

# Everyone is John

## Allgemein

|   |           |
|---|-----------|
| Alter:                                    | Sipplinge |
| Personenanzahl:                           | 3-8       |
| Ort:                                      | Drinne    |
| Schnelle Gruppenstunde ohne Vorbereitung: | Nein      |
| Autor:                                    | TFRN      |

## Material

Folgendes Material wird benötigt:

- 6 seitige Würfel (mind. einer, besser einer pro Mitspieler\*in)
- Zettel und Stifte

## Vorbereitung

Regeln durchlesen (englisch): <https://rtwolf.github.io/Everyone-is-John/> (15 min)

## Durchführung

Dies ist eine Art Rollenspiel, daher ist für rollenspielunerfahrene eventuell eine kleine Einführung für die eher freie Form dieses "Spiels" vonnöten und dass der Spielspaß von der Kreativität der Teilnehmenden abhängt.

Das Setting ist hier zwar amerikanisch Minneapolis, stattdessen kann man es in einer (un-)spezifizierten deutschen Großstadt spielen lassen (Hamburg, Berlin, München, etc.).

Als GM (Spielleiter\*in) ist es wichtig darauf zu achten, dass die einzelnen Stimmen (Spieler\*innen) nicht zu lange dran sind und jede Person mal drankommen kann. Zur Erhaltung des Spielflusses sind die folgenden Regeln wichtig:

1. Bei Langweiligen Tätigkeiten/Untätigkeit von John "im Spiel" schläft er gerne mal ein, sodass eine Bieterunde startet, wer als nächstes drankommt
2. Die Situation in welcher John aufwacht ist erst nachdem bestimmt wurde wer drankommt zu beschreiben

Inspiration für Fertigkeiten der Stimmen (Voices):

1. Taschendiebstahl
2. Marathon laufen können
3. Nähen
4. Altchinesische Geschichte kennen

Inspiration für Startszenarien in denen John aufwacht (Spielleiter\*in):

1. Im Wald
2. Im Glockenturm einer Kirche
3. Im Hörsaal einer Universität

Grundsätzlich kann der Startpunkt überall sein, am besten passt es natürlich irgendwie zu den Obsessionen, welche von den Spieler\*innen (Stimmen) gewählt wurden.

Und wie immer gilt: die Realität, in der wir alle leben kennen wir schon, daher ist sie langweilig! Wenn z.B. eine Stimme um an etwas Geld zu kommen eine alte Dame beklauden will, wer sagt denn, dass Sie nicht Karate kann und ihn ausknockt? Oder von der Polizei ist und einer Spezialeinheit angehört, die gegen Taschendiebe vorgeht? Oder dass sie selber gerade was geklaut hat und John sich nun im Besitz von mit einem GPS-Tracker versehenen Diebesgut befindet?

---

Revision #1

Created 26 October 2025 11:56:59 by TFRN

Updated 26 October 2025 12:44:54 by TFRN