

Es war Einmal...



Spielregeln

Einleitung

Es war einmal ... ist ein Erzählspiel, welches die Kreativität anregt und das gemeinschaftliche Spielen fördert. Die Mitspieler erschaffen gemeinsam eine märchenhafte Geschichte, indem sie Karten ausspielen, auf denen sich typische Begriffe aus der Märchenwelt befinden (wie z.B. ein Prinz, ein Wald oder eine Fee). So entwickelt ihr zusammen vor euch auf dem Tisch euer ganz persönliches Märchen!

Spielmaterial

114 Erzähler-Karten: Mit diesen Karten spinnst ihr eure märchenhafte Geschichte. Ihr erkennt sie am grünen Rahmen auf ihrer Rückseite. Die Erzähler-Karten sind aufgeteilt in:

91 handlungs-Karten: die Erzählelemente eines Märchens enthalten. Ihr erkennt sie am weißen Hintergrund.

sowie

23 Unterbrechungs-Karten: die sowohl Erzählelemente enthalten, als auch eine besondere Möglichkeit zum Unterbrechen des aktuellen Erzählers bieten. Ihr erkennt sie am farbigen Hintergrund.



Rückseite
Erzähler-Karten



handlungs-Karte



Unterbrechungs-Karte

51 Märchenende-Karten: Jede Märchenende-Karte ist einzigartig. Mit ihr bringt ihr eure Geschichte zu einem märchenhaften Abschluss und gewinnt damit das Spiel. Ihr erkennt sie am blauen Rahmen auf ihrer Rückseite.

Märchenende-
Karte



Rückseite
Märchenende-
Karten



Jede Karte enthält ebenso am rechten unteren Rand ein Symbol. Jedes Symbol kennzeichnet ein Themendeck. In diesem Grundspiel findet ihr diese 3 Themendecks:



Adel



Bürgerliche



Kreaturen
& Gefahren

Ihr wollt noch mehr Abwechslung – oder ganz einfach ein Spiel, das ganz eurem Geschmack entspricht? Haltet Ausschau nach den Erweiterungen, die euch neue Themendecks spielen lassen!

Spielziel

Die Spieler versuchen mit ihren Erzähler-Karten eine zusammenhängende Geschichte zu erzählen.

Der Spieler gewinnt, der es zuerst schafft, alle seine Erzähler-Karten auszuspielen und die erzählte Geschichte mit seiner Märchenende-Karte abzuschließen. Das Ziel des Spiels ist jedoch, nicht nur zu gewinnen, sondern dabei auch Spaß zu haben, gemeinsam eine fantastische Geschichte zu erzählen.

Kartenübersicht

Erzähler-Karten

Es gibt 2 Sorten von Erzähler-Karten: **Handlungs-Karten** und **Unterbrechungs-Karten**. Auf beiden findet man Erzählelemente, also einen **Begriff**, der in der Geschichte vorkommen soll. Diese Begriffe sind in 5 Kategorien aufgeteilt. Auf jeder Karte ist der Name der Kategorie mit einem entsprechenden Symbol und dazugehörigem farbigem Rahmen angegeben.



Charaktere (gelb) : Die Personen und Wesen, die in der Geschichte vorkommen (z.B. eine Königin oder ein Wolf).



Dinge (grün): Wichtige Objekte, die in der Geschichte eine Rolle spielen (z.B. ein Schwert oder ein Zauberspruch).



Orte (rot): Orte, die die Charaktere in der Geschichte aufsuchen (z.B. ein Palast oder ein Wald).



Eigenschaften (blau): Genauere Beschreibungen der Charaktere, Orte und Dinge der Geschichte (z.B. fröhlich oder verkleidet).



Ereignisse (lila): Begebenheiten, die sich in der Geschichte zutragen können (z.B. ein Streit oder ein Treffen).

Unterbrechungs-Karten kann man nicht nur wie Handlungs-Karten benutzen, sondern **alternativ** auch, um den Erzähler zu unterbrechen, nachdem er eine Erzähler-Karte derselben **Kategorie** gespielt hat um selbst die Geschichte weiterzuerzählen. Dies wird später noch genauer erklärt.

Märchenende-Karten

Auf jeder dieser Karten befindet sich ein möglicher Abschluss für das Märchen. Jeder Spieler erhält nur eine dieser Karten. Jeder muss versuchen, die Geschichte derart zu steuern, dass sein eigenes Ende sinnvoll dazu passt, nachdem er alle seine Erzähler-Karten ausgespielt hat.

Spielvorbereitung

1. Wählt die Themendecks mit denen ihr spielen wollt (mindestens 3).
2. Trennt dann die Karten nach ihren Rückseiten, mischt sie und bildet zwei Stapel: Einen Stapel für die Erzähler-Karten und einen Stapel für die Märchenende-Karten.
3. Jeder Spieler erhält nun verdeckt eine Märchenende-Karte sowie eine Anzahl von Erzähler-Karten entsprechend folgender Tabelle:

Anzahl Spieler	Anzahl Erzähler-Karten
2 Spieler	9 Karten
3 Spieler	8 Karten
4 Spieler	7 Karten
5 Spieler	6 Karten
6 Spieler	5 Karten

4. Derjenige Spieler, der zuletzt das Herz einer Prinzessin erobert hat, beginnt mit dem Erzählen der Geschichte, alternativ beginnt der älteste Spieler.

Spielablauf

Der erste Erzähler beginnt das Spiel, indem er mit einem auf seinen Erzähler-Karten abgebildeten Begriff den Anfang einer Geschichte erzählt und die passende Karte **ausspielt**. Er legt die Karte offen so in die Tischmitte, dass mit den ausgespielten Karten eine **Reihe** gebildet wird. Er darf die Geschichte erzählen, wie er mag, und ist **nicht** nur auf die Begriffe beschränkt, die er auf der Hand hat. Wann immer er nun etwas **erwähnt**, dass auf einer seiner Erzähler-Karten steht, **darf er diese Karte ausspielen**.

Dabei muss er sich jedoch an 2 Regeln halten:

1. Jeder Begriff muss in einem eigenen Satz behandelt werden.
2. Jeder Begriff muss für die Geschichte von Belang sein, ansonsten darf die Erzähler-Karte nicht gespielt werden. Man darf eine Karte nicht spielen, wenn ihr Begriff nur beiläufig erwähnt wird oder nicht sinnvoll in die Geschichte passt.

Beispiel 1:

ERZÄHLER: "Es war einmal ein böser König, der in einem unzerstörbaren Palast auf dem Gipfel eines fernen Berges lebte."

An dieser Stelle könnte der Erzähler die Karte Palast, König oder Berg ausspielen, da sie einen wichtigen Teil seiner Geschichte ausmacht.

Beispiel 2:

ERZÄHLER: "Eines Tages machte sich ein Held auf, um diesen Berg zu finden. Er sah viele Dörfer auf dem Weg, wo Pferde, Stiefmütter und Frösche waren, aber auch seltsame Wesen wie Riesen und Wölfe. Schließlich erreichte er den Berg."

Der Erzähler darf weder Pferd, Stiefmutter, Frosch, Riese oder Wolf ausspielen, da keines der erwähnten Dinge für die Geschichte von Belang ist.

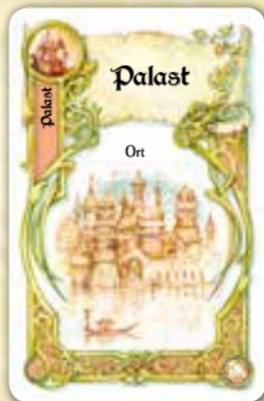
Der Erzähler versucht auf diese Weise, Karte für Karte auszuspielen, um eine Reihe von ausgespielten Erzähler-Karten zu bilden, die eine sich entwickelnde Geschichte erzählen.

Wenn der Erzähler es wünscht, kann er seinen Zug **jederzeit** beenden, indem er „Ich passe“ sagt. Er zieht **1 Karte vom Stapel der Erzähler-Karten** und darf dann 1 Erzähler-Karte von seiner Hand verdeckt unter den Stapel der Erzähler-Karten schieben. Der Spieler zu seiner **Linken** wird der neue Erzähler.

Ansonsten darf der Erzähler solange weitererzählen, bis ihn jemand unterbricht, seine Mitspieler sein Märchen anfechten oder er seine Märchenende-Karte spielt. Es ist durchaus möglich (aber auch sehr schwer), dass ein Erzähler alle seine Karten ausspielt, die Geschichte beendet und das Spiel gewinnt, bevor irgendjemand ihn unterbrechen kann. (Dann hatten aber alle Spieler die Ehre, die Erzählung eines sagenumwobenen neuen Märchens mitzuerleben...)

Den Erzähler unterbrechen

Es gibt **3 Möglichkeiten** für die anderen Spieler, den Erzähler zu unterbrechen und damit den Erzähler zu wechseln:



A) Unterbrechen mit einer Handlungs-Karte:

Wenn der Erzähler in seiner Geschichte den Begriff erwähnt, der auf einer Handlungs-Karte auftaucht, die ein anderer Spieler auf der Hand hat, dann darf dieser Spieler die Karte mit diesem Begriff ausspielen, um den Erzähler zu unterbrechen. Der Erzähler muss nicht exakt dieselben Worte verwenden, die auf der Handlungs-Karte des anderen Spielers stehen, um unterbrochen zu werden; solange der Inhalt derselbe ist, ist dies erlaubt. Falls Unstimmigkeit herrscht, ob diese Karte passt, könnt ihr darüber abstimmen (s. Abschnitt S. 9).

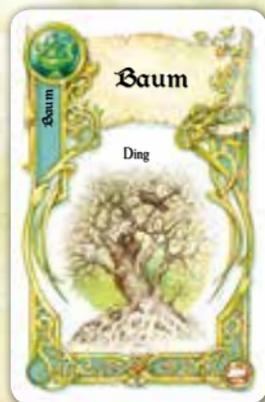
Ein Spieler darf jedoch den Erzähler nicht unterbrechen, indem er etwas vorherahnt, was dieser sagen wird, auch wenn es im Rahmen der Geschichte unausweichlich sein sollte.

Der unterbrochene Erzähler muss 1 Karte vom Erzähler-Karten Stapel ziehen. Der Spieler, der die Unterbrechung verursacht hat, legt seine Karte, die er zum Unterbrechen genutzt hat, in die Kartenreihe und wird der neue Erzähler.

Beispiel 1:

ERZÄHLER: *"Er irrte stundenlang durch den Sumpf. Dabei kam er dutzende Male am ewig gleichen Baum vorbei, bis es ihm langsam dünkte: Die Hexe hatte ihn verflucht!"*

Der Erzähler erwähnt in seiner Geschichte einige Begriffe, die ein anderer Spieler auf der Hand halten könnte. (z.B. Sumpf, Baum, Hexe oder Verflucht).



SPIELER: *"Baum!" Der Spieler spielt die Handlungs-Karte Baum, weil dieser Begriff im Märchen des Erzählers vorkam. Der unterbrochene Erzähler zieht eine Erzähler-Karte, und der unterbrechende Spieler macht als neuer Erzähler weiter.*

Beispiel 2:

ERZÄHLER: *"... und die Prinzessin heiratete. Nach einem Jahr und einem Tag brachte sie einen Jungen zur Welt".*

Ein anderer Spieler mit der Handlungs-Karte Kind könnte diese ausspielen und damit unterbrechen: Ein frisch zur Welt gekommener Junge ist ein Kind, auch wenn der Erzähler nicht exakt dieselben Worte benutzt hat.

B) Unterbrechen mit einer Unterbrechungs-Karte:

Unterbrechungs-Karten können ebenso wie Handlungs-Karten zum Unterbrechen mit ihrem Begriff verwendet werden. Spielt sie dann ebenso wie in A) beschrieben aus. Zusätzlich bieten sie euch jedoch eine weitere Möglichkeit zum Unterbrechen. Sobald der Erzähler eine Erzähler-Karte ausgespielt hat, darf jeder Mitspieler, der eine **Unterbrechungs-Karte derselben Kategorie** auf der Hand hat, diese ausspielen, um den Erzähler zu unterbrechen. Die Unterbrechungs-Karte kommt um 90° gedreht in die Kartenreihe, der Begriff der Unterbrechungs-Karte wird jedoch **nicht** benutzt, wenn die Karte auf diese Weise ausgespielt wird.

Der unterbrochene Erzähler muss eine Karte vom Stapel der Erzähler-Karten ziehen, der Spieler, der die Unterbrechungs-Karte gespielt hat, wird der neue Erzähler.

Beispiel:

ERZÄHLER: "Nach stundenlangem Graben fand er schließlich den versteckten Schatz."

Der Erzähler spielt die Karte Schatz, welche eine Unterbrechungs-Karte ist. Er benutzt sie aber wie eine normale Handlungs-Karte. Die Karte hat das grüne Kategoriensymbol Ding.

SPIELER: "Unterbrechung!" Der Spieler spielt eine Unterbrechungs-Karte mit dem grünen Ding-Symbol. Der unterbrochene Erzähler zieht eine Erzähler-Karte, und der unterbrechende Spieler macht als neuer Erzähler weiter.





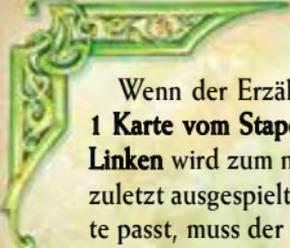
Achtung: Ein Spieler kann weder eine **Unterbrechungs-Karte** noch eine **Handlungs-Karte** spielen, wenn die zuletzt ausgelegte Karte **gerade** zum Unterbrechen der Geschichte benutzt wurde.

C) Die Geschichte des Erzählers anfechten

Es gibt auch einige Gelegenheiten für die Mitspieler, das gerade Erzählte anzufechten und den Erzähler so zu zwingen, seinen Zug zu beenden:

- **Festhängen:** Der Erzähler hört auf zu erzählen und weiß nicht mehr weiter oder stockt auf andere Art beim Erzählen seiner Geschichte. Eine Pause von fünf bis zehn Sekunden ist ein gutes Zeichen dafür, dass er festhängt.
- **Widersprüchlichkeiten:** Er erzählt etwas, was der vorhergehenden Handlung widerspricht. *„Moment mal, der König ist doch tot! Er wurde vom Drachen gefressen!“*
- **Abschweifen:** Er redet eine lange Zeit, bringt die Geschichte aber dabei nicht voran. *„Und so wanderte er eine lange, lange Zeit durch den Wald, auf eine durch-den-Wald-wandernde Weise. Ich wandere durch den Wald“, sagte er.“*
- **Albernheiten:** Er erzählt sinnloses Zeug oder steuert die Geschichte in eine Richtung, die selbst für ein Märchen zu dümmlich oder lächerlich wäre. *„Also kniete der Prinz vor der Wurst nieder, die der Koch gemacht hatte und sagte: „Wurst, willst du mich heiraten?“*
- **Unwichtige Bestandteile:** Er führt Erzählelemente nur auf, so dass er Karten ausspielen kann, ohne diese in die Geschichte einzuweben. (Siehe Erzählregel 2.) *„Dann ging er in den Wald. Dort ist einen Baum. Er trifft eine Hexe. Die lebt im Sumpf.“*

Die Mitspieler müssen in einer solchen Situation sofort deutlich durch Rufe wie *„Zu lang!“*, *„Nein! Albern!“* oder *„Einspruch“* kenntlich machen, dass sie die Geschichte des Erzählers anfechten wollen. Wenn nicht eindeutig klar ist, dass er seinen Zug beenden muss, sollte die Gruppe darüber abstimmen (mit Hände heben, Daumen nach oben oder unten, etc.).



Wenn der Erzähler durch eine Anfechtung seinen Zug verliert, muss er **1 Karte vom Stapel der Erzähler-Karten ziehen**, und der Spieler zu seiner **Linken** wird zum neuen Erzähler. Wenn zudem entschieden wurde, dass die zuletzt ausgespielte Karte des Erzählers auf diese Weise **nicht** zur Geschichte passt, muss der vorherige Erzähler diese wieder **auf die Hand nehmen**.



Die Regeln zur Anfechtung dienen dazu, die Spieler anzuhalten, unterhaltsame und glaubwürdige Geschichten zu erzählen und das Spiel so flüssig wie möglich ablaufen zu lassen. Während einer Partie wird es dabei oft ausreichen, den Geschichtenerzähler mit einem freundlichen Hinweis auf einen Fehler aufmerksam zu machen, so dass er sich noch korrigieren kann, ohne unbedingt seinen Zug beenden zu müssen.

Anfechtungen sollten nicht als reine Taktik benutzt werden, um die Geschichte einem Spieler zu entreißen, der gerade gewinnt. Und sie sollten auf keinen Fall dazu missbraucht werden, um jüngere Spieler oder solche, die sich nicht so gut ausdrücken können, zu drangsalieren.



Gescheiterter Erzählerwechsel & unpassende Unterbrechung

Ein gescheiterter Erzählerwechsel durch Anfechtung hat keine negativen Auswirkungen. Der alte Erzähler darf seine Geschichte weitererzählen.

Wenn jemand jedoch erfolglos versucht, den Erzähler zu unterbrechen (weil etwa die Karte nach einer Abstimmung für unpassend befunden wurde - siehe Punkt A) Seite 7), muss der Spieler die für die Unterbrechung benutzte Karte unter den Stapel der Erzähler-Karten schieben und **2** neue Karten vom Stapel der Erzähler-Karten ziehen.

Spielen zwei Personen zur selben Zeit eine Unterbrechungs-Karte, dann wird derjenige, der seine Karte zuerst auf den Tisch gelegt hat, der neue Erzähler. Die langsamere Person wird nicht bestraft. Sie schiebt ihre Karte unter den Stapel der Erzähler-Karten und zieht **1** Karte nach.



Wenn der Erzähler bereits eine neue Karte gespielt hat, ist es nicht mehr möglich, auf eine früher gespielte Karte eine Unterbrechungs-Karte zu spielen oder eine früher gespielte Karte anzufechten.

Wichtig:

Alles, was der neue Geschichtenerzähler erzählt, muss auf sinnvolle Weise zu der bislang erzählten Geschichte passen.

WENN DU NICHT DER ERZÄHLER BIST

Hör dem Erzähler zu und achte auf Möglichkeiten, ihn zu unterbrechen oder die Geschichte anzufechten. Wenn der Erzähler einen Begriff auf einer deiner Handlungs-Karten erwähnt, kannst du der neue Erzähler werden.

Wenn der Erzähler eine Erzähler-Karte spielt, die zur Kategorie einer Unterbrechungs-Karte auf deiner Hand passt (wenn die farbigen Symbole dieselben sind), dann darfst du sie ausspielen und der neue Erzähler werden.

Die Geschichte beenden

Wenn der Erzähler alle seine Erzähler-Karten gespielt hat, spielt er seine Märchenende-Karte, um die Geschichte zu beenden. Bringt er die Geschichte so zu einem vernünftigen, befriedigenden Ende, dann sind das Spiel und die Geschichte zu Ende und er gewinnt! Sollten die anderen Spieler der Meinung sein, dass die Märchenende-Karte des Erzählers die Geschichte nicht auf schlüssige Weise zu Ende bringt oder sogar keinen Sinn ergibt, dann muss der Erzähler die Karte ablegen und 1 neue Märchenende-Karte ziehen, sowie 1 weitere Karte vom Stapel der Erzähler-Karten.

Der Spieler zu seiner Linken fährt mit der Geschichte fort.

Wir empfehlen, dass diese Regel nicht zu strikt befolgt werden soll, insbesondere bei unerfahrenen oder jungen Mitspielern. Nur wenn ein Ende ganz offensichtlicher Unfug ist, sollte es nicht zugelassen werden. Ein Märchenende kann nicht unterbrochen werden.

Die nächste Geschichte beginnen

Der Spieler, der bei Spielende die meisten Karten auf der Hand hat, ist in der nächsten Partie der erste Erzähler. Führt vor Beginn der neuen Geschichte wieder alle wie im Abschnitt Spielvorbereitung beschriebenen Schritte durch. Und schon könnt ihr erneut eurer Fantasie freien Lauf lassen...

Impressum

Autoren: Richard Lambert, Andrew Rilstone, & James Wallis

Illustration: Omar Rayyan

Credits der Original-Ausgabe:

Lektorat, Projektkoordination & Layout: Michelle Nephew

Herausgeber: John Nephew

Spieletester: Chris Adkins, Cam Banks, Jessica Banks, Steve Brewster, Ben Burry, James Coote, Holly Gramazio, Ross Emslie, Nathan Hook, Tom Jewell, Jeremy Keller, Cathy Kibble, Gabriel Kibble, Robert Kibble, Chris Lloyd, James Lynn, Clarrie Maguire, Tim Maguire, Jonny Nexus, Dominic Reeves, Esther Reeves, Josh Rensch, Julia Al Stenberg und die Gäste auf Louise Browns Silvesterparty.

Besonderer Dank geht an: Jerry Corrick und die „Gang at the Source“.

Credits der Pegasus Spiele-Ausgabe:

Deutsche Übersetzung: Jens Kaufmann
Schachtelkonzept: Hans-Georg Schneider
Layout: Anja Pittner
Realisation: Benjamin Schönheiter

Pegasus Spiele GmbH, Straßheimer Str. 2, 61169 Friedberg,
unter der Lizenz von Atlas Games.

Copyright © 2014 Pegasus Spiele GmbH

Alle Rechte vorbehalten.

www.pegasus.de



Pegasus Spiele