

RPG: Een doolhof met MenSen

Het spel:

We bevinden ons in een het midden van een labyrint: een veilige afgesloten plek. Gezamenlijk zoeken we onze weg uit dit doolhof maar pas op; elke afslag kan een hindernis of monster bevatten.

De zaken die we onderweg tegenkomen zijn obstakels waar jonge mantelzorgers mee te maken hebben. Zij maken zich vaak zorgen om degene voor wie ze zorgen, doen het huishouden omdat ouders dat niet kunnen, kunnen niet zo makkelijk naar feestjes of op tijd op school zijn omdat ze zorgen voor iemand thuis.

Om deze obstakels op te lossen trek je een kaart:

bewegingen, acties, ervaringen en de impact daarvan wordt bepaald door de waarde van, door de spelers, getrokken speelkaarten.

Spelers:

Kies een speelkaart die je personage kwaliteiten en voordelen geeft tijdens het spel.

♠ = Eralis: heeft een wapen (kan monsters zoals Slaploosheid doden)

♦ = Saphirae: heeft apparatuur (kan pad vrijmaken van bergen afwas of hopen stof)

♣ = Kalithar: heeft een amulet (kan daarmee kleur bepalen dus ruit/hart/schop)

♥ = Aralith: heeft elixer (kan Boze-Leraar of Slecht-Nieuws-Arts betoveren)

- **Nysirra = game master** (heeft veel verbeelding en kan goed verhalen verzinnen en vertellen; bedenkt de obstakels en hoe het labyrint eruitziet).

Vorbereiding:

GM beschrijft het labyrint: hoe ziet het eruit, hoe ruikt het daar, welke obstakels:

Bijvoorbeeld: **hindernissen** als Berg Afwas, Rekeningen, Stof

monsters als Slapeloosheid, Kopzorgen, Boze Leraar, Slecht Nieuws Arts

Deel de kaarten: elke speler 4 kaarten als gedekte stapel voor zich, Nysirra de rest.

Daarna trekken jullie het labyrint in.

Elke splitsing in de weg is een keuze aan de spelers, welke kant gaan jullie op?

GM beschrijft wat je ziet in elke richting met eventuele hints naar obstakels.

GM trekt bij elke splitsing een kaart van de stapel

≤5 is een **hindernis**, ≥6 is een **monster**

Spelers bepalen daarna wie speelt; trek een kaart van je eigen stapel, is deze:

- ➔ Hoger dan de GM dan voert het karakter de actie uit en kunnen jullie door
- ➔ Lager dan de GM dan faalt het karakter en rennen jullie terug naar de splitsing

Einde van het spel:

- De GM beschrijft een uitgang met verschillende uitdagingen, als de spelers die samen weten te overwinnen kunnen ze uit het labyrint ontsnappen.
- Als de stapel van de GM op is sluiten helaas alle uitgangen van het labyrint hermetisch en is er helaas geen ontsnapping meer mogelijk.