

Spielmechanik: Taschendiebstahl



Taschendiebstahl beschreibt das gezielte rollenspielerische Entwenden von Gegenständen aus Taschen, die andere Charaktere am Körper tragen. Diese Form des Spiels erfordert Mut, Nervenstärke sowie ein hohes Maß an Fingerfertigkeit und Körperkontrolle. Der Reiz liegt im Ungewissen: Die Beute kann alles sein – ein zerdrückter Keks, ein wertvoller Schuldschein über 100 Goldmünzen oder auch nur ein vollgeretztes Taschentuch. Alles ist möglich.

Um faires, sicheres, rechtssicheres und immersives Spiel zu gewährleisten, haben sich verschiedene Spielmechaniken etabliert, die entweder ein konkretes Spielangebot darstellen oder einen „Taterfolg“ anfragen. Alle Spielmechaniken setzen die Sicherheitshinweise und die Einhaltung der Grundregeln voraus.

Sicherheitshinweise und Grundregeln

- **Egal was hier steht - es gelten das Regelwerk und die Teilnahmebedingungen der LARP-Veranstaltung**, die du besuchst. Wir stellen hier die Grundprinzipien und verschiedene Spielmechaniken vor. Manche Veranstalterinnen schließen Rollenspiel mit Taschendiebstahl aus. Andere Veranstalterinnen wandeln die Regeln und Spielmechaniken ab. Lies das Regelwerk der Veranstaltung und halte es ein!
- **Ein bespielter Taschendiebstahl bedarf IMMER das OT-Einverständnis der Opferseite** - alles andere ist realer Diebstahl.
- **Unmarkierte Taschen sind tabu**. Taschen ohne entsprechende Kennzeichnung dürfen weder eigenständig geöffnet noch manipuliert werden.
- **Keine Beschädigungen an fremder Gewandung - in keiner Form**. Weder Kleidung noch Ausrüstung deiner Mitspielenden dürfen beschädigt werden. Es besteht die Gefahr, dass OT-Gegenstände verloren gehen.
- **Rechne mit erschreckten Reaktionen**. Opfer können sich ruckartig bewegen oder unvorhersehbar reagieren wenn sie dich erwischen.
- **Konfliktmanagement und OT-Verhalten beachten**. Es kann vorkommen, dass Mitspielende OT ablehnend oder gereizt auf diese Art von Rollenspiel reagieren. Bereite dich darauf vor und brich Diskussionen im Zweifel freundlich ab. Bleibe jederzeit höflich, respektvoll und kooperativ. Ein Erfolg ist nie garantiert - es ist nur Rollenspiel

Taschendiebstahl im LARP ist kein Selbstzweck, sondern ein kooperatives Spielangebot. Der Fokus liegt nicht auf maximalem „Erfolg“, sondern auf spannendem und respektvollem Spiel für alle Beteiligten.



Spielmechanik: „Rote Taschen“ (Spielangebot der “Opferseite”)

Rote Taschen oder rote Markierungen an Taschen oder deren Verschlüssen signalisieren ein aktives Spielangebot für Taschendiebstahl. Hier darfst du das Taschendiebstahl-Rollenspiel betreiben.

Umsetzung: Die Opferseite bringt (auffällige oder unauffällige) Markierung z.B. kleine rote Bänder, rote Flicker oder rote Fäden an ihre eigene Tasche an - oder verwendet vollständig rote Taschen und Beutel. Die Tasche wird vom „Opfer“ OT mit geeigneten, diebbaren Gegenständen bestückt

Regeln: Markierte Taschen dürfen ohne weitere Absprache von den Taschendieben angefasst und geöffnet werden. Der Inhalt darf entnommen werden - die entnommenen Gegenstände gehen OT in das Eigentum des Diebes oder der Diebin über.

Empfehlung: Verwendet dünne rote Fäden oder Bänder an Verschlüssen statt fest vernähter Markierungen. Das ist flexibel, unauffällig und leicht anpassbar.



Spielmechanik 2: „Weiße Antragsbändchen“ (Antrag durch Täterseite)

Diese Spielmechanik dient dazu, einen Taschendiebstahl anzuspielen bzw. "anzufragen", ohne direkt Gegenstände zu entnehmen. Dabei wird ein dünnes weisses Stoffband an eine vermutlich geeignete Tasche gebunden, um den Rollenspielakt zu simulieren.

Ablauf:

1. Der Dieb / die Diebin befestigt unbemerkt ein kleines weißes Stoffband am Verschluss der Tasche. Auf dem langen dünnen Stoffband sollte die Aufschrift „Gediebt“ stehen.
2. Danach entfernt sich die Täterseite IT und kehrt mit etwas zeitlichem Abstand und gekreuzten Armen OT zur Opferseite zurück. Es erfolgt die freundliche OT-Anfrage an das Opfer: „Grüße, OT: Du wurdest bediebt, guck mal auf deine Tasche – gibt es etwas, das du

mir als Beute geben möchtest?“ Als Alternative kann die Spielleitung (SL) eingebunden werden, um die Anonymität zu wahren.

Wichtige Regeln bei weissen Antragsbändchen:

1. Das Opfer entscheidet freiwillig, was es herausgibt. Es besteht keine Verpflichtung.
2. Die Frage lautet bewusst: „Was MÖCHTEST du mir geben?“
3. Eine Ablehnung ist vollständig zu akzeptieren.



Kombinationsmechanik Rot+Weiss

Auch die Kombination der Spielmechanik "Rote Tasche" und "Weißes Antragsbändchen" ist denkbar, wenn man als Veranstalterin auf Nummer sicher gehen will. Das ist natürlich Aufwendiger und es gibt wahrscheinlich weniger Taschendiebstahl-Spiel, dafür sind praktisch alle denkbaren Missverständnisse ausgeschlossen.

Die Mechaniken „Rote Taschen“ und „Weiße Antragsbändchen“ lassen sich gezielt miteinander kombinieren, um ein vielseitigeres und intensiveres Spiel zu ermöglichen. Während rote Taschen

ein direktes, jederzeit nutzbares Spielangebot darstellen, erlaubt das weiße Antragsbändchen subtilere, erzählerisch stärkere Diebstahlszenen. Auch eine Kombination mit beiden Spielmechaniken als feste Bedingung ist denkbar: An rote Taschen muss ein weißes Antragsbändchen gebunden werden - das ist natürlich die komplizierteste Variante.



Revision #1

Created 28 March 2026 23:26:29 by Zinnober

Updated 29 March 2026 00:33:01 by Zinnober