

# Bühnenprogramm

Die folgende Datei umfasst alle Inhalte, die wir zur Ausgestaltung des Bühnenprogramms verwenden:

1. Für die Spielankündigung bzw. als "Teaser" ist die 1. Rede geschrieben worden. Sie soll den Teilnehmenden einen ersten Eindruck geben, ohne zu viele Informationen vorab zu verraten. Sie könnte zum Beispiel in der Ankündigung zur Aktion mit abgedruckt werden.
2. Die zweite Rede ist für die offizielle Spieleröffnung geeignet. Spalatin wendet sich direkt ans Volk (die Teilnehmenden) und gibt ihnen alle Informationen zur Rahmenhandlung.
3. Das Anspiel ist eine Alternative zur Rede als Auftakt. Hier führen Spalatin und Kurfürst in die Handlung ein.
4. Den Abschluss der Spieleröffnung bildet eine knappe Ansage zu den Kern-Mechanismen des Spiels und des organisatorischen Ablaufs. Die Liste entspricht unseren Ansagen auf dem Konficamp in Wittenberg.

Die Reden und Regeln sind etwas verallgemeinert worden, sodass sie unabhängig vom Ort geworden sind und sich nur auf die Handlung des Spiels beziehen. Daher sollten sie ohne große Anpassung genutzt werden können insofern keine größeren Änderungen am Handlungsverlauf vorgenommen worden sind. Insbesondere die Regeln müssen auf die eigenen Gegebenheiten angepasst werden. Viel Spaß beim Vortragen und Spielen!

# Rede 1

Verzeiht werte Bürger von Wittenberg,

mein Name ist Georg Spalatin, engster Diener unseres Kurfürsten Friedrich den Weisen. Folgende Kunde soll ich im Namen unseres Kurfürsten verkünden:

Schwere politische Zeiten stehen uns bevor. Deshalb wird dero in zwei Tagen unser gnädiger Kurfürst eine Aufgabe kundtun, welche von großer Bedeutung für unser Volk stehen wird. Doch nur die tapfersten, Mutigsten und Weisesten unter euch werden sich als würdig erweisen. Diese sollen den Auftrag bekommen.  
Trefft mich daher ....

Gehabet euch wohl!

Georg Spalatin,

Diener des Kurfürsten von Sachsen Friedrich der Weise

## Rede 2

*Treue, aufrechte Bürger des Reiches*

*Unser Kurfürst, Friedrich der Weise, sucht eine Gruppe tapferer Helden, die für ihn eine geheime und gefährliche Mission ausführen. Wie allen inzwischen bekannt sein sollte, hat Martin Luther ein Blatt mit 95 Thesen an die Tür unserer Schlosskirche geschlagen. In diesen prangert er den Handel mit Ablassbriefen an. Das hat unter den Oberen des Klerus für einigen Unmut gesorgt.*

*Der Starrsinn des Herrn Luthers war nicht eben hilfreich. Unser Kurfürst hat in zähen Verhandlungen erwirkt, dass Luther auf dem in Worms stattfindenden Reichstag seinen Standpunkt noch einmal erläutern dürfe. Nun hat unser Kurfürst schon viele Jahre Erfahrung in der Politik gesammelt und er kennt Luther nur zu gut. Wenn dieser vor den Reichstag tritt, wird das ein übles Ende haben.*

*In seiner Weisheit hat er, Friedrich der Weise, einen Plan erdacht: Luther wird entführt und zu einem geheimen Ort gebracht. Dort kann er untertauchen, bis sich die Lage beruhigt hat. Damit dieser Plan erfolgreich durchgeführt werden kann, ist es von Nöten, dass eine unbekannte Gruppe Luther entführt. Sollte die Wittenberger Stadtwache dies erledigen, wird sich auch der letzte Bauer zusammenreimen können, was vorstättenging.*

*Ich, Spalatin, rechte Hand und Berater unseres Fürsten, bin mit der Aufgabe betraut worden, eine Gruppe geeigneter Abenteurer zusammenzustellen. Daher, Bürger von Wittenberg, benötigen wir eine Gruppe von euch, die diese Queste austragen wird. Seht ihr euch als geeignet für diese Aufgabe an?*

*Eine Entführung will wohl geplant werden, das ist nichts, was ein jeder von heute auf morgen erledigt. Beweist, dass ihr würdig seid, indem ihr Vorbereitungen für mich übernehmt. Sollten sie zu meiner Zufriedenheit erledigt werden, werde ich euch den Auftrag erteilen, Luther zu entführen. Ich fordere euch also auf, mir folgende drei Dinge zu besorgen:*

- 1. Ein edles Wams, welches wir benötigen, um den Mönch Martin Luther in den Junker Jörg zu verwandeln. Eine solche Verkleidung wird hilfreich sein, ihn vor aller Augen verschwinden zu lassen.*
- 2. Ein Schwert, denn ein Mann von Adel würde nie ohne Bewaffnung durch die Lande reisen. Zudem ist das Schwert ein Zeichen seines Standes.*
- 3. Reisepapiere, ausgestellt auf den falschen Namen, die ihm freies Geleit durch die verschiedenen Herzogtümer bewilligen, die es zu durchqueren gilt.*

*Bringt mir Wams, Schwert und Papiere und ihr sollt reich entlohnt werden.*

## Anspiel

Ausrufer	<p>Wir befinden uns im Jahre 1521 nach der Ankunft unseres Herrn Jesus Christus. Ganz Europa ist Teil der heiligen Römischen Kirche. Ganz Europa? Nein. Denn ein unbeugsamer Gelehrter in der kleinen deutschen Stadt Wittenberg hat es gewagt die Autorität des Papstes in Frage zu stellen.</p> <p>Dies kann seine Heiligkeit Papst Leo der Zehnte nicht dulden und hat Martin Luther aus der Kirche verbannt. Allein der Fürsprache seines Landesfürsten, Kurfürst Friedrich von Sachsen, ist es zu verdanken, dass Luther im Rahmen des Reichstages in Worm zu einer Anhörung vorgeladen wird. Ihm droht die Reichsacht oder wie der Volksmund sagt: Vogelfreiheit.</p> <p>Erhebt euch nun für die Anwesenheit seiner Hoheit Friedrich von Sachsen in Begleitung seines Beraters Georg Spalatin</p>
Fanfare	
Spalatin	<i>Ihr habt nach mir rufen lassen?</i>
Friedrich	<i>Ihr als Freund Luthers werdet mir zustimmen, dass er seine Thesen nicht zurück nehmen wird? Und ich kann euch sagen, dass nichts weniger als das den Kaiser zu Frieden stellen wird. Wenn Worms nicht zu einer völligen Kathastrophe für Luther, seine Ideen und nicht zuletzt mein politisches Ansehen werden soll, brauchen wir einen Plan.</i>
Spalatin	<i>Und wie wollt ihr das verhindern?</i>
Friedrich	<i>Nehmen wir als gegeben hin, dass Luther für vogelfrei erklärt wird. Im günstigsten Fall wird ihm freies Geleit aus der Stadt heraus zugesichert. Doch was dann? Als Vogelfreier besitzt er keine Rechte und wer ihn beherbergt begibt sich selbst in Gefahr. Er muss vollständig von der Bildfläche verschwinden.</i>
Spalatin	<i>Sein Onkel hat einen Hof in der Nähe von...</i>
Friedrich	<i>Nein, er muss verschwinden, wo ihn niemand finden kann. Wo niemand weiß, wer er eigentlich ist. Bis die Lage sich beruhigt. Und das werdet ihr organisieren. Wir brauchen eine unbekannte, unauffällige Gruppe für diese Unternehmung, denn wenn die Stadtwache Luther entführt wird sich auch der letzte Bauer zusammen reißen, was passiert ist. Wie ihr das anstellt und wo ihr in unterbringt will ich garnicht wissen. Je weniger ich weiß, desto weniger muss ich meinem Kaiser vorenthalten.</i>
Friedrich ab. Spalatin wendet sich zum Publikum	
Spalatin	<i>Ich, Spalatin, rechte Hand und Berater unseres Fürsten, bin mit der Aufgabe betraut worden, eine Gruppe geeigneter Abenteurer zusammenzustellen. Daher, Bürger von Wittenberg, benötigen wir eine Gruppe von euch, die diese Queste austragen wird. Seht ihr euch als geeignet für diese Aufgabe an? Eine Entführung will wohl geplant werden, das ist</i>

*nichts, was ein jeder von heute auf morgen erledigt. Beweist, dass ihr würdig seid, indem ihr Vorbereitungen für mich übernehmt. Sollten sie zu meiner Zufriedenheit erledigt werden, werde ich euch den Auftrag erteilen, Luther zu entführen.*

*Ich fordere euch also auf, mir folgende drei Dinge zu besorgen:*

- 1. Ein edles Wams, welches wir benötigen, um den Mönch Martin Luther in den Junker Jörg zu verwandeln. Eine solche Verkleidung wird hilfreich sein, ihn vor aller Augen verschwinden zu lassen.*
- 2. Ein Schwert, denn ein Mann von Adel würde nie ohne Bewaffnung durch die Lande reisen. Zudem ist das Schwert ein Zeichen seines Standes.*
- 3. Reisepapiere, ausgestellt auf den falschen Namen, die ihm freies Geleit durch die verschiedenen Herzogtümer bewilligen, die es zu durchqueren gilt.*

*Bringt mir Wams, Schwert und Papiere und ihr sollt reich entlohnt werden.*

Auftritt Spielleitung zur Erläuterung der Regeln

## Regeln

- Wir machen eine Zeitreise in das Jahr 1521.
- Auf dem <Gelände> sind Stationen verteilt, die von den Teamer\*innen betreut werden.
- Auf dem Weg zu den Ziel-Gegenständen sammelt und tauscht ihr verschiedene Gegenstände in Form von Itemkarten. Die Requisiten an den Stationen bleiben wo sie sind.
- Bleibt in euren Gruppen zusammen, sonst werdet ihr an den Stationen nichts bekommen
- Haltet Abstand voneinander. Schließlich wollt ihr das Abenteuer selbst erleben. Falls es zu voll ist versucht es woanders.
- Hört gut zu und seht genau hin. Überall sind Hinweise versteckt, die euch helfen können.
- Wer fertig ist und alle drei Ziel-Gegenstände hat, meldet sich bei unserem Spalatin.
- Wenn die Glocken läuten ist die Spielphase zu ende. Dann kommt ihr zurück ins Plenum.