

## BEISPIEL EINER RUNDE:

Nina zieht eine Karte und entscheidet sich für eine der beiden Geschichten. Diese liest sie nun laut vor: „Als ich neulich in der Arktis war...“

Ihre Mitspieler notieren sich nun verdeckt fünf Begriffe von denen sie denken, dass Nina sie erwähnen wird.

Nun liest Nina noch einmal den Anfang der Geschichte „Als ich neulich in der Arktis war“ vor, dreht die Sanduhr um und beginnt zu erzählen:

„... war ich dort auf großer Expedition im Rahmen einer Forschungsmission. Es war eiskalt und wir haben fürchterlich **gefroren**. Überall lag **Schnee** und deswegen sind wir auch oft mit dem Motorschlitten gefahren. **Eisbären** und **Robben** haben wir auch gesehen...“

Plötzlich wird sie von Sabine unterbrochen, die ihre „-1“-Einwurfkarte in die Tischmitte legt und fragt: „Durch welche Länder seid ihr auf dem Weg in die Arktis gekommen?“

Nina antwortet: „Wir sind von **Kanada** eingeflogen und auf dem Rückweg sind wir auch noch in **Russland** gewesen. In Alaska waren wir auch noch mal eben.“

Daraufhin erzählt Nina ihre Geschichte weiter, wird noch einmal durch Fragen von Sabine und Melanie unterbrochen, erzählt weiter, usw...

Nachdem die Minute vorbei ist, haben die Mitspieler bei den folgenden Begriffe Haken gesetzt:

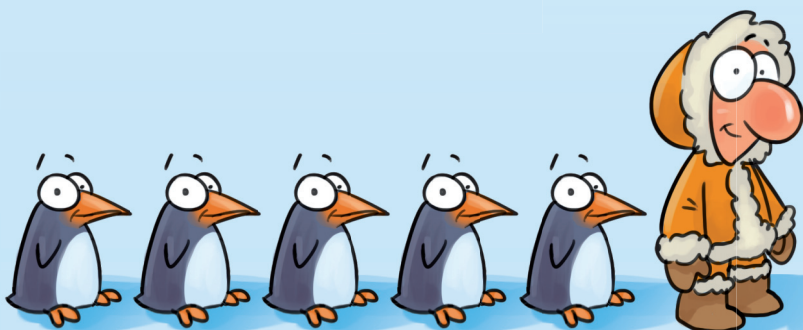
Sabine			Stephan			Melanie		
Begriffe	✓	Punkte	Begriffe	✓	Punkte	Begriffe	✓	Punkte
Schnee	✓	2	Schnee	✓	2	Schnee	✓	2
kalt			Grönland			Robbe	✓	4
Eisbär	✓	2	Eisbären	✓	2	Kanada	✓	4
Iglu			Eskimo			Eis		
Russland	✓	4	frieren	✓	4	Schlitten		
<del>1</del> <del>2</del>		-3	<del>1</del> <del>2</del>		8	<del>1</del> <del>2</del>		-1
		5						9

Die **blau** markierten **Begriffe** hatte jeweils **nur 1 Spieler** notiert. Sie sind daher **je 4 Punkte** wert.

Die **grün** markierten **Begriffe** sind von **mehreren Spielern** notiert worden. Sie sind daher **je 2 Punkte** wert.

Hierbei ist zu beachten, dass Stephan das Wort „frieren“ abhaken darf, denn auch die Verbform „gefroren“ zählt. Melanie erhält jedoch für die Begriffe „Eis“ und „Schlitten“ keine Punkte, da sie nur als zusammengesetzte Worte („Eisbären“ und „Motorschlitten“) von Nina genannt wurden. Sabine bekommt daher auch keine Punkte für „kalt“, da Nina nur „eiskalt“ gesagt hat.

Nina erzielt als Geschichtenerzählerin dieselbe Punktzahl wie Melanie, die in dieser Runde die meisten Punkte erhalten hat. Daher bewegt auch Nina ihre Spielfigur um 9 Felder vorwärts.



© Schmidt Spiele GmbH  
Postfach 470437, D-12313 Berlin  
www.schmidtspiele.de

Autor: Thomas Odenhoven Kaller  
Illustration: Michael Menzel  
Redaktion: Matthias Karl  
Thorsten Gimmler



Das verrückte Erzählspiel  
von Thomas Odenhoven Kaller  
für 3-10 Spieler ab 8 Jahren



## SPIELMATERIAL

100 Geschichtenkarten, 20 Einwurfkarten, 10 Spielsteine,  
10 Bleistifte, 1 Punkttafel, 1 Block, 1 Sanduhr

## SPIELZIEL

Ein Spieler erzählt innerhalb einer Minute eine Geschichte zu einem zufällig per Karte bestimmten Thema. Die anderen Spieler haben sich dazu 5 Begriffe notiert, von denen sie erwarten, dass sie in der Geschichte vorkommen. Für jeden ihrer Begriffe, die in der Geschichte genannt werden, erhalten sie Punkte. Durch Zwischenfragen können die Mitspieler versuchen die Geschichte in die von ihnen gewünschte Richtung lenken.

## SPIELVORBEREITUNG

Die Geschichtenkarten werden gemischt und als Stapel mit der grünen Seite nach oben in die Tischmitte gelegt. Die Sanduhr und die Punkttafel werden daneben gestellt. Jeder Spieler erhält 1 Stift sowie 1 Blatt vom Block. Außerdem wählt jeder 1 Spielstein aus und nimmt sich die dazu farblich passenden 2 Einwurfkarten mit den Zahlen „-1“ und „-2“. Überzählige Einwurfkarten und Spielsteine werden nicht benötigt. Jeder Spieler stellt seinen Spielstein auf das Startfeld („0“) der Punkttafel.

Die größte Labertasche am Tisch ist der Startspieler. Falls man dies nicht heraushören kann, wird der älteste Spieler der Startspieler.

## SPIELABLAUF

### Geschichte wählen und Begriffe notieren

Der Startspieler zieht die oberste Geschichtenkarte und nimmt die Sanduhr zu sich. Er ist der Geschichtenerzähler dieser Runde. Auf beiden Seiten der Karte steht jeweils der erste Satz einer Geschichte. Eine Geschichte ist eher normal (grüner Rand), die andere Geschichte eher skurril (lila Rand). Der Geschichtenerzähler schaut sich beide Seiten an, wählt eine Seite aus und liest diesen Satz laut vor. Die anderen Spieler notieren auf ihrem Blatt nun verdeckt 5 Begriffe, von denen sie denken, dass der Geschichtenerzähler sie in seiner Geschichte benutzt, sobald er diese weitererzählt.



### Geschichte erzählen und Begriffe abhaken

Der Geschichtenerzähler wartet, bis alle Mitspieler ihre 5 Begriffe notiert haben. Anschließend liest er den auf der Karte aufgedruckten Satz noch einmal laut vor, dreht er die Sanduhr um und erzählt die Geschichte weiter. Dabei ist es ihm freigestellt, wie er die Geschichte fortführt. Die Bilder auf den Karten sind nur eine (nicht immer ernst gemeinte) Illustration und sollen nicht beschränkend sein. Der Geschichtenerzähler darf die Geschichte so erzählen, wie es ihm gefällt. Jedes Mal, wenn der Geschichtenerzähler einen der notierten Begriffe nennt, setzt der Spieler einen Haken hinter seinen Begriff.

## Fragen stellen

Die anderen Spieler dürfen den Geschichtenerzähler unterbrechen und **pro Geschichte bis zu 2 Fragen** je Spieler stellen.

Dazu wirft der Spieler bei der ersten Frage seine **Einwurfkarte** mit der „-1“ in die Mitte des Tisches und stellt sofort seine Frage.

Der **Geschichtenerzähler muss** auf die Frage hinreichend **antworten** (Nur „Ja!“ oder „Nein!“ ist zu wenig und nicht erlaubt).

Die anderen Spieler müssen, bevor sie selbst eine Ihrer Einwurfkarten nutzen, dem Geschichtenerzähler genügend Zeit zum Beantworten der vorherigen Frage geben, bevor sie ihrerseits eine Frage stellen dürfen.

Möchte ein Spieler den Geschichtenerzähler erneut unterbrechen, wirft er dazu seine **Einwurfkarte** mit der „-2“ in die Mitte des Tisches und stellt die Frage.

## Das Ende der Geschichte

Sobald ein Spieler bei allen seinen 5 Begriffen einen Haken setzen konnte, ruft er laut „Stopp!“ und die Runde ist sofort vorbei. Ansonsten endet die Runde, sobald die Sanduhr abgelaufen ist.

## Auswertung der Begriffe

Der Spieler links vom Geschichtenerzähler **liest nun seine Begriffe vor, bei denen er einen Haken** setzen konnte.

Sofern andere Spieler diese Begriffe ebenfalls aufgeschrieben haben, sagen sie das an. Jeder Spieler erhält dann für diese Begriffe je 2 Punkte. Alle Spieler notieren sich die Punkte gleich neben ihren Begriffen.

Sollte kein weiterer Spieler den Begriff notiert haben, erhält der Spieler als einziger 4 Punkte.

Anschließend zieht der Spieler noch die Punkte für seine Frage(n) ab: Für seine erste Frage gibt es 1 Minuspunkt, für seine zweite Frage 2 weitere Minuspunkte (insgesamt also maximal 3 Minuspunkte).

Der Spieler zählt alle seine Punkte dieser Runde zusammen, notiert sich die Gesamtpunktzahl auf seinem Blatt und nimmt sich seine verwendeten Einwurfkarten wieder zurück. Nun bewegt er seinen Spielstein um die Gesamtpunktzahl dieser Runde auf der Punktetafel vorwärts.

Die restlichen Spieler überprüfen reihum im Uhrzeigersinn, nach demselben Prinzip ihre notierten Begriffe und bewegen ihre Spielsteine entsprechend vorwärts.



Der Geschichtenerzähler erhält so viele Punkte wie der Spieler, **der die meisten Punkte in dieser Runde** erhalten hat, und bewegt seinen Spielstein um die entsprechende Punktzahl vorwärts.

## Nächste Geschichte

Danach gibt der Geschichtenerzähler dem Spieler zu seiner Linken die Sanduhr. Dieser wird dadurch zum Geschichtenerzähler und zieht eine neue Karte vom Stapel. In der beschriebenen Weise wird nachfolgend weiter gespielt.



## SPIELEND

Bei 3 – 5 Spielern werden 2 Durchgänge gespielt, so dass jeder Spieler 2 Mal Geschichtenerzähler ist. Bei 6 – 10 Spielern gibt es nur 1 Durchgang und jeder Spieler ist einmal Geschichtenerzähler. Am Ende des Spiels, gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten.

## WELCHE BEGRIFFE DARF MAN SICH NOTIEREN?



✓ **Substantive (Hauptwörter)**  
z.B.: Hund, Haus, Humus, ...

Einzahl oder Mehrzahl spielen keine Rolle:  
„Eisbären“ und „Eisbär“ zählen als der gleiche Begriff.

✓ **Verben (Tunwörter/Tuwörter)**  
z.B.: lachen, lallen, laufen, ...  
(außer „haben“ und „sein“)

Verben zählen in jeder Form.  
z.B.: frieren = gefroren.  
„frieren“ und „gefroren“ zählen dann als der gleiche Begriff.

✓ **Adjektive (Eigenschaftswörter)**  
z.B.: dick, doof, drall, dreist, ...



✗ **Adverbien (Umstandswörter)**  
z.B.: hier, dort, damals, draußen, rechts, morgen, usw.

✗ **Pronomen (Fürwort)**  
z.B.: der, die, das, ich, du, er, sie, es, usw.

✗ **Die Verben „haben“ und „sein“ in allen Formen:**  
z.B.: hast, hatte, gehabt, bin, ist, war, gewesen, usw.

✗ **Alle Wörter, die als Text auf der aktuellen Geschichtenkarte stehen**

✗ **Zusammengesetzte Begriffe zählen nicht als separate Begriffe.**  
Wenn der Geschichtenerzähler den Begriff „eiskalt“ erwähnt, dann dürfen die Spieler nicht auch die Begriffe „Eis“ und/oder „kalt“ abhaken.

## DEUTSCH - EINE WUNDERBARE SPRACHE

Die deutsche Sprache bietet vielfältige Möglichkeiten, die nicht alle in dieser Anleitung abgedeckt werden können.

**Denkt dran: Das Spiel soll Spaß machen.**

Deshalb sollten etwaige Fragen oder Unklarheiten auch in der Spielrunde geklärt werden.

## HINWEISE

- Es gibt keine Vorgaben wie die Geschichten erzählt werden müssen. Da der Geschichtenerzähler jedoch dieselbe Punktzahl erhält, wie der Spieler, der am meisten Punkte erhalten hat, bringt es nichts, an den Erwartungen und Fragen der Mitspieler „vorbei“ zu erzählen. Denn in diesem Fall erhält auch der Geschichtenerzähler keine oder nur wenige Punkte.
- Seid kreativ und denkt euch selbst lustige oder skurrile Themen aus.