



Ein kooperatives Erzählspiel für 2 bis 8 fantasiebegabte Träumer\*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](http://www.pegasus.de/ersatzteilservice)  
 Wir wünschen dir viele unterhaltsame Stunden mit diesem Spiel.  
 Dein Pegasus Spiele Team

## Spielvorbereitung

- 1 Legt den **Spielplan** mit der Geschichte Seite 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 nehmt 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, fantasievoll oder realistisch, verträumt oder gruselig sein – das hängt ganz von euch ab!**

Beispiel: Anfang der Geschichte



**Esra beginnt:**

Er spielt 1 seiner 3 Karten und sagt:

**„Ein Hoch auf das Brautpaar!“**

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

**Daniel fährt fort:**



**„Eine Rede! Eine Rede!“**

**Katja:**



**„Oje, ich glaube, der Trauzeuge hat seinen Text vergessen!“**

**Daniel:**



**„Er sieht panisch aus...!“**

**Daria:**



**„Ganz schlecht, die Braut ist stinksauer!“**

**Und nochmal Daria:**



**„Hört nur, der Schwiegervater ist bereits eingeschlafen und schnarcht lautstark!“**

## 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, wir haben dem Brautpaar gratuliert.“ Korrekt! Sie legt die Karte neben die **+2** und gibt den Stapel im Uhrzeigersinn an **Esra** weiter.

**Esra:** „... Da war ein panischer Typ, oder?“ Falsch, es war die Rede. 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:** „Es ist der leere Umschlag, der Trauzeuger hatte seinen Text vergessen!“ 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 „Wenn Träume fliegen verlernen“.

**11 bis 20:** Die Nacht war unruhig; ihr versucht mühsam eure Träume und Alpträume zu rekonstruieren.

**21 bis 30:** Wenn Träume und Alpträume sich vermischen, kann das Ergebnis für überraschend viel Gelächter sorgen.

**31 bis 40:** Ihr schafft es, euch längere Ausschnitte eurer Träume zu behalten und habt den ganzen Tag gute Laune.

**41 bis 50:** Was für verrückte und unglaubliche Träume ... man könnte glatt Bücher darüber schreiben.

**51 und mehr:** Das ist der ultimative Traum! Der Wachtraum, der die Macht hat, die ganze Welt zu verändern ...

### Profi-Variante: Doppeltraum

In dieser Variante müsst ihr in der Geschichtenphase (in den üblichen 2 Minuten) 2 Geschichten parallel erzählen und anschließend nacherzählen.

**Geschichtenphase:** Legt die Karten in 2 getrennten Geschichtenstapeln **unterhalb** des Spielplans aus. Wenn ihr die Geschichte übernehmt, dürft ihr jeweils entscheiden, mit welcher der beiden Geschichten ihr fortfahren wollt. Um in die Nacherzählungsphase überzugehen, müssen in jedem Geschichtenstapel **8 oder mehr Karten** liegen, sonst habt ihr sofort verloren.

**Nacherzählungsphase:** Dreht den Spielplan auf die Wertungsseite und dreht beide Stapel um, nehmt sie aber nicht in die Hand. Beginnend bei der letzten Person, die eine Geschichtenkarte gespielt hat, und dann reihum müsst ihr euch wie üblich an die Reihenfolge erinnern. Ihr dürft aber jeweils selbst aussuchen, bei welchem Geschichtenstapel ihr weitermachen wollt. Ihr dürft natürlich weiterhin um Hilfe bitten.

### Impressum

**Spieldesign:** Julien Prothière, Alexandre Droit

**Illustrationen:** Vidu

**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

