

WAHRHEIT ODER PFLICHT



DER FLUCH DES
DÄMOENKÖNIGS



WAHRHEIT ODER PFLICHT

DER FLUCH DES
DÄMOENKÖNIGS





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 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. Denn 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 Dämonenkönigs

Was man für die Quest benötigt
Was bisher geschah

Seite 012

Seite 009

Seite 013



QUEST 2)

Pflichtduell

Spielerweiterung
Was man für die Quest benötigt

Seite 084

Seite 085

Seite 010

Sonstiges)

Haftungsausschluss, Bedingungen
Regeln
Spielergruppen

Seite 007

Seite 008

Seite 011

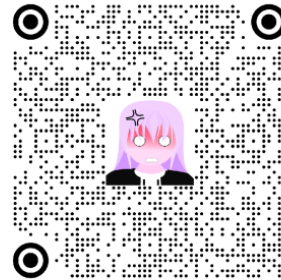
Fehler gefunden?

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.

Haftungsschluss

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.

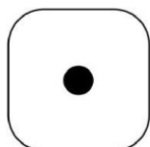
STOPP-Regel

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 erfüllen, die der Würfel vorgibt. Sollte sich ein Abenteurer weigern, wird dieser zum Katzenmädchen oder zum Besessenen.

So sieht das Ganze aus:



Pflicht

Lasse dich von deinen Abenteurern 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/ Gleichgeschlechtliche 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 **Dämonenkönigs**

Der **Besessene**

Während der Quest erscheint ein Geist und übernimmt den Körper eines Abenteurers. Dieser wird zum Besessenen. Dabei wird der Abenteurer Opfer mancher Pflichtaufgaben der anderen Teilnehmer sein. Ziel des Besessenen ist es, den Geist zu vertreiben, bevor die Verwandlung stattfindet. Man wird zum Besessenen, wenn man eine Aufgabe nicht richtig erfüllt, oder aufgefordert wird.



Verwendet für den Besessenen ein Erkennungsmerkmal: Ein Halsband,
Übergibt beim Wechseln das Erkennungsmerkmal.

(Hinweis: In dieser Quest wird zudem ein Halsband mit einer Leine benötigt, vertauscht es nicht.)

Mehrere Besessene

Sollten mehr als 6 Spieler anwesend sein, können mehrere Abenteurer von dem Geist besessen werden. Dazu benötigt ihr mehrere Erkennungsmerkmale.

Zu Beginn der Quest wird sich nur ein Abenteurer von dem Geist besessen.
Nach und nach werden mehr, bis alle Rollen verteilt wurden.
Wenn alle Rollen verteilt wurden, wird der Besessene von dem Abenteurer ersetzt, der von den anderen Besessenen, die höchste Zahl würfelt.

Sollte ein Abenteurer eine Pflichtaufgabe erhalten, an dem der Abenteurer einen Besessenen benötigt, darf der Abenteurer eine der verfügbaren Besessenen aussuchen. Die Flüche treffen alle Besessenen.

Hinweis: Um es den anderen Abenteurer recht zu machen, verwenden wir in diesem Buch die Singular-Form der Besessenen.

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

Allgemein

- ❖ Papier, Stifte
- ❖ 1 Würfel
- ❖ 1 Smartphone mit Barcodescanner (Am besten werbefrei)

Für die Aufgaben

- ❖ Schminke (bei Bedarf) Siehe Seite 12
- ❖ mehrere Kostüme (bei Bedarf) Siehe Seite 12
- ❖ Halsband mit Leine
- ❖ Seile
- ❖ 10 leere Becher
- ❖ 1 Ball
- ❖ 2 Tischtennisbälle
- ❖ 2 Löffel
- ❖ 1 Schüssel
- ❖ Schwämme
- ❖ Wasser
- ❖ Augenbinden
- ❖ etwas um die Beine zu verbinden
- ❖ Zielvorrichtung

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



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.

Was ihr für die zweite Quest „Pflichtduell“ benötigt:

Allgemein

- ❖ Papier, Stifte
- ❖ 1 Würfel

Für die Aufgaben

- ❖ min 8 Tischtennisbälle
- ❖ 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.
(Normale Ballons, evtl. Wasserballons für die Battle Royal Spiele, da in der Packung mehrere Ballons drin sind und diese beim Platzen nicht so laut sind)

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.

Kostüm Gruppe

+ Der Bessessene nimmt alle Verwandlungen war.

Non Kostüm

+ Überspringt alle Verwandlungen
+ Kleidertausch Aufgaben bleiben Bestehen, ansonsten würfelt erneut.

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

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

Pflicht Kostüm

Die Party darf dir ein neues Outfit verpassen.

Pflicht

Zeige deiner Party 4 Ballett Posen.

Trefft eure Wahl. Wer soll ein Abwehramulett erhalten.

Kostüme:

- + 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
DÄMOENKÖNIGS



Was bereits geschah...

Es war einmal eine Party, die von der Gilde in ein Dungeon geschickt wurde. In dem Dungeon erschien eine Hexe und verfluchte einen Abenteurer. Der Abenteurer verwandelte sich in ein Katzenmädchen.

Um das Katzenmädchen zu retten, meisterte die Party 45 Aufgaben und befreiten den Abenteurer von ihrem Fluch. Sie überlisteten die Hexe und entkamen.



Kurz darauf wurde die Hexe von einem Geist heim besucht. Dieser entpuppte sich später als der Dämonenkönig. Er verwandelte alle Katzenmädchen der Hexe zu Monstern. Diese greifen nun heute die Stadt an. Die Hexe versteckte in ihren Schloss Waffen, erstellte Pentagramme und verschwand. Niemand weiß, wo sie ist. Das Schloss wurde zum Hauptquartier des Dämonenkönigs.



In der Gilde...

Auftrag Nr. 1: Fluch des Dämonenkönigs

Die Quest-Aufgabe:



Wir wurden angegriffen. Ein Dämonenkönig hat unsere Stadt erobert und hat jeden von uns vertrieben. Wir suchen mutige Abenteurer, die den Dämonenkönig bekämpfen. Seid ihr dabei?



Die Quest-Aufgabe:

Geht zurück in die Dungeon und besiegt den Dämonenkönig.

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.

Hinweis: Diese Quest wurde für ein Tablett optimiert.

