

# Plüschi, allein zuhause

PP&P Szenario für 8 Plüschis – Niveau: Einsteiger

## Vorbemerkungen

Plüschpower & Plunder wird gepriesen als ein kleines, süßes nicht ganz ernst gemeintes Rollenspielsystem für kurzweilige Abende. Dieses Szenario wurde geschrieben, um ein kleines Experiment durchzuführen. Ist es möglich mit einem achtjährigen Mädchen im Rahmen von 8 (!) Erwachsenen innerhalb eines Abends (von 6 bis 9 Uhr) beizubringen, was Rollenspiel ist und trotzdem alle rollenspielerisch auf ihre Kosten kommen? Das Abenteuer wurde bewusst einfach gehalten, um den logistischen Aufwand einer solch vielköpfigen Herausforderung Herr zu werden.

Die Zusammensetzung der Spielrunde für dieses Experiment war:

- 1 Spielleiter
- 1 achtjähriges Mädchen (noch keine Rollenspielerfahrung)
- 2 erwachsene Rollenspielneulinge (je weniger als 3 Spielabende – kein PP&P)
- 2 rollenspielerfahrene Erwachsene (erstes PP&P Spiel)
- 3 rollenspiel- und PP&P-erfahrene Erwachsene

Das Konzept von Rollenspiel ist dabei einem achtjährigen Kind durchaus bekannt. Das empfohlene Alter für den Einstieg wird dabei aber um 5 Jahre unterschritten! Vielleicht muss aufgrund des abstrakten Entwicklungsstandes, das Spielkonzept angepasst werden. Wichtig ist zu beobachten, ob und wie sie in die Erwachsenenwelt eingeflochten werden kann. Es ist ein Versuch.

## Inhaltsverzeichnis

<b>A) Präambel:</b>	<b>2</b>
1. Rollenspiel für eine Achtjährige	2
2. Erschaffung	2
3. Abenteuerabbriss	2
<b>B) Das Szenario:</b>	<b>3</b>
4. Das Erwachen	3
5. Da ist jemand nicht zufrieden	4
6. Licht aus	4
7. Durch die Dunkelheit	5
8. Eine Nachricht aus dem Jenseits	5
9. Tür zu!	6
10. Amadeus Einknopf	7
11. Durch die Waschküche	8
12. Die Ratten im Kohlekeller	
13. Die Treppe in den Schuppen	
14. Ein Ritt auf dem Rasenmäher	
15. Ein Garten mit Hindernissen	
16. In letzter Sekunde	
17. The End	
<b>C) Spielpläne</b>	
Das Erwachen	3

## A) Präambel:

### 1. Rollenspiel für eine Achtjährige

Ein paar Punkte die man als selbstverständlich betrachten könnte, müssten einer Achtjährigen etwas genauer erläutert werden.

- „Du bist dabei, weil du wissen wolltest, was wir da am letzten Abend gemacht haben. Wir wollen es dir zeigen.“
- „Rollenspiel ist ein Spiel – und spielen tut man um Spass zu haben. Es zwingt dich also niemand mitzuspielen. Solltest du irgendwann nicht mehr mitspielen wollen, kannst du das Steffi oder mir sagen. Dann wirst du einfach gehen. Dir ist niemand böse, oder so.“
- „Bei Rollenspiel gibt es kein richtig und kein falsch. Du kannst nichts falsch machen und nichts falsches sagen. Versuch es einfach und spiele aktiv mit.“
- „Es kann manchmal etwas hektisch werden. Es werden immerhin 9 Leute mitspielen. Lass dich davon nicht beeindrucken.“

### 2. Erschaffung

Die Erschaffung wird schon im Vorfeld durchgeführt. Da so viele Charaktere auf einmal erschaffen werden müssen, wird einfach ein Satz an Eigenschaften ausgewählt und gut ist. Wenn wir noch ein

bisschen Zeit im Vorfeld haben, denn werden noch ein paar Anpassungen durchgeführt. Aber dies darf absolut nicht auf Kosten der Spielzeit gehen. Drei Stunden ist schon relativ knapp.

### 3. Abenteuerabriss

Die Plüschis erwachen in einer Kiste in einem Keller. Nachdem sie sich rausgequält haben, würden sie fast entdeckt, als die Frau des Hauses mit ihrem Baby auf dem Arm durch den Keller eilt. Beim Verlassen der Kellers löscht sie das Licht und lässt die Plüschis in Dunkelheit zurück. Der Versuch der Helden den Keller zu verlassen endet abrupt, als jemand die Tür zum Keller schließt, nachdem die Plüschis noch vernommen haben, dass dieses Haus permanent verlassen wird. Die Plüschis müssen zurück und treffen unten Amadeus Einknopf, ein Plüschis, das schon länger in diesem Haus lebt und den anderen offenbart, wie wichtig es ist, bei dem Neugeborenen zu bleiben. Der Weg nach draußen führt an einer Horde Ratten im Kohlekeller vorbei und durch die Waschküche. Über eine Treppe erreichen die Plüschis den Schuppen, aus dem sie mit Hilfe des Rasenmähers ausbrechen. Und gerade noch rechtzeitig erreichen sie das Auto, um noch mitgenommen zu werden.

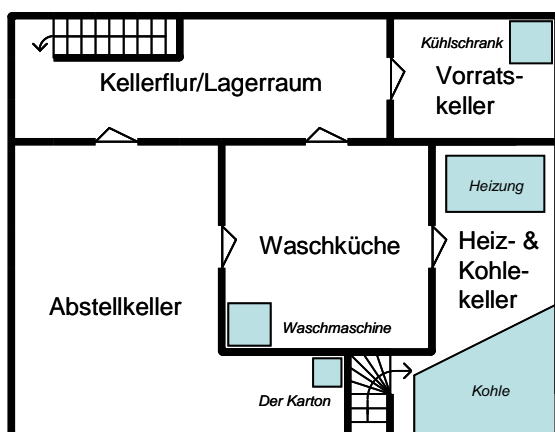
## B) Das Szenario

### 4. Das Erwachen

„Langsam, ganz langsam werdet ihr der Welt um euch herum gewahr. Sehen könnt ihr nichts. Es ist dunkel: Stockdunkel. Auch viel Platz habt ihr nicht. Ihr seid irgendwo eingepfercht, so dass ihr fast keinen Platz habt, um euch zu bewegen. Dennoch fühlt sich die Situation nicht bedrohlich an. Eigentlich ist es sogar ziemlich angenehm, denn rund um euch herum fühlt ihr weiches, flauschiges Plüsch oder andere weiche Stoffteile. Einige davon bewegen sich sogar ein bisschen.“

Ob die Spieler schon herausgefunden haben, dass ihre Plüschis allesamt in der selben Schachtel voller Stofftiere befinden? Auch wenn sie nichts sehen, so können sie sich dennoch miteinander unterhalten. Je nachdem was sie gerade tun, können sie sich auch unabsichtlich gegenseitig in die Nase stupsen oder ähnliches.

Wer sich etwas besinnt (Intelligenz-Probe) findet schnell in der Schachtel nach oben (Stärke-Probe). Das Aufstossen des Deckels (in einander geschobene Kartonteile) ist allerdings nur mit gemeinschaftlicher Anstrengung möglich. Die Welt da draußen ist aber auch nicht so viel größer.



Spielplan I: Das Kellersgeschoss

„Als ihr den Kopf aus dem Karton steck erkennt ihr gleich, dass ihr euch in einer dunklen Ecke eines ansonsten fast leeren Kellers befindet. Auf den Regalen entlang der Wände finden liegen nur noch ein paar Überreste von unbrauchbaren Gerümpel herum, den man in einem Abstellkeller so findet. Das Licht der eh schon schwachen Glühbirne, die diesen etwas muffig riechenden, vermutlich L-förmigen Raum erhellt, vermag euren Teil nur spärlich zu erleuchten. Sie ist von der Ecke im Raum vor euch verdeckt. Das total verdreckte Fenster in der Wand oben zu eurer Linken ist lichttechnisch aber auch keine Konkurrenz dazu. Türen zu diesem Raum müssen sich in dem Teil befinden, den ihr nicht einsehen könnt.“

Die Plüschis können sich nun auf Entdeckungsreise wagen. Schnell erkennt man die ganzen Dimensionen des Raumes. Dabei ist die Tür zur Waschküche zu (und liesse sich durch Plüschis nur mit sehr viel Aufwand öffnen) und die Tür zum Kellerflur steht halb offen.

In dem ganzen hier noch herumliegenden Gerümpel lässt sich durchaus für Plüschis der eine oder andere Schatz finden. So liegen auf beispielsweise zwei Rollschuhe (zwei rechte) auf einem der Regale. Für Menschen nur noch wertloser Müll. Für Plüschis die Möglichkeit ein „Schrubbel“-Rennen zu veranstalten.

Der Phantasie des Spielleiters sind in diesem Raum keine Grenzen gesetzt. Achten sie aber darauf, dass dies erste der Anfang der Geschichte ist und dementsprechend (je nach totalem Zeitbudget) nicht allzu viel Zeit verschwendet wird.

Ausserdem geht die Handlung unweigerlich weiter, sobald die Plüschis auch nur daran denken den Raum zu verlassen.

## 5. Da ist jemand nicht zufrieden

„War da nicht gerade ein verdächtiges Geräusch? Ja, es hörte sich an, als ob da ein Schlüssel in einem Schloss umgedreht wurde. Ihr hält sofort inne und lauscht. In der Tat, jetzt hört man wie irgendwo eine Türklinke runtergedrückt und eine Tür mit leisem Quietschen geöffnet wird. Schlagartig vernehmt ihr auch das Schreien eines Kleinkindes. Es fährt euch durch Mark und Bein – na ja wohl besser durch Pelz und Füllmaterial. Das Schreien ist so laut, dass man es wohl auch schon durch die noch geschlossene Tür hätte hören können. Eine helle, etwas gereizt klingende Frauenstimme ruft: „Peter, bring schon mal die Kinder in den Wagen, ich geht nochmals schnell durch den Keller.“ Ein Mann scheint darauf etwas zu antworten, doch die Worte der sehr entfernten Stimme vermögt ihr nicht zu verstehen. Zuviel Lärm dringt von weit her an eurer Ohr: Der Lärm einer Horde wild gewordener Kinder! Hättet ihr Blut, so würde es euch in den Adern stocken – so viele Kinder, das ist jeden Plüschis Tod. Denkt doch nur daran, wie sie an euren Ärmchen reißen, euch über den Boden schleifen, euch mit eklig klebrigen Kuchen füttern oder mit euch sogar Fußball spielen. Die Alpträume jeden Plüschis!

Psst, ruhig! Nun hört man das Knarren von Dielenbalken, wie von einer Schritten, die eine Treppe herunterkommen und das Schreien wird lauter.“

Den Spielern sollte klar werden, dass unter diesen Umständen alles besser ist, als wieder zu der Familie zurück zu gehen. Ja, auch in einem muffigen (aber angenehm trockenen) Keller herumsitzen.

Die logische Konsequenz daraus ist, sich gut zu verstecken. Die Plüschis wissen zu diesem Zeitpunkt noch nicht, wie sie und ihre Schachtel in die dunkle Ecke des Kellers gerieten.. Gute Verstecke gibt es deren viele. Unter resp. Hinter irgendwelchem Müll oder auch in der dunklen Ecke, wo die Kiste steht, kann man leicht übersehen werden.

## 6. Licht aus

„Die Frau mit ihrem Kind auf dem Arm hat das untere Ende der Treppe erreicht und öffnet kurz darauf die Tür zu eurem Keller. Sie sieht ein bisschen aus, als ob sie gerade einem Barbie-Katalog entsprungen wäre: Groß gewachsen, mit langen blonden Haaren und einem gütigen, jungen Gesicht, das aber sichtlich vom Stress der letzten Tage gezeichnet ist. Auf ihrem rechten Arm schaukelt sie das auf seinem Bauch liegende kleine Kind, welches wohl gerade mal ein paar Wochen alt ist. ‚Ach was hast du den Kevin? Na komm schon, ich bin doch bei Dir. Du hast doch gerade gegessen, deine Windel ist nicht voll und Zähne kommen auch erst in ein paar Wochen. Na schlaf, doch einfach ne Runde mein Süßer.‘ Mit diesen und vielen anderen Worten redet sie auf das Kind ein. Sie wirft nur noch einen flüchtigen Blick in euren Keller – sie konzentriert sich mehr auf ihren Knaben – und zieht geht dann weiter. Offenbar gibt es in diesem Kellergeschoss mehrer Räume.“

Sollte einer der Plüschis sich irgendwo gut sichtbar hingelegt, so wird er an dieser Stelle gefunden. Für ihn ist das Abenteuer an dieser Stelle dann zu Ende. Er wird aufgelesen und die Frau wird feststellen, dass er zu den Tieren von Kevin gehört und er eigentlich im Wagen liegen sollte. Sie nimmt ihn also mit, übergibt ihn oben den anderen Kindern und ... nein, das Ausmalen diese dramatischen Konsequenzen überlasse ich hier gerne dem Spielleiter.

Verhalten sich die Plüschis aber ruhig, so wird die Frau ihren Rundgang beenden.

„Erneut hört ihr die Treppendielen knarren. Das Schreien des Kindes und die Stimme der Frau werden wieder leiser. Sie muss oben an der Tür angekommen sein als .... mit einem lauten Knacken, im ganzen Kellergeschoss das Licht ausgeht. Auf einen Schlag ist es hier unten zappenduster – stockdunkel!.,

## 7. Durch die Dunkelheit

Es dürfte ein kleiner Schockmoment einsetzen, in dem die Plüschis übereifrige Aktionen in die Wege zu leiten versuchen dürfen. Der Spielleiter ist dazu angehalten, das Chaos noch zu unterstützen.

Nach dem ersten Moment sollten sich die Plüschis aber dann wieder fassen. Es stellt sich heraus, dass das Licht, welches durch das Kellerfenster fällt durchaus ausreicht um den Raum in ein düsteres Gefängnis zu verwandeln, in dem man ganz vorsichtig vorwärts gehend die Konturen von Hindernissen erkennen kann.

„Farben sieht man in der Düsternis ganz bestimmt keine mehr. Und auch das Unterscheiden von ganz dunkel und ein bisschen weniger dunkel ist nicht gerade einfach. Nur gut, dass ihr den Raum schon bei Licht einmal gesehen habt.“

Nun brauchen die Plüschis einen Plan. Was soll man nun tun? Auf unbestimmte Zeit hier unten im Dunkeln zu sitzen ist nicht wirklich eine Option.

Gemerktige Plüschis (vielleicht unterstützt durch eine Intelligenzprobe) werden aber bemerkt haben, dass der Lärm von draußen nicht verstummt ist. Das heisst wohl, dass die Tür zum Keller noch offen stehen muss. Schafft man es bis dorthin, so kann man vielleicht ungesehen sich irgendwo anders verstecken. (Es gäbe auch die Option hier im Keller zu bleiben. dann braucht man aber unbedingt Licht. Da sich der Lichtschalter offenbar auch neben der Eingangstür befindet ist der Weg für die Plüschis im folgenden derselbe)

Da dies die beste Option scheint folgt eine Tastpartie durch den Keller. Zwei Dinge kann der Spielleiter hier ausbauen:

Die gespenstische Stimmung: Die Formen von harmlosen Gegenständen werden im Dunkeln schnell mal zu was anderem.

Ein kleiner Hindernisparcour: Da kann alles Mögliche auf dem Boden herumliegen. Sei es weil es schon immer da war, oder sei es, dass die Plüschis es in ihrem Spiel dahingeworfen haben.

## 8. Eine Nachricht aus dem Jenseits

„Als ihr die aus dem Abstellkeller herausführende Tür erreicht, macht sich wieder ein bisschen Hoffnung breit. Nicht weit zu eurer Linken erkennt ihr die Reste von neuem Licht. Das ist auch die Stelle an von der die Geräusche von oben zu euch dringen. Ja, die Tür, die nach draussen führt liegt hinter der nächsten Ecke und ist offen!“

Nehmen wir mal an, dass diese Nachricht die Plüschis beflügelt. Der Weg bis an die Ecke ist unproblematisch (immerhin sieht man ja ein bisschen was). Gerne dürfen die Plüschis auch an dieser Stelle nochmals Vorkehrungen treffen um nicht von oben sofort gesehen zu werden.

„Als ihr um die Ecke blickt erkennt ihr, dass ihr euch am Fusse einer Holzterasse befindet, welche wie erwartet nach oben in einen mit Tageslicht gefluteten Hausflur führt. Diesen erkennt ihr durch die wohl zwei Hand breit geöffnete Tür. Immer wieder huschen ein paar Schatten von vor dem Türspalt vorbei. Die scheinen die Kinder des Hauses zu sein.“

Jetzt vielleicht doch noch Vorsichtsmassnahmen? Ansonsten geht es nun daran nach oben zu klettern (Geschicklichkeitsproben).

„Ihr hab bereits etwa die Hälfte der Treppe überwunden, als ihr von jenseits der Tür erneut die Frau rufen hört: ‚Peter, nun schnapp dir endlich die Kinde und bring sie in den Wagen! Und vergiss Kevin nicht! Ich geh nochmals oben rum, um auch sicher zu sein, dass wir nichts hier lassen, was nicht verkauft werden soll... Ach übrigens, der Markler hat sich nochmals gemeldet. Er meinte ich solle mir keine Illusionen machen. Das Haus in dieser Einöde wird wohl längere Zeit nicht verkauft. Ich hab ihm gesagt, wir wüssten schon, weshalb wir nach Chicago ziehen.‘ Wieder zieht eine Schar Schatten an der Tür vorbei.“

## 9. Tür zu!

Noch eine Probe auf Geschick für das Erklettern der nächsten paar Stufen.

„Während ihr immer weiter ans obere Ende der Treppe kommt, wird es im Haus plötzlich ruhig. Irgendwo schlägt eine Tür (wohl die Haustür) zu und es macht sich eine beruhigende Ruhe breit. Nur das Klacken von einem paar Schuhen auf dem Fliesenboden ist zu vernehmen und dieses kommt beunruhigender Weise näher.“

Irgendwelche Reaktionen?

„Jetzt sind die Schritte sehr nah und man hört die genervte Stimme der Frau vor sich hin murmeln: ‚Herrje Peter! Wieso lässt du denn die Tür zu Keller auf! Das ist das gefährlich für die Kinder! Verdammt noch mal! Und wenn da jetzt eins runter gegangen wäre!? Würde mich nicht überraschen, wenn wir in Chicago angekommen wären, bevor wir es bemerkten! Wenn das auch in Zukunft so chaotisch bleibt, dann könnte es durchaus mal passieren, dass wir eines unserer Kinder einfach vergessen werden.‘ Mit diesen Worten gibt die Frau der Tür einen stups. Mit Schrecken verfolgt ihr mit, wie der Spalt nach drinnen immer kleiner und kleiner wird. Die Zeit scheint still zu stehen oder zumindest sehr langsam zu vergehen. Und dann fällt die Tür mit einem klacken zu. Das einzige, von der ehemaligen Fülle an Licht übrig ist, das von draußen auf eure Treppe fiel, ist ein klitzekleiner Lichtstrahl, der durch das Schlüsselloch fällt. Aber nicht genug damit: jetzt hört ihr auch noch ganz klar, wie der Schlüssel im Schloss einmal gedreht wird. Die Schritte draußen entfernen sich wieder. Und damit wird es still – still und dunkel“

Das ist hart, so kurz vor dem Ziel, werden die ganzen Mühen einfach so zunichte gemacht. Die Plüschis dürfen durchaus deprimiert sein – und der Spielleiter darf die durchaus unterstreichen.

Doch nutzt nun mal alles heulen nichts. Es muss ein neuer Plan her. Und ein weiteres mal müssen die Optionen abgewogen werden. Da es also kein entkommen aus dem Keller gibt, braut man auf jeden Fall Licht. Dies zwar ein Schwieriges, aber nicht unlösbares Problem. Wo sich der Lichtschalter befindet, haben die Plüschis bei Licht ja schon gesehen. Es gilt ihn also nur noch umzulegen.

Dabei gibt es zwei Probleme. Das erste ist das Erreichen der obersten Stufe der Treppe als solches. Klettern die Plüschis einfach nur wild drauf los, so werden sie bald feststellen, dass auf den oberen Stufen jeweils die schmutzigen Schuhe der Familie gelagert wurden. Von Sand über Kuhmist, bis hin zu noch sehr klebrigem Kaugummi finden sich hier alle möglichen Verunreinigungen, die dem Pelz der Plüschis schaden können. Die ist durchaus die Chance etwas übereifrige Plüschis Knuddelwert-technisch in die Schranken zu weisen.

Das zweite Problem ist der Lichtschalter selber. Der vielversprechendste Ansatz den Lichtschalter zu erreichen bietet eine Pyramide, in der Ecke Tür-Wand, wo auch der Lichtschalter angebracht ist. Aber auch Flugmanöver im Dunkeln oder andere akrobatische Risiken können bei entsprechendem Einsatz (es kann zu Verlusten de Knuddelwertes kommen) durchaus von Erfolg gekrönt sein. Der Spielleiter soll dabei mit den kreativen Ideen der Spieler grosszügig umgehen.

„Als ihr den Lichtschalter endlich umlegt, ertönt ein weiteres Mal ein lautes Klacken und das Licht im Keller geht wieder an.“

So, nun haben die Plüschis wieder Licht. Hatten sie noch Hoffnung, die Tür nun doch noch irgendwie aufzubekommen, wird diese Hoffnung hiermit vollends zerstört. Den Plüschis bleibt keine andere Möglichkeit wieder die Treppe hinunter zu steigen. Gut möglich, dass sie nun noch den Rest des Kellergewölbes untersuchen wollen. Doch dazu kommt es nun erst einmal nicht.

## 10. Amadeus Einknopf

„Als ihr wieder das untere Ende der Treppe erreicht habt, vernehmt ihr die Musik einer Spieluhr. Es ist eine kleine Nachtmusik, die aus dem Keller kommt, in dem ihr aufgewacht seid.“

Hoffen wir mal, dass dies die Neugierde der Plütschis beflügelt und sie nachschauen gehen werden. Ansonsten wird Amadeus Einknopf, von alleine aus der Kiste krabbeln müssen und als eine Art freakiger Zombie den Spielerplütschis nachhumpeln.

„Die Suche nach der Quelle der Musik führt euch zu der Schachtel zurück in der ihr aufgewacht seid. Irgendwas bewegt sich darin und bald schon sieht man ein paar gestrickte Arme über den Rand der Kartonschachtel gucken. Sie ziehen einen ebenfalls gestrickten Körper eines Clowns aus dem Inneren hervor, der seine besten Tage ganz offenbar schon längst hinter sich hat. Er klettert etwas unbeholfen über den Rand der Kartonschachtel, verliert dabei sein Gleichgewicht und stürzt nach unten. Doch noch vor dem Aufschlagen auf den Kellerboden wird sein Sturz gestoppt. Aus dem Allerwertesten des Clowns kommt eine Schnur mit einem großen Plastikring dran. Die Schnur ist in einen kleinen Schnitt in der Kante des Schachtel gerade und der Ring hat sich nun dort verhakt. So hängt der arme Clown nun kopfüber kurz über dem Boden an der Seite der Schachtel und rudert hilflos mit seinen Armen während die kleine Nachtmusik weiter spielt, sich dabei die Schnur immer weiter verkürzt und der dadurch ganz langsam wieder in die Höhe gezogen wird.“

Hoffen wir mal, dass die Plütschis ihrem durchaus bemitleidenswerten Kollegen helfen. Dabei werden sie feststellen, dass er noch einige Schönheitsfelder aufweist. Neben dem dass er offensichtlich mehrfach geflickt wurde, fehlt ihm eines seiner beiden Knopfaugen ganz, während das andere an einem langen Faden runterhängt.

Nicht desto trotz ist Amadeus ein sehr freundliches altes Plütschi, das gerne auch mit den Spielern plaudert, nachdem sie ihn aus seiner misslichen Lage befreit haben. Folgende Informationen können die Spieler von ihm erfahren:

- Amadeus Einknopf ist schon seit der Geburt des ersten Kindes Plütschi in der Familie McCallister. Er wurde von der Oma gestrickt und der Opa hat ihm seine Cy-Bär-wär (die Spieluhr) verpasst. Da er zu jedem der neugeborenen Kinder in die Wiege gelegt wurde, sieht er halt auch schon entsprechend aus.
- Die Metallenen Knopfaugen von Amadeus sind übrigens auch Cy-Bär-wär. Sie sind abnehmbar. Dummerweise ging eines der Augen einst in einem Park verloren und so sieht Amadeus auf einem Auge immer das Innere eines Elsternnestes.
- Amadeus mag die Familie nicht unbedingt, doch wurde ihm auf seinem einzigen Ausflug in die Welt da draußen von seiner seherisch begabten Näherin mitgeteilt, dass er dafür sorgen müsse, dass dem Kind namens Kevin nichts passiert. Es wurde geweissagt, dass er im Alter von acht Jahren daheim sein würde, wenn Einbrecher versuchen in das Haus einzubrechen. Irgendjemand muss ihm dann helfen die Einbrecher zu überlisten. Er alleine würde nie auf die Idee kommen, so geniale Fallen zu bauen, das müssten dann schon die Plütschis für ihn tun. Leider wird Amadeus die nächsten acht Jahre mit Sicherheit nicht durchhalten. Und so wird er die Heldenplütschis fragen, ob sie nicht seine Aufgabe übernehmen könnten. (Eigentlich wird er sie sogar dazu nötigen – tja, da hat der Spielleiter die Aufgabe, die Spieler davon zu überzeugen, dass das eine gute Idee ist.
- Wenn die Plütschis ihn damit konfrontieren, dass die Familie gerade in dem Moment wegzieht, wird er sehr aufgeregt und drängt er plötzlich sehr zur Eile.

- Nur wenn die Spielerplüschis ihm versprochen haben, sich um den Knaben zu kümmern, wird er ihnen verraten, dass es aus dem Kohlekeller eine Treppe gibt, die in den Schuppen hinter dem Haus führt, aus dem ein entkommen leichter sein sollte.
- Als Detail am Rande kennt Amadeus auch den Grund, weshalb die Kiste mit dem Plüschis in der Ecke des Kellers stand. Kevins Bruder, der diese Schachtel eigentlich hätte ins Auto laden sollen, war schon die ganze Zeit eifersüchtig darauf, dass Kevin so viele Plüschtiere mehr besitzt als er. Deshalb hat er die Schachtel nicht zu Auto, sondern in den da schon leeren Keller getragen und hat sie dort so gut es ging versteckt. Er geht davon aus, dass zuspät bemerkt wird, dass die Schachtel fehlt und dass die Plüschtiere dann einfach abgeschrieben werden. (Die meisten dieser Infos hat der Clown zwar nicht selber mitbekommen, dennoch hat er die Geschichte relativ treffend rekonstruiert)

Amadeus Einknopf beabsichtigt nicht, die Spielerplüschis zu begleiten. Er ist alt und fällt beinahe auseinander. Seine Zeit ist vorbei und bis dahin würde er sich noch gerne seiner Musik erfreuen, was er hier unten im Keller sehr gut tun kann.

Sollten die Spieler jedoch auf ihn Einreden, so wird er die Gruppe natürlich begleiten. In einem solchen Fall wird er ihnen mehr eine Last als eine Hilfe sein.

Dafür wird er sich in der nächsten gefährlichen Situation für das Wohl der Gruppe opfern (das wird vermutlich der Angriff der Ratten werden).

## 11. Durch die Waschküche

Ob und wie intensiv dieses Kapitel durchgespielt wird, hängt erneut von der vorgeschrittenen Zeit statt.

Die hier lauern Gefahren sind Waschmittel und die Waschmaschine als solches. Doch können die Plüschis den Versuchen widerstehen, geht's sofort weiter

## 12. Die Ratten im Kohlekeller

Im Kohlekeller lauert neben der Gefahr der grässlich alles einstaubenden Kohle noch ein realer Gegner auf die Plüschis. Die hier wohnhaften Ratten sind nicht gerade davon begeistert, dass sich hier nun auch noch andere Wesen tummeln und versuchen ihr Revier vehement zu verteidigen.

Damit die Plüschis diese Prügelsequenz auch bestreiten können, brauchen sie Waffen, die sie beim ersten Aufeinandertreffen vermutlich nicht haben werden. Doch im Lagerraum findet sich so einige, das sich auf den zweiten Blick durchaus als Plüschis-taugliche Waffe herausstellt.

Ratten werden ihn diesem Kampf wie Plüschis behandelt:

Gegner: Ratte
Angriff-Basis (Stärke: 5) => 25%
Ausweichen (Geschicklichkeit: 5) => 25%
Trefferklasse (Gebiss): 1W6+2
Talent: Beissen (Stufe 2) => 50%
Plüschpunkte: 10 (danach Rückzug)

## 13. Die Treppe in den Schuppen

Eine weitere, stark verschmutzte Treppe. Auch hier bleibt es dem Spielleiter überlassen, wie viel Zeit und Plüschpunkte er seinen Plüschis zum erklettern dieser Stufen abnehmen will.

## 14. Ein Ritt auf dem Rasenmäher

„Die Treppe endet wie erwartet im Schuppen, der an das Haus angebaut wurde. Es ist ein staubiger Ort, an dem nicht nur Säcke voller Dünger zwischen Harken, Schaufeln und Gartenschlauch stehen. In einer Ecke liegen ein paar achtlos hingeworfene Luftmatratzen und ein aufblasbares Kinderschwimmbecken, in dem immer noch ein bisschen Luft ist. In einer anderen stehen ein paar eingestaubte Fahrräder und jede Menge Ersatzteile dafür. Das einzige, was in dem Schuppen nicht so eingestaubt ist, ist ein



Rasenmäher, an dem sogar noch Halme von noch nicht ganz ausgetrocknetem Gras hängen. Über der langen Werkbank an einer der langen Seitenwände des Schuppens findet sich das einzige Fenster des Schuppens, dessen milchiges Glas mit einem Metallgitter verstärkt wurde. Es steht einen Spalt weit offen. Im Gegensatz dazu ist das Schiebetor der Hütte geschlossen.“

Der offensichtliche Ausgang aus der Hütte, das Fenster, entpuppt sich bei nähere Untersuchung als Sackgasse. Es ist zu verstärkt und so eingerostet, dass es sich auch mit aller Plüschi-Gewalt nicht bewegen lässt.

Auch das Tor lässt sich nicht so ohne weiteres bewegen. Es lässt sich zwar mit vereinten Kräften einen Spalt weit zurückschieben, doch blockiert es dann, weil draußen eine Kette mit Vorhängeschloss das Ganze sichert. Und auch wenn die Tür schon ziemlich mitgenommen ist, so wird sie bei größerer Gewaltanwendung einkrachen. Plüschis alleine schaffen das zwar nicht, aber in dem Schuppen finden sich genügen Hilfsittel und Möglichkeiten. Der Klassiker wäre wohl, den Rasenmäher zu starten und mit Ihm durch die Tür zu brettern.

Je nach zeitlichem Verlauf kann der Spielleiter den Plüschis noch ein paar Steine in den Weg legen: ein leerer Tank muss nachgefüllt oder eine schmutzige Zündkerze gereinigt werden

## 15. Ein Garten mit Hindernissen

Dieses Endkapitel im Sinne eines Hürdenlaufes ist dazu gedacht, die noch verbleibende Zeit des Spielabends zu nutzen, bevor die Plüschis, dann das Auto erreichen. Der Spielleiter ist gehalten, hier seiner Phantasie freien Lauf zu lassen. Mögliche Hindernisse können sein:

- Ein paar liebestolle Vögel, die sich von den Plüschis Fäden für den Bau ihres Nestes holen wollen.
- Der Rasensprinkler, der mal angeht.

- Ein malerischer kleiner Bach, der sich quer durchs Grundstück schlängelt.
- Ein Nachbarsjunge, der argwöhnisch nicht nur die wegführende Familie, sondern eventuell auch die Plüschi begutachtet.

## 16. In letzter Sekunde

„Kurz bevor die Plüschis das Auto erreichen schlägt der Vater die Tür der Großraumlimousine setzt sich ans Steuer, startet den Wagen und fährt los – zumindest ein paar Zentimeter. Dann hört man im Auto die Frau schreien 'Halt!'. Der Fahrer macht erschrocken eine Notbremse worauf eine großes Gezeter im Wagen ausbricht. Während der Vater versucht die Rasselbande im Zaum zu halten, klettert die Frau wieder aus dem Auto und rennt zur Tür: 'Um Himmels Willen! Fast hätte ich vergessen das Haus abzuschließen!' Mit diesen Worten eilt sie einen riesigen Schlüsselbund aus der Tasche ziehend über den kleinen Kiesplatz und die paar Stufen zur Tür hinauf. Der Schlüssel wird ins Schloss geschoben und zweimal hörbar umgedreht. 'So, das war's. Jetzt kann's losgehen.'“

In diesem allgemeinen Durcheinander, haben die Plüschis jede Menge Zeit sich richtig in Pose zu setzen. Effektiv wäre ein Platz der unverdächtig scheint und dennoch der Frau sofort ins Auge sticht. Auf dem Dach der Familienkutsche oder auch hinter dem Wagen am Kofferraum wären gute Möglichkeiten. Je nachdem bekommt der Mann für seine Unachtsamkeit die Kappe gewaschen, bevor es dann endlich, endlich auf die große Reise geht.

## 17. The End

„Und das Auto biegt nach links aus dem Anwesen auf die Strasse hinaus und fährt ihr entlang Richtung Sonnenuntergang.“

Die ganze Geschichte ergibt natürlich auch ein paar Kekse:  
50 Kekse für das Erleben der Handlung

20 Kekse für besonderen Einsatz beim Finden des Auswegs  
30 Kekse für das Ausbruchsmanöver mit dem Rasenmäher