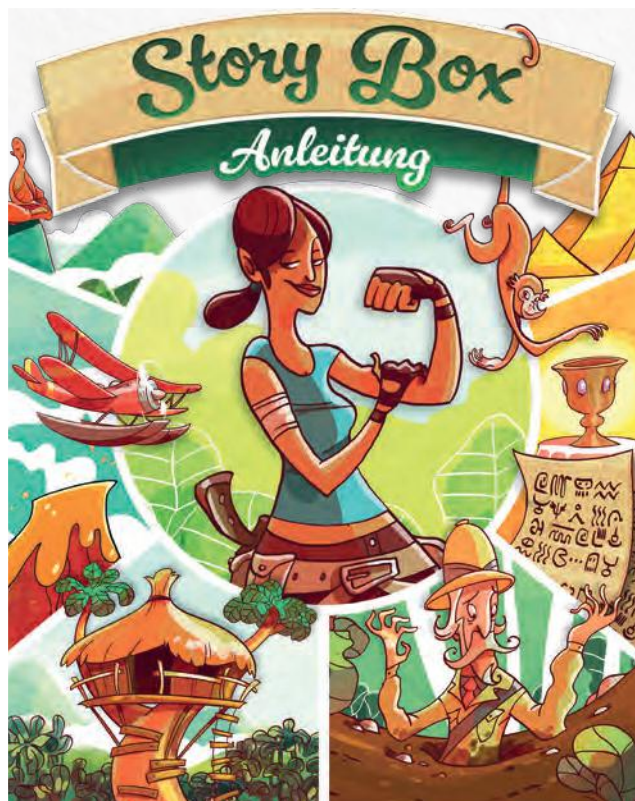




Ein kooperatives Erzählspiel für
2 bis 8 aufgeweckte Abenteurer*innen ab 8 Jahren
von Julien Prothière und Alexandre Droit

Spielmaterial

110 Karten



1 doppelseitiger Spielplan



Geschichte

Wertung

Ersatzteilservice: Du hast ein Qualitätsprodukt gekauft. Falls ein Bestandteil fehlt oder ein anderer Anlass zur Reklamation besteht, wende dich bitte an uns:
www.pegasus.de/ersatzteilservice
Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.
Dein Pegasus Spiele Team

Spielvorbereitung

- 1 Legt den **Spielplan** mit der Geschichtenseite nach oben in die Mitte eurer Spielfläche.
- 2 Mischt **alle Karten** verdeckt und bildet daraus 2 etwa gleich hohe Stapel. Legt die Stapel so bereit, dass alle leicht Karten nachziehen können.
- 3 Zieht **jeweils 3 Karten** (von einem beliebigen der beiden Stapel) und nimmt sie auf die Hand. Haltet die Karten vor den anderen geheim.
- 4 Bereitet einen **2-Minuten-Timer** vor (z. B. mit einem Handy).



Spielablauf

Das Spiel besteht aus 2 Phasen: der **Geschichte** und der **Nacherzählung**.

In der **Geschichtenphase** spielt ihr Karten offen aus und bildet daraus auf dem Spielplan den Geschichtenstapel, während ihr eine Geschichte dazu erzählt.

In der **Nacherzählungsphase** dreht ihr den kompletten Geschichtenstapel um, sodass die Karten verdeckt sind, und müsst euch anhand der Geschichte an die genaue Reihenfolge erinnern, in der ihr die Karten gespielt habt.

Phase 1: Geschichte

Wer zuerst eine gute Idee für den Anfang der Geschichte hat, beginnt:

Lege 1 deiner 3 Handkarten offen auf den Spielplan und erzähle, wie die Geschichte anfängt. Dies ist die 1. Karte des Geschichtenstapels.

Startet nun den Timer.

Es gibt während der Geschichtenphase **keine feste Spielreihenfolge**. Ihr alle dürft jederzeit die Geschichte übernehmen und weiter erzählen, indem ihr 1 Karte von eurer Hand auf den Geschichtenstapel spielt.

Wenn du eine Karte ausspielst:

- **Lege sie offen** auf den Geschichtenstapel.
- **Erzähle**, wie die Geschichte weitergeht.
- **Ziehe sofort 1 neue Karte** von einem der beiden verdeckten Stapel, sodass du wieder 3 Karten auf der Hand hast.

Die Geschichtenphase endet sofort, wenn die 2 Minuten abgelaufen sind!

Die Geschichte, die ihr erzählt, kann lustig oder ernst, absurd oder realistisch, abgefahren oder berührend sein – das hängt ganz von euch ab!

Beispiel: Anfang der Geschichte

Esra beginnt:

Er spielt 1 seiner 3 Karten und sagt: **„Oh, Jane hat sich verirrt...“**



Jetzt startet die Gruppe den Timer!
Dann zieht Esra 1 Karte nach und nimmt sie auf die Hand.

Daniel fährt fort:

„Schnell, wir müssen sie finden, bevor der Vulkan ausbricht!“



Katja:

„Lasst uns da drüben hinlaufen, ich habe von dort ein Geräusch gehört!“



Daniel:

„Oha, die Brücke sieht gefährlich aus...“



Daria:

„Wir haben keine Zeit, umzukehren!“



Und nochmal Daria:

„Auweia, wir rutschen auf der Brücke aus...“



Phase 2: Nacherzählung

Die Zeit ist um und die Geschichte vorbei. Jetzt müsst ihr euch in der richtigen Reihenfolge daran erinnern!

Legt alle Karten, die ihr noch auf der Hand habt, sowie ggf. alle übrigen Karten von den verdeckten Stapeln in die Schachtel zurück. Ihr benötigt sie in dieser Partie nicht mehr.

Die Person, die zuletzt eine Karte auf den Geschichtenstapel gespielt hat, nimmt den Stapel in die Hand und dreht ihn um, ohne die Reihenfolge der Karten zu verändern. Der Stapel ist jetzt also verdeckt und die 1. Karte der Geschichte liegt ganz oben.

Dreht den Spielplan auf die Wertungsseite.



Beginnend mit der Person, die gerade den Geschichtenstapel in der Hand hält, müsst ihr die Geschichte nun in der richtigen Reihenfolge nacherzählen. Manchmal helfen euch dabei kleine Erinnerungshilfen auf den Kartenrückseiten (siehe rechts, „Hinweis zu den Kartenrückseiten“). Es gibt für die Nacherzählung kein Zeitlimit.

Hast du den Geschichtenstapel in der Hand, darfst du:

A) Versuchen, dich allein zu erinnern

Erzähle, was sich auf der nächsten Karte des Stapels befindet bzw. wie der nächste Teil der Geschichte lautet. Drehe die Karte dann auf die Vorderseite und überprüfe, ob du richtig liegst. Lege die Karte an die entsprechende Seite des Spielplans an:

- Hast du dich **korrekt** erinnert, lege die Karte neben die **+2**.
- Hast du dich **geirrt**, lege die Karte neben die **-1**.

oder

B) Um Hilfe bitten

Kannst du dich nicht selbst erinnern, wähle 1 andere Person, die sich (vermeintlich) an die nächste Karte erinnern kann. Diese erzählt an deiner Stelle, wie es weitergeht. Drehe die Karte dann auf die Vorderseite und überprüfe, ob die Person richtig liegt. Lege die Karte an die entsprechende Seite des Spielplans an:

- Hat die Person sich **korrekt** erinnert, lege die Karte neben die **+1**.
- Hat die Person sich **geirrt**, lege die Karte neben die **-1**.

Gib den Geschichtenstapel anschließend an die nächste Person im Uhrzeigersinn weiter. Diese muss sich nun an die nächste Karte erinnern usw.

Tipp: Legt die Karten etwas aufgefächert neben die entsprechenden Bereiche des Spielplans, sodass ihr stets sehen könnt, welche Teile der Geschichte ihr bereits nacherzählt habt.

Wichtig: Solange die Person mit dem Stapel nicht um Hilfe bittet, **dürfen alle anderen nichts sagen**, außer, ob sie sich an die nächste Karte erinnern bzw. an die Person, die sie ausgespielt hat. Hast du den Stapel in der Hand und dir verrät jemand unaufgefordert, wie die Geschichte weitergeht, drehe die oberste Karte sofort um und überprüfe, ob die Person richtig liegt. Lege die Karte dann so an, als ob du um Hilfe gebeten hättest und gib den Geschichtenstapel weiter.

Beispiel: Anfang der Nacherzählung

Daria hat die letzte Karte auf den Geschichtenstapel gespielt. Sie nimmt den Stapel in die Hand und dreht ihn (sowie den Spielplan) um. Dann beginnt sie mit der Nacherzählung.

Daria: „Ich glaube, es war Jane, die sich verirrt hatte.“ Korrekt! Sie legt die Karte neben die **+2** und gibt den Stapel im Uhrzeigersinn an **Esra** weiter.

Esra: „... War das nicht die Karte mit der Brücke?!“ Falsch, es war der Vulkan. Er legt die Karte neben die **-1** und gibt den Stapel ebenfalls im Uhrzeigersinn weiter, nun an **Daniel**.

Daniel: „Ich bin nicht sicher ... kann mir jemand helfen?“

Katja sagt, sie wisse es, und **Daniel** glaubt ihr: „Okay Katja, was kommt als Nächstes?“ Also sagt **Katja:** „Da sind wir losgerannt!“ Korrekt! **Daniel** legt die Karte neben die **+1** und gibt den Stapel im Uhrzeigersinn weiter an **Katja**.



Hinweis zu den Kartenrückseiten



Die meisten Karten haben eine neutrale Rückseite, die keinerlei Hinweise auf die Vorderseite bietet.

Manche hingegen zeigen ein Symbol, das euch einen Hinweis darauf gibt, welche

Art von Illustration sich auf der Vorderseite befindet:



Tier



Gegenstand



Ort



Person

Diese Symbole sind nur als kleine Erinnerungshilfe gedacht. Lasst euch dadurch nicht davon abhalten, die jeweilige Illustration auf der Vorderseite nach Belieben zu interpretieren, während ihr die Geschichte erzählt.

Spielende und Wertung

Ist der Geschichtenstapel leer, endet das Spiel und ihr zählt eure Punkte zusammen. Jede Karte bringt euch Plus- bzw. Minuspunkte entsprechend des Bereichs, neben den ihr sie bei der Nacherzählung gelegt habt.

Wertung

In Story Box geht es vor allem darum, dass ihr Spaß habt und versucht, euch mit jeder Partie zu verbessern.

Wenn ihr möchtet, könnt ihr die nachfolgende Einteilung benutzen, um herauszufinden, wie gut ihr euch geschlagen habt:

10 oder weniger: Wäre eure Geschichte ein Film, wäre der Titel wohl „Jäger der verlorenen Erinnerung“.

11 bis 20: Die Reise fängt erst an. Ihr habt schon mal euren Rucksack ... und ausreichend Abenteuerlust.

21 bis 30: Ihr habt Reisepass und Kompass im Gepäck und seid damit bestens gerüstet für große Abenteuer!

31 bis 40: Der Amazonas-Regenwald, Kannibalenstämme, gefährliche Fallen und andere Überraschungen – ihr werdet euren Enkelkindern viel zu erzählen haben!

41 bis 50: Ihr sammelt verschollene Schätze und erlebt die außergewöhnlichsten Abenteuer – euren Entdeckerdrang kann nichts aufhalten!

51 und mehr: Indiana Jones kann seinen Hut endlich beruhigt an den Nagel hängen. Ihr seid mehr als würdig, sein Erbe anzutreten.

Profi-Variante: „Ein höllisches Abenteuer“

Wagt ihr euch an eine ganz besondere Herausforderung?

Spielvorbereitung: Bildet 1 Stapel aus **exakt 30 Karten**. Legt die übrigen Karten in die Schachtel zurück.

Geschichtenphase: Spielt nach den üblichen Regeln. Ist der Stapel leer, zieht ihr keine Karte mehr nach, nachdem ihr eine Karte ausgespielt habt.

ABER: Um zur Nacherzählungsphase überzugehen, müsst ihr **alle 30 Karten innerhalb der 2 Minuten auf den Geschichtenstapel spielen**. Ansonsten habt ihr sofort verloren und müsst es erneut versuchen.

Die Nacherzählungsphase verläuft wie üblich.

Impressum

Spieldesign: Julien Prothière, Alexandre Droit

Illustrationen: Stéphane Escapa

Deutsche Ausgabe:

Grafikdesign: Jessy Töpfer

Übersetzung und Redaktion: Ronja Lauterbach

Pegasus Spiele GmbH, Am Straßbach 3, 61169 Friedberg, Deutschland, mit Genehmigung von TIKI Editions SAS. © 2024 TIKI Editions SAS. © der deutschen Ausgabe 2024 Pegasus Spiele GmbH.

v1.0 Alle Rechte vorbehalten. Nachdruck oder Veröffentlichung der Anleitung, des Spielmaterials oder der Illustrationen ist nur mit vorheriger Genehmigung erlaubt.



Wir machen Spaß!
www.pegasus.de

