

gewürfelte Zahl steht. Dann führt der jüngste Spieler pantomimisch seinen gezogenen Begriff vor. Die anderen Spieler müssen in höchstens drei Minuten den vorgeführten Begriff erraten. Die Gruppe, die zuerst den vorgeführten Begriff errät, bekommt die Begriffskarte. Dann führt der nächste Spieler seinen Begriff vor usw.

Spielende

Das Spiel ist nach einer vorher festgelegten Anzahl von Spielrunden beendet. Gewonnen hat die Gruppe mit den meisten Begriffskarten. - Nicht erratene Begriffe zählen nicht.

Grafik: Regina & Michael
Gottschalk-Eicker

Copyright by Kalker Spiele-Verlag,
1988

Erzähl Mir Nichts

Der Mann mit dem Symptom, Kind, beiden französischen Geburten, schon bald nach der Geburt, und beantwortet ihre Fragen des Richters, die er nicht anzu- und leicht nicht anzu- i junger Mensch damit, m Alten Testa tament ein ei, Hier hilft der chtsgeschichte der jetzt in unserer Eltern kö, Te Nimm die Gewalt in der Porgog, der Gewalt, werden die Eltern-Adressen i, Emma und ihre Herausgeberin, w Diese Skalen haben ein, Ihr hängt dann ein Kartei eingetrag. Bei Feministin Andrea D, Diese Skalen haben ein, Ihr hängt dann ein Kartei eingetrag. Bei Feministin Andrea D, Diese Skalen haben ein, Ihr hängt dann ein Kartei eingetrag. Bei Feministin Andrea D, Diese Skalen haben ein, Ihr hängt dann ein Kartei eingetrag. Bei Feministin Andrea D,

Erzähl mir nicht's

Autor: Dietrich Hoof

Spielerzahl: 2 - 6

Alter: ab 12 Jahre

Inhalt: 6 Arbeitszimmerkarten (Din A5), 150 Begriffskarten, 26 Ereigniskarten, 1 Eieruhr, 6 Spielfiguren, 1 Würfel,

Spielanleitung

Ein lustiges und interessantes Spiel für Märchenerzähler, verhinderte Autoren, schlummernde Erzähltalente, Plaudertaschen, Lügenbarone, Literaturfreaks, Phantasten und Spürnasen, bei dem es um das geschickte Verstecken von Begriffen in Geschichten und deren Entdeckung geht.

Kurzbeschreibung

Die Spieler und Spielerinnen machen sich auf den mühsamen Weg, einen Verlag für ihre geplante Geschichte zu finden. Unterwegs sammeln sie Ideen ein, erzählen Teile ihrer Geschichte, stoßen auf Lücken, werden von guten und schlechten Ereignissen überrascht, versuchen ihre eigenen Begriffe zu schützen, aber andere zu stehlen und möglichst schnell mit einer kompletten Geschichte den Verlag zu erreichen.

Vorbereitung

Jeder Spieler erhält eine Karte mit seinem Arbeitszimmer, in dem sich der Platz (Plakat) für die Begriffskarten befindet. Die kleinen Begriffs- und Ereigniskarten werden gemischt und verdeckt in einer beliebigen Anzahl zu einer

rechteckigen oder quadratischen "Bücherwand" ausgelegt. Rechts unten befindet sich das Startfeld, oben links das Ziel: das Verlagsfeld. (Vor dem ersten Spiel müssen die Begriffs- und Ereigniskarten auseinander geschnitten werden.)

Spielverlauf

Die Spieler stellen ihre Figuren auf das Startfeld. Der jüngste Spieler beginnt mit dem Würfeln und setzt seine Figur entsprechend der gewürfelten Zahl weiter.

Er kann einen beliebigen Weg wählen, darf aber nicht in einem Zug auf dem gleichen Weg vor- und zurückgehen. Lücken dürfen nicht übersprungen werden.

Er nimmt die Karte, auf die er kommt, auf und legt sie auf seiner Arbeitszimmerkarte ab. Dann wird im Uhrzeigersinn weiter gewürfelt.

Wenn jeder Spieler eine Begriffskarte hat, erzählt der erste Spieler eine Geschichte, in der er seinen gezogenen Begriff versteckt. Bedenken und Erzählzeit dürfen 3 Minuten nicht überschreiten.

Die Mitspieler müssen nacheinander sagen, welcher Begriff ihrer Meinung nach in der Geschichte versteckt ist. Dann wird der Begriff gezeigt. Der Spieler, der den Begriff als erster richtig geraten hat, bekommt die Karte. Wird der Begriff nicht erraten, behält der Spieler seine Karte.

Dann erzählt der nächste Spieler seine

Geschichte usw. Er kann die erste Geschichte fortsetzen oder eine neue Geschichte erfinden. Dann wird wieder gewürfelt und entsprechend der Augenzahl in Richtung Ziel gezogen. Die erreichten Karten werden aufgenommen usw. Nach der Würfelrunde beginnt wieder der erste Spieler mit seiner Erzählung, in die er nun alle Begriffe, die sich bereits in seinem Arbeitszimmer befinden, einbauen muß. Die anderen Spieler müssen wieder den neuen Begriff erraten usw.

Außerdem müssen sie darauf achten, daß der Erzähler keinen seiner im Arbeitszimmer befindlichen Begriffe in die Geschichte einzubauen vermag. Entappt ein Spieler den Erzähler bei einer Vergeßlichkeit, erhält er die entsprechende Begriffskarte. Nach der Erzählrunde folgt wieder eine Würfelrunde.

Ereigniskarten

Kommt ein Spieler auf eine Ereigniskarte, folgt er den entsprechenden Anweisungen und legt die Karte an den Spielfeldrand. Er darf dann noch einmal würfeln und eine Begriffskarte ziehen.

Spielende

Wenn ein Spieler fünf Begriffe gesammelt und in eine Geschichte eingebaut hat, darf er das Ziel betreten. Auf dem

Weg dorthin braucht er die Begriffskarten nicht mehr zu beachten. Ereigniskarten behalten aber ihre Gültigkeit. Kommt der Spieler ins Ziel (überzählige Punkte verfallen), ist das Spiel beendet.

SPIELVARIANTE I

Jeder Spieler würfelt und bekommt entsprechend der gewürfelten Zahl eine Erzählart zugeordnet, in der er während des ganzen Spieles seine Geschichte erzählen muß.

- 1 = Märchen
- 2 = Krimi
- 3 = Liebesgeschichte
- 4 = Tiergeschichte
- 5 = Reportage
- 6 = Zukunftsstory

SPIELVARIANTE II

Bei dieser Spielvariante geht es darum, ohne Worte dargestellte Begriffe möglichst schnell zu erraten.

Spielvorbereitung

Die Begriffskarten werden gemischt und verdeckt beliebig auf dem Tisch verteilt. Dann bilden die Spieler zwei gleich große Gruppen.

Spielverlauf

Die Spieler würfeln nacheinander und ziehen eine Begriffskarte, auf der die