuchen. Die Flüche treffen alle Katzenmädchen.

Was ihr für die erste Quest „Fluch des Katzenmädchens“ benötigt:

Allgemein

- Papier, Stifte
- 1 Würfel
- 1 Preis, für denjenigen der die 7 Schlüssel erhält
- 1 Smartphone mit Barcodescanner (Am besten werbefrei)

Für die Aufgaben

- Schminke (bei Bedarf) Siehe Seite 10
- mehrere Kostüme (bei Bedarf) Siehe Seite 10
- Katzen-Accessoire wie Katzenohren
- Halsband mit Leine
- Seile
- 10 leere Becher
- 1 Ball
- 2 Tischtennisbälle
- 2 Löffel
- 1 Schüssel
- Äpfel (oder anderes Obst, was im Wasser schwimmt)
- 1 bis 2 Zitronen
- Schwämme
- Wasser
- Augenbinden
- Stuhl
- etwas um die Beine zu verbinden
- eine Zielvorrichtung *

***Zielvorrichtung**

Eine Zielvorrichtung könnte ein senkrecht aufgestellter Hula-Hoop-Reifen sein, als auch einen aus Pappe ausgeschnittener Reifen sein. Auch ein ausgeschnittener Schuhkarton könnte eine Zielvorrichtung fungieren.

Wenn einige Materialien fehlen, können nicht alle Aufgaben gemacht werden.

Wenn einige Materialien fehlen, können nicht alle Aufgaben gemacht werden.

Was ihr für die zweite Quest „Pflicht Duell“ benötigt:

Allgemein

- Papier, Stifte
- 1 Würfel

Für die Aufgaben

- min 8 Tischtennisbälle
- mehrere Kostüme (bei Bedarf) Siehe Seite 10
- Halsband mit Leine
- Seile
- 10 leere Becher (+Ersatzbecher)
- 1 Ball (zum Dosenwerfen), mehrere Bälle für den Knietransport *2
- 2 Tischtennisbälle
- 2 Löffel
- 1 Schüssel, Äpfel
- mehrere Schwämme
- Augenbinden
- Stühle
- 8 Papierflieger
- Zielvorrichtung für einige Spiele. *1
- 2x Seifenblasensets
- Viele Ballons zum aufpusten.

2 Arten von Zielvorrichtungen:

Zielvorrichtung 1

Die Zielvorrichtung sollte ein kastenähnliches Gefäß sein, dazu eignet sich ein Karton.

Zielvorrichtung 2

Eine Zielvorrichtung könnte ein senkrecht aufgestellter Hula-Hoop-Reifen sein, als auch einen aus Pappe ausgeschnittener Reifen sein. Auch ein ausgeschnittener Schuhkarton könnte eine Zielvorrichtung fungieren.

Wenn einige Materialien fehlen, können nicht alle Aufgaben gemacht werden.

Spieler-Gruppen

Da es Spielgruppen gibt, die es bevorzugen Spieler in lächerliche Kostüme zu stopfen oder diese mit Schminke und Nagellack zu verunstalten, haben wir euch als Spielern eine Wahl gegeben. Zu welcher Gruppe gehört ihr? Trefft eure Entscheidung vor dem Spiel! Ein Wechsel ist im Spiel nicht vorgesehen.

Outfit Gruppe	Non Outfit
+ Das Katzenmädchen nimmt alle Verwandlungen war.	+ Überspringt alle Verwandlungen + Kleidertausch Aufgaben bleiben Bestehen, ansosten würfelt erneut.

Manche Aufgaben wurden mit Outfit, Nagellack und Schmink Aufgaben unterteilt.

So könnte eine Aufgabe aussehen. Links stehen die Aufgaben für die Outfit-Spieler. Rechts für die normalen Spieler.

Pflicht Outfit	Pflicht
Die Party darf dir ein neues Outfit verpassen.	Zeige deiner Party 4 Ballett Posen.

Trefft eure Wahl. Wer soll ein Abwehramulett erhalten.

Outfit:

+ Jeder aus der Party ist vor den Kostümaufgaben verschont.
+ Niemand aus der Party ist vor den Kostümaufgaben verschont.
+ Die Party entscheidet, wer vor den Aufgaben verschont ist und wer nicht. Demokratische Abstimmung.

Nagellack:

+ Jeder aus der Party ist vor den Lackaufgaben verschont.
+ Niemand aus der Party ist vor den Lackaufgaben verschont.
+ Die Party entscheidet, wer vor den Aufgaben verschont ist und wer nicht. Demokratische Abstimmung.

Schminke:

+ Jeder aus der Party ist vor den Schminkaufgaben verschont.
+ Niemand aus der Party ist vor den Schminkaufgaben verschont.
+ Die Party entscheidet, wer vor den Aufgaben verschont ist und wer nicht. Demokratische Abstimmung.

WAHRHEIT ODER PFLICHT

DER FLUCH DES KATZENMÄDCHENS

In der Gilde ...

Auftrag Nr. 1: Der Fluch des Katzenmädchens

Die Quest-Aufgabe:

In der letzten Zeit habe ich viele Abenteurer in den Dungeon geschickt. Leider ist nie ein Mensch zurückgekehrt. Stattdessen erschienen hier viele Katzenmädchen und geben sich für irgendwelche Gilden-Mitglieder aus. Ich weiß nicht warum der Auftraggeber diesen Auftrag als **Fluch des Katzenmädchen** genannt hat. Seid daher Vorsichtig. Es ist gut möglich, dass euch ein paar Flüche treffen werden.

Die Quest-Aufgabe:
Macht eine Erkundungstour und untersucht diese Ruine. Finde wenn möglich nach einem Schatz.

Anforderung: Mindestens 3 Personen

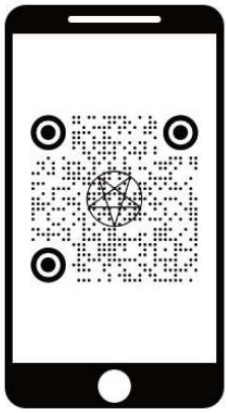
Wollt ihr die Quest starten?

Der Barcodescanner

Um die Quest spielen zu können, benötigt die Party ein Smartphone mit einem Barcode Scanner.

Scanne den Barcode, wenn ihr euch nicht sicher seid, ob der Barcodescanner funktioniert.

Digitaler Hinweis: Verwendet für diese Quest ein Tablett. Da ihr als Party Pentagramme in Form von Barcodes Scannen müsst.



A: Wähle einen Charakter
B: Deine Mitspieler entscheiden wer du bist!

	Fähigkeiten	Empfehlung
Emily (16)	**GRAD 1:** Trägt ein Amulett des Fluches mit sich und ist vor dem Fluch verschont.	Ab 16 und Weicheier
Sarah (17)	**GRAD 2:** Sowohl die Aufgaben, als der Fluch ist etwas abgeschwächt.	Ab 16 und Weicheier
Alina (19)	**GRAD 3:** Der Fluch und die Aufgaben erhalten ihren Standartwert.	Normale Spieler
Aline (19)	**GRAD 4:** Die Aufgaben werden schwieriger. Der Fluch trifft sie härter und länger. NICHTS FÜR SCHWACHE NERVEN	Ab 18
Karla (20)	**GRAD 5:** Die Aufgaben werden schwieriger. Der Fluch trifft sie härter und länger. NCHTS FÜR SCHWACHE NERVEN	Ab 18

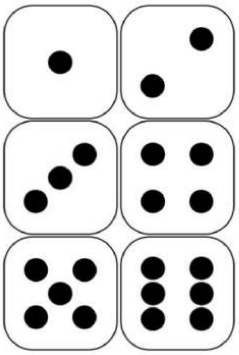
Die Quest startet...

Du und deine Freunde betretet ein Dungeon. Ihr überschreitet ein großes Tor und betretet einen Raum und findet:

Katzen-Accessoires wie Katzenohren, Halsband und / oder Katzen-Pfoten.

Ihr entschließt euch, dass einer von euch diese Accessoires anziehen muss. Nur wer?

Der Würfel entscheidet.

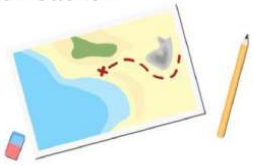


Der Abenteurer, dem die Ohren am meisten stehen würde, muss die Accessoires anziehen. Demokratische Abstimmung.

Der Abenteurer, der eurer Meinung nach am langweiligsten ist, muss die Accessoires anziehen. Demokratische Abstimmung.

Der Abenteurer, der die schönsten Augen hat, muss die Accessoires anziehen.
Demokratische Abstimmung.

Der ausgewählte Abenteurer zieht die Katzen-Accessoires an. Plötzlich schließt sich das Tor. Die Fackeln an den Wänden entflammen sich. Auf der anderen Seite des Raumes öffnet sich eine Wand. Ihr geht auf die Wand zu und findet einen zweiten Raum mit sämtlichen schrägen Sachen.



Darunter ein Würfel, mehrere Seile, einige Stühle, viele Ballons, viele Becher, einige leere Zettel und Stifte.

Ihr fragt euch, ist das der gesuchte Schatz? Plötzlich leuchtet eure Schatzkarte blau. Die Karte verändert sich und wird zu einem Buch.

Aus dem Nichts kommt Stimme.

„HERZLICH WILLKOMMEN IN DEN DUNGEON DES TODES. IHR WERDET ES NOCH BEREUEN, MICH AUFGEWECKT ZU HABEN."

Ihr öffnet das Buch und findet den Hinweis.

Der Dungeon ist mit einem Fluch versehen, man kann hier nur entkommen, indem jeder sämtliche Prüfungen über sich ergehen lässt und einen Abenteurer als Opfer dalässt. Dieser wird zum Katzenmädchen.