

Story

Ein Geschichtenerzählspiel von Edith Grein-Böttcher
für 3 bis 8 Spieler ab 7 Jahren

Nur wenige Worte bilden den Ausgangspunkt zu einer faszinierenden Reise durch unsere Phantasie. Die alte Kunst des Geschichten-Erzählens wird wieder neu belebt.

Geschicktes Weiterspinnen einer Geschichte, aber auch gute Reaktion beim Erkennen der eingebauten Begriffe zeichnen den erfolgreichen Erzähler aus.

Die Spieler erzählen eine Geschichte und verstecken darin einen der s Begriffe auf den ausliegenden Karten. Derjenige Spieler, der eine Hand zuerst auf die entsprechende Begriffskarte legt, nimmt die Karte an sich und erzählt die Geschichte weiter. Sieger wird, wer die meisten Karten ergattern kann.

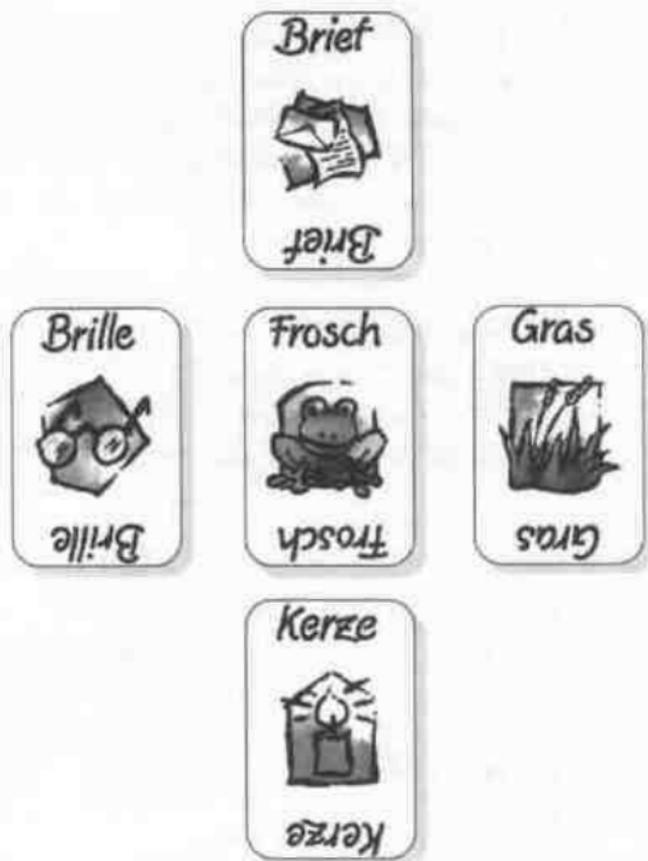
Inhalt

- 32 beidseitig bedruckte Wortkarten
- 4 Blankokarten (für eigene Worte)
- diese Spielregel



Spielvorbereitungen

Die Spielkarten werden gemischt und als Stapel auf den Tisch gelegt. Jeder Mitspieler erhält 2 Karten, die er vor sich auslegt. Die obersten 5 Karten des Stapels werden kreuzförmig mit einigem Abstand voneinander in der Mitte des Tisches so ausgelegt, daß sie von jedem Spieler gut erreichbar sind - etwa so:



Spielablauf

Ein Startspieler wird beliebig ermittelt. Er beginnt mit dem Erzählen einer Geschichte, wobei das Thema frei wählbar ist (z.B.: Krimi, Grusel, Märchen etc.). Im Laufe der Erzählung baut er einen der Begriffe von den ausliegenden Karten im Wortlaut ein. Für die übrigen Mitspieler gibt es nun zwei Möglichkeiten:

- 1) Derjenige, der am schnellsten reagiert, legt eine Hand auf die entsprechende Karte und nimmt sie an sich. Eine neue Karte wird vom Stapel genommen und auf die freie Stelle gelegt, so daß wieder 5 Kartenausliegen.
- 2) Ein Spieler legt seine Hand auf eine falsche Karte - sei es aus Übereifer oder weil der Erzähler geschickt die abgewandelte Form eines Begriffes eingebaut hat. Beispiel: die Karte "Bett" liegt aus, ein Mitspieler berührt die Karte, obwohl der Erzähler den Begriff "Betten" benutzt hat. Der Mitspieler muß nun dem Erzähler eine Karte aus seinem eigenen Fundus abgeben. In diesem Fall darf der Erzähler die Geschichte weiterspinnen, bis ein Mitspieler die richtige Begriffskarte berührt hat.

Wer richtig reagiert, muß nun seinerseits die Geschichte weiter erzählen, einen Begriff einbauen usw.

Alle Spieler haben also zwei Möglichkeiten, Karten zu ergattern:

- 1) durch rasches Berühren der richtigen Begriffskarte oder
- 2) durch geschicktes Abwandeln der ausliegenden Begriffe, um die Mitspieler zu fehlerhaften Reaktionen zu verleiten.

Die Vortragslänge des Erzählers ist beliebig. Je länger man seine Geschichte spinnt, desto mehr Möglichkeiten bieten sich dem Erzähler allerdings, abgewandelte Begriffe einzubauen und die Mitspieler damit zu überhasteten Aktionen zu bewegen.

Spielende

Es wird solange gespielt, bis die letzte Karte vom Kartenstapel aufgebraucht ist. Sieger ist derjenige Spieler, der die meisten Karten ergattern konnte.

Für phantasievolle Erzählrunden danken Autorin und Verlag den folgenden Testspielern: Lothar Böttcher, Edeltrud Diedrich, Gabriela Dreßel, Sebastian und Volker Grein, Sibylle und Volker Jakob, Doris Matthäus, Frank S. Nestel, Svenja Prins, Denise und Stefan Schlepper sowie Martin Wehnert

