

# Spielmechanik: Brettchendiebstahl



**„Brettchendiebstahl“ beschreibt einen Spielmechanismus in Angebotsform, der rechtssicheres, freies und spontanes Diebesspiel im LARP ermöglicht.** Dabei werden diebbare Gegenstände auf ein farblich markiertes Brettchen gestellt und somit OT als „frei bespielbar und diebbar“ angeboten. Gegenstände, die auf einem solchen Brett platziert sind, dürfen ohne weitere Outtime-Absprache durch andere Spielende im Rollenspiel entwendet werden - und wechseln dabei das OT-Eigentum. Dies kann im Rahmen verschiedener Spielsituationen geschehen, etwa bei Diebstahl, Raub oder Schutzgelderpressung.

**Das Spielangebot muss OT vom ursprünglichen Eigentümer oder Eigentümerin des Gegenstandes ausgehen, der auf das Brettchen gestellt wurde, um Rechtssicherheit zu erzeugen.** Wer einen Gegenstand auf das Brett legt, an dem er oder sie das rechtmäßige Eigentum hat, erklärt sich OT damit einverstanden, diesen ins Spiel zu bringen und OT das Eigentum daran aufzugeben.

**Rechtlich basiert der Mechanismus auf der freiwilligen Eigentumsaufgabe nach §959 BGB Aufgabe des Eigentums (Dereliktion).** Das Platzieren eines Gegenstandes auf dem markierten Brett gilt innerhalb der Spielgemeinschaft und der Veranstaltungsdauer als konkludente Dereliktion – also als stillschweigende Aufgabe des Eigentums einer beweglichen Sache. Solange der Gegenstand auf dem Brettchen liegt, gilt er rechtlich als “herrenlose Sache”. Wenn eine Person die herrenlose Sache in einer Spielaktion aufnimmt, geht der Gegenstand vollständig in das rechtliche OT-Eigentum der Person über. Eine Rückgabe ist nicht erforderlich und auch nicht vorgesehen. Dies ermöglicht dynamische und langfristige Spielketten und eine lebendige Spielökonomie, vom Dieb über Zwischenhändler bis hin zu neuen Besitzern.

**Rechtliche Randbemerkung: Eine Sabotage des Systems ist theoretisch denkbar.** Durch die unerlaubte Ablage eines fremden beweglichen Gegenstandes auf dem Brettchen (wer würde sowas tun?). würden absichtlich Missverständnisse und Rechtsunsicherheit erzeugt. Rechtlich erfüllt dieser "unerlaubte Sabotageversuch" bereits viele Tatbestände des Diebstahls (Tatbestand des Diebstahls nach § 242 StGB ist erfüllt, wenn jemand eine fremde bewegliche Sache einem anderen in der Absicht wegnimmt, sie sich oder einem Dritten rechtswidrig zuzueignen. Erforderlich sind der objektive Bruch fremden Gewahrsams sowie subjektiv Vorsatz und Zueignungsabsicht). Der "OT-Saboteur des Spielmechanismus" würde sich also wahrscheinlich strafbar machen. Wird der Gegenstand von einem unwissenden Beteiligten weggenommen entsteht ein "Entschuldigungsgrund" im Sinne des Strafrechtes. Rechtlich geht hierbei einfach kein Eigentum über und der Gegenstand kann OT vom rechtmäßigen Eigentümer zurückgefordert werden. Dies ist ein theoretisches Szenario. Bei der jahrelangen Anwendung dieses Spielmechanismus ist uns kein derartiger Fall bekannt.

**Ein großer Vorteil des Spielmechanismus liegt darin, dass er ohne Begleitung von Spielleitung funktioniert.** Er etabliert klare, sichtbare Regeln und trennt deutlich zwischen IT-Diebstahl und unerlaubtem OT-Diebstahl. Gerade im Bereich von Händlerlagern, Marktständen und Gewerken hat sich dieser Mechanismus bewährt, da er eine sichere Grundlage bietet, Diebes-Spiel an einem kontrollierten Ort aktiv zuzulassen. Das Brettchen lässt sich an einen geeigneten Ort platzieren und leicht "deaktivieren". Viele Händlerinnen und Händler stehen Diebesspiel grundsätzlich offen gegenüber, scheuen jedoch Missverständnissen in Durchmischung mit realem OT-Diebstahl. Das Brettchensystem schafft hier Vertrauen und kontrollierbaren Spielraum zugleich.

**Wichtig:** Für eine rechtssichere Umsetzung ist die Definition des konkludenten Handelns auf der Veranstaltung erforderlich. Der Mechanismus sollte im Vorfeld einer Veranstaltung klar kommuniziert werden, idealerweise schriftlich durch die Veranstaltungsregeln, mündlich durch Ankündigung bei Ansprache der Orga oder in Absprache mit beteiligten Gruppen. Einheitliche Brettchen – beispielsweise in einer auffälligen Farbe wie Rot – helfen dabei, Missverständnisse zu vermeiden und das System schnell erkennbar zu machen. Dabei ist es nicht zwingend notwendig, dass die Veranstaltungsorga die Brettchen bereitstellt; oft genügt eine klare Definition von Form und Farbgebung - die Spielerschaft kann diese Brettchen mit geringem Aufwand selbst herstellen.

**Die Auswahl der Gegenstände** sollte mit Bedacht erfolgen, da man sie tendenziell nach dem OT-Eigentumsübergang nie wieder sieht. Empfehlenswert sind Dinge, deren Verlust verschmerzbar

ist und die keinen hohen realen oder emotionalen Wert besitzen. Typische Beispiele sind Spielmünzen, kleine Requisiten, ältere LARP-Ausrüstung, Kleidung oder Nahrung. Der Fokus liegt darauf, Spiel zu generieren - oft reicht schon ein Apfel, um Diebesspiel zu ermöglichen. Einige Sicherheitsaspekte sollten dennoch beachtet werden. Zerbrechliche Gegenstände - insbesondere Glas - sind ungeeignet, da sie im Eifer des Spiels zu Verletzungen führen können.

Der Spielmechanismus des Brettchendiebstahl ist am erfolgreichsten, wenn er transparent, freiwillig und respektvoll genutzt wird. Er lebt vom Vertrauen der Spielenden und von der gemeinsamen Bereitschaft, Eigentum zugunsten von gemeinsamen Rollenspiel ins LARP einzubringen. Wird dies beachtet, entsteht ein intensives, oft überraschendes Spiel, das sowohl für Diebe als auch für „Opferseite“ gleichermaßen bereichernd sein kann.

**Credits:** Aus unserer Sicht und Erinnerung hat Les diesen genialen Spielmechanismus etwa im Jahr 2000 erfunden und erstmalig auf dem Drachenfest getestet. Dieser Spielmechanismus begleitet uns seitdem immer wieder. Er gilt heute als eines der elegantesten Spielmechanismen, um rechtssicheres, aber dennoch spannendes Diebesspiel zu ermöglichen. Danke Les!

“ **Beispieltext zum Kopieren für AGBs oder Teilnahmebedingungen:** "Auf dieser Veranstaltung wird der Spielmechanismus „Brettchendiebstahl“ genutzt. Das bewusste Abstellen beweglicher Sachen auf gekennzeichneten Flächen (Brettchen mit beschriebener Farbgebung) gilt als konkludente Eigentumsaufgabe gemäß §959 des Bürgerlichen Gesetzbuches von Deutschland. Die Sache wird herrenlos. Jede teilnehmende Person darf diese Sachen an sich nehmen. Mit der Inbesitznahme wird gemäß §958 (1) BGB Eigentum erworben. Ein Anspruch auf Rückgabe besteht nicht. Die Teilnehmenden verpflichten sich, ausschließlich solche Gegenstände auf den gekennzeichneten Flächen abzulegen, deren Verlust sie verschmerzen können. Das Platzen von Gegenständen mit hohem materiellem oder ideellem Wert wird ausdrücklich nicht empfohlen. Die Nutzung des Spielmechanismus erfolgt auf eigene Verantwortung."

---

Revision #1

Created 26 March 2026 22:00:12 by Zinnober

Updated 26 March 2026 22:31:24 by Zinnober