

KayfaBizarro Spielregeln

Social Story-Wrestling, Freestyle

Willkommen in Uncle FrizzleBobs Komik Kard Kult. Ihr baut gemeinsam eine Geschichte, mit Karten, zwei Würfeln und dem, was euch einfällt. Es gibt keinen Gewinner, nur eine Geschichte, die es vorher nicht gab. Lies bis Setup, dann fang an. Der Rest erklärt sich beim Spielen. Bleib fluffig.

1-6 Spieler, 20-60 Min

2 Würfel + Karten, ab 12

Kayfabe & Bizarro

Kayfabe. Das Ringer-Wort für „die Fiktion ist echt“. Am Tisch: deine Geschichte ist die Wirklichkeit, steh dazu.

Bizarro. Die Spiegelwelt, in der Unsinn Sinn ergibt. Die Erlaubnis, absichtlich *seltsam, falsch und überraschend* zu sein.

Der erste Schnitt

Bevor jemand erzählt, schneidet die Runde zusammen: jeder nimmt ein bedrucktes Blatt und eine Schere und zerlegt es in einzelne Karten. Keine Vorbereitung, schon der erste Spielzug.

Man zerstört etwas Fertiges, um etwas Spielbares zu bekommen. Bester Eisbrecher am Tisch: Hände beschäftigt, Blicke frei, das Reden fällt leichter, nebenbei lernt jeder die Karten kennen, weil er sie einmal in der Hand hatte.

Was du brauchst

KayfaBizarro-Karten. Jeder bringt 15-20 mit, alles in ein verdecktes Deck. Jede Karte kann *Charakter, Szene oder Quest* sein.

Zwei ganz normale Würfel. Einer ist der Story-Würfel, einer der Quest-Würfel. Beide bleiben sichtbar auf dem Tisch.

1-6 Leute & ein Tisch. Optional ein großes Blatt zum Kritzeln.

Die sechs Story-Modi

Zu Beginn deines Zuges würfelst du den Story-Würfel. Das ist dein Modus für diesen Zug. Nicht optional, steh dazu.

 Tragisch	Der Verlust ist echt. <i>Mach trotzdem weiter.</i>
 Komisch	Es geht schief, und du bist schuld. <i>Genieß den Schlamassel.</i>
 Absurd	Das Unmögliche ist normal. <i>Erklär es nicht.</i>
 Heroisch	Deine Figur hat in diesem Moment recht. Spiel den großen Moment.
 Mystisch	Unter der Oberfläche passiert etwas.
 Gewagt	Trau dich an das, was die Geschichte bisher umgeht. <i>Spiel es überzeugend.</i>

Das Finale

Erreicht der Quest-Würfel die 6, erzählt jemand das Finale. Quest gelöst, neue Episode. Eine Quest dauert 20-30 Min, drei füllen einen Abend. *Hört auf, wenn es sich fertig anfühlt.*

Setup

1 Hand

Jeder zieht 3 Karten.

2 Charakter

Jeder spielt 1 Karte als Charakter und stellt sich als diese Karte vor: *Name, Haltung, Behauptung.*

3 Stage

3 Karten als gemeinsame Bühne auslegen. Diese drei Panels (Bilder) zeigen, wo die Geschichte gerade steht.

4 Quest

1 Quest-Karte ziehen, das gemeinsame Ziel. Quest-Würfel auf 1: zeigt, wie nah ihr am Ende seid (1 Anfang, 6 Finale).

Dein Spielzug

1 Würfeln

Wirf den Story-Würfel, das ist dein Modus.

2 Ziehen

1 Karte ziehen.

3 Spielen

1 Karte auf die Stage spielen, ein Panel überschreiben oder ergänzen, mit dem Intro-Ritual.

4 Erzählen

1-3 Sätze *in deiner Rolle*, die deinen Charakter, die drei Stage-Panels und die Quest verbinden. Finger-Trick: beim Reden auf jede Karte zeigen.

5 Drehen

Quest-Würfel höher drehen bringt das Finale näher, oder liegen lassen und die Spannung halten.

Das Intro-Ritual

Jede Karte, die ins Spiel kommt, bekommt dasselbe Ritual. Wie ein Wrestling-Einzug. Drei Schritte, dreißig Sekunden, in deiner Rolle.

1 Benennen

Den Namen laut ansagen. Das ist, wer oder was gerade auftritt.

2 Behaupten

Ein Satz: was will diese Karte, was ist ihre *Wahrheit?*

3 Vorführen

Nicht erklären, vorführen. Zeig, was ihre Power jetzt mit der Wirklichkeit macht.

Social Calls

Direkt nach dem Erzählen, bevor jemand den Quest-Würfel bewegt, darf jede andere Person genau einen Ruf einwerfen. Bei Streit entscheidet die Runde, ohne lange Debatte.

KayfaBINGO!

Das hat gesessen, reines Lob. Die erzählende Person zieht eine Extra-Karte.

KayfaBOGGLE?

Ich komme nicht mit. Eine konkrete Frage. Antwort in ein, zwei Sätzen in der Rolle.

KayfaBONGO!

Jemand erzählt seine Power wie Spielwerte („blockt 70%“). Nochmal als Geschichte sagen, nicht als Rechnung.

BLÖDSINN!

Regel gebrochen: aus der Rolle, Szene vergessen, Modus ignoriert. Bestätigt die Runde es, verfällt der Zug, der Quest-Würfel bleibt liegen.

Ein Beispielzug

Charakter: The Frozen Watcher (Mira), von einem Timer zum bloßen Publikum gemacht. **Stage:** The Finished City, The Doomsday Clock, The Held Breath. **Quest:** The Nearest Lever, finde das eine Ding in Reichweite. **Quest-Würfel** auf 4, **Wurf** 3, **Absurd**.

Mira spielt *The Reclaimed Second* über *The Doomsday Clock* und performt sie mit dem Ritual:

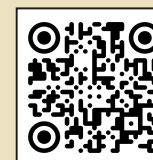
„The Reclaimed Second. Die kleinste Einheit von Freiheit. Ich richte meine Aufmerksamkeit mit Absicht und hole mir eine Sekunde zurück.“

Dann, als *The Frozen Watcher*, auf jede Karte zeigend:

„In dieser zurückgeholten Sekunde sehe ich *The Finished City* zum ersten Mal als das, was ihre Power behauptet: ein Hochglanzbild ohne Dienstag, ohne Wartung. Ich nehme *The Held Breath*, den einen Atemzug, den der Feed mir verweigert, und meine Hand findet *The Nearest Lever*, das eine Ding in Reichweite: den Lichtschalter neben mir. Ich lege die Finger drauf. Noch drücke ich nicht.“

→ Charakter, alle drei Stage-Panels und die Quest hängen zusammen. Die Spannung steigt. Mira dreht den Quest-Würfel auf 5. **KayfaBINGO!**

Volle Regeln & Gratis-Download



[KayfaBizarro.pages.dev](https://kayfabizarro.pages.dev)

Ausdrucken, zerschneiden, mitspielen. Pay what you want.

Bleib fluffig.