

FÄRSENDÄMMERUNG

Von Mike Young und Scott David Grey
Übersetzung und Layout von Stefan Deutsch

Dieses Spiel dreht sich um die letzten Minuten einer Viehherde auf dem Weg zum Schlachthaus. Es braucht wahrscheinlich nicht mehr als 10 Minuten um es zu spielen. Am leichtesten ist es mit zwei Spielleitern zu organisieren – einer, der Spielerfragen beantwortet, der andere, der die Ereignisse erzählt, die den Kühen widerfahren.

Spielvorbereitung

Einfach die Handouts ausdrucken, ausschneiden und an die Spieler verteilen.

Das Spiel beginnt auf dem offenen Feld wo die Kühe sich für ein paar Minuten sammeln und Beziehungen aufbauen können. Erkläre dazu, daß sie sich alle verstehen können, aber niemand versteht Huikuh.

Nach ein paar Minuten führt ein Spielleiter (mit Undine vornweg) die Spieler einen Gang entlang. Beschreibe, daß der Korridor sich neu und fremd anfühlt (das Schlachthaus ist vor Kurzem modernisiert und automatisiert worden, aber die Judaskuh weiß davon nichts).

Die folgenden Dinge passieren in der vorgegebenen Reihenfolge. Lass etwas Zeit zwischen den einzelnen Ereignissen vergehen.

1. Die Kühe bekommen Seile um ihren Hals (inclusive der Judaskuh) und werden an Abflussrinnen voll Blut vorbei geführt. Es riecht nach Furcht. Boss und Muh könnten sich hier aus der Schlinge ziehen und die anderen Kühe befreien. Sag ihnen das nicht, sondern warte darauf ob sie es von selbst versuchen. Undine sollte aber erfahren, das dieser Ort ihr fremd und unbekannt vorkommt.
2. Sie kommen an einem Bolzenschussgerät vorbei. Es ist aber leer, weil die Hilfsarbeiter vergessen haben es zu laden.
3. Winden mit Fleischhaken kommen.
4. Die Winden greifen die Kühe an den Hufen. Kühe, die ausweichen werden nicht geschnappt, aber es gibt keinen Weg außer weiter geradeaus. Lord und Bessie können den Haken nicht ausweichen.
5. Die aufgespießten Kühe werden hoch gehoben und kopfüber weiter den Korridor entlang transportiert. Kühe, die sich befreit haben steht es frei weiter zu gehen oder hier stehen zu bleiben. Es geht in keine Richtung außer geradeaus.
6. Beschreibe die schlitzenden, sich drehenden Messer, die sie in 3 Minuten erwarten.
Was nun? Was nun?
7. **Färsendämmerung.**

DU BIST BESSIE

Du warst einmal die beste Milchkuh der Herde.
Aber die Zeiten sind hart und deine Milch ist versiegt.
Jetzt wirst du nicht mehr so geachtet wie früher.
Nur einmal, vor dem Ende – und du spürst, dass das Ende
nah ist – willst du geliebt werden.
Dann wärst du glücklich.

DU BIST DOOFI

Du bist Elsie's Kalb, ein junger Bulle. Dir macht es Spaß mit
deinem besten Freund Muh in den Wiesen zu spielen und
frohlocken.
Doch heute, ganz plötzlich, haben dich grobe Bauernhände
geschnappt. Deine Mutter haben sie auch gepackt.
Du fragst dich, was vor sich geht.

DU BIST BOSS

Du bist ein Stier. Du bist nicht klug, aber ganz schön stark.
Du frisst gern Gras und hübsche Blumen.
Du bist in Laika verliebt, aber zu schüchtern um es ihr zu
sagen.

DU BIST MUH

Du bist ein junges Kalb und folgst gern.
Du machst das, was dir gesagt wird.
Es regt dich sehr auf, wenn sich andere Kühe streiten.
Dein bester Freund ist Doofi.

DU BIST LAIKA

Du bist eine junge, weibliche Kuh, die gerade erwachsen wird. Du hast große Träume und Hoffnungen.
Eines Tages willst du die beste Milchkuh werden, so wie Bessie, oder eine Anführerin wie Undine oder ein Kalb haben wie Elsie.
Es gibt so viele Dinge, auf die du dich freust.

DU BIST HUIKUH

Die bist eine alte Geisterkuh, gerade getötet worden.
Naja, Kühe (sogar Geisterkühe) können Zeit schwer einschätzen. Wie auch immer, du wurdest an diesem Ort getötet bevor du dein geliebtes Kalb retten konntest.
Du versuchst die Kühe in Sicherheit zu bringen, aber sie können dein schauriges Muhen nicht verstehen.

DU BIST ELSIE

Du hättest die beste Milchkuh im Stall sein können.

Du hättest Anführerin der Herde sein sollen. Nein.

Diese Aufgaben haben andere übernommen.

Aber du kannst es immer noch werden. Du weißt nicht wohin es geht, aber du bist sicher, dass du alle anführen kannst.

Du hast ein Kalb namens Doofi, das du liebst und beschützt.

DU BIST LORD

Du bist ein alter Stier.

Du hast schon viele Herden gesehen, die diesen Ort betreten haben und niemals wieder verlassen haben.

Letzten Monat haben die Menschen irgendwelche Änderungen im Inneren dieses Ortes gemacht.

Deine Reise könnte also anders verlaufen, aber du weißt nicht wie. Du bist alt und deprimiert (eine gute Charakterisierung wäre der depressive Esel „I-Ah“ aus Pu der Bär).

DU BIST UNDINE

Du bist die Judas-Kuh. Du kennst den Weg.

Du bist erfahren und ein natürlicher Anführer der Herde.

Es ist sehr wichtig, dass dir alle folgen. Du warst hier schon früher mit anderen Herden.

Es ist gar nicht so schlimm, ehrlich, und wenn alles vorbei ist bekommst du lecker Gras und Vitakraft Kuhsnacks.