

Julia und Jonas erhalten für die Abstimmungsmarker auf ihren Karten jeweils 2 Punkte. Alle vier erhalten je 1 Zusatzpunkt, weil sie alle für eine der Karten mit den meisten Stimmen gestimmt haben. Daniel hat insgesamt die wenigsten Punkte, also darf er entscheiden, ob der Storch oder der Hai ins Buch kommt. Er entscheidet sich für den Storch.

In der dritten Runde haben alle für ein anderes Tier gestimmt und erhalten jeweils 1 Punkt für den Abstimmungsmarker auf ihrer eigenen Karte. Niemand erhält einen Zusatzpunkt, weil es keine Karte gibt, die mehr Stimmen erhalten hat als andere Karten. Wieder darf Daniel entscheiden, welches Tier ins Buch kommt. Da alle Tiere gleich viele Stimmen erhalten haben, hat er alle vier zur Auswahl. Er entscheidet sich für Maries Schaf.

Spielende

Das Spiel endet, sobald die Geschichte zu Ende erzählt ist. Die letzte Karte jeder Geschichte führt keine neue Rolle ein. Es gibt also keine Abstimmung mehr, nachdem sie vorgelesen wurde. Wer die **meisten Punkte** hat, gewinnt!

Versucht jetzt, die ganze Geschichte noch einmal nachzuerzählen! Wer von euch erinnert sich an die meisten spannenden Wendungen? Als Hilfestellung seht ihr links die Tiere in klein und darunter die Rolle, die sie gespielt haben.

Ihr könnt die fertige Geschichte auch noch einmal beim Schlafengehen lesen, darüber sprechen, was darin passiert ist, und euch die Tiere genauer ansehen.

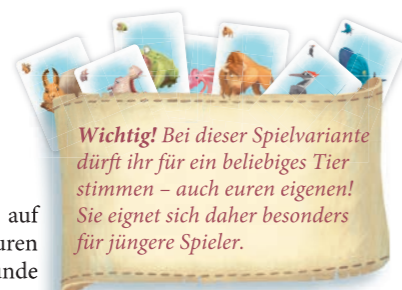


Spielvarianten

KOOPERATIVES SPIEL

Für 3–6 Spieler:

Legt zu Beginn des Spiels nur den **grünen** und den **orangenen** Spielstein auf die Punkteleiste. Der **grüne** ist für euer Team und der **orange** für euren gemeinsamen Gegner. Jeder von euch wählt wie im normalen Spiel jede Runde ein geheimes Tier aus seinen Karten aus, dann fügt ihr noch verdeckt Karten vom Tierstapel hinzu, bis insgesamt 6 Karten auf dem Tisch liegen. Mischt sie und verteilt sie offen unter den Symbolen auf der Abstimmungsleiste. Ihr versucht beim Abstimmen genau einem Tier die meisten Stimmen zu geben. **Ihr dürft euch dabei aber nicht absprechen und auch keine Hinweise geben, für welches Tier ihr stimmen werdet!**



Wichtig! Bei dieser Spielvariante dürft ihr für ein beliebiges Tier stimmen – auch euren eigenen! Sie eignet sich daher besonders für jüngere Spieler.

5

Wenn ihr es schafft und genau ein Tier die meisten Stimmen hat, erhält euer Team 1 Punkt (**grüner** Spielstein) und dieses Tier kommt ins Buch. Wenn keine oder mehrere Karten die meisten Stimmen erhalten haben, geht 1 Punkt an euren Gegner (**orangener** Spielstein) und es wird zufällig bestimmt, welches der Tiere mit den meisten Stimmen ins Buch kommt.

Liegt am Ende des Spiels der **grüne** Spielstein weiter rechts als der **orange**, habt ihr gemeinsam das Spiel gewonnen – gut gemacht, ihr seid ein eingespieltes Team! Habt ihr es nicht geschafft, solltet ihr überlegen, worauf die anderen bei der Wahl der Tiere achten. Versucht es noch einmal!

Für 2 Spieler:


Diese Variante läuft genau so ab wie das kooperative Spiel für 3–6 Spieler, mit folgenden Änderungen:


- Fügt zu den Tieren, die ihr aus euren Karten ausgewählt habt, immer 2 Karten vom Tierstapel hinzu. (Ihr könnt auch nur 1 oder sogar 3 Karten hinzufügen, um es einfacher oder schwerer zu machen.)
- Wenn ihr für dasselbe Tier stimmt, **erhält euer Team 1 Punkt.**
- Wenn ihr für unterschiedliche Tiere stimmt, **erhält euer Gegner 1 Punkt.**

VARIANTE FÜR DIE JÜNGSTEN

Spielt, ohne Punkte zu zählen und abzustimmen. Verwendet stattdessen nur das Buch, die Geschichtenkarten einer Geschichte und die Tierkarten. Sobald eine Geschichtenkarte vorgelesen wurde, wählt jeder ein Tier aus seinen Karten aus und begründet seine Wahl. Sprecht über eure Tiere und entscheidet gemeinsam, welches am besten zur Rolle passt. Dieses Tier kommt ins Buch. Am Ende der Geschichte gibt es keine Gewinner oder Verlierer.

VERZWEIGTE GESCHICHTEN

Manche Geschichten haben verschiedene Handlungsstränge. Spielt ihr eine verzweigte Geschichte (bestehend aus 10 Geschichtenkarten), werdet ihr auf den Karten mit dem  gefragt, wie die Geschichte weitergehen soll. Ihr müsst euch dann zwischen zwei Möglichkeiten entscheiden.

Der Erzähler liest zuerst den Text über dem  laut vor und ihr stimmt wie üblich ab, welches Tier am besten zur genannten Rolle passt. Danach liest der Erzähler die beiden Auswahlmöglichkeiten vor und ihr entscheidet, wie die Geschichte weitergehen soll. Ihr könnt das per Zufall machen (dann mischt der Erzähler die genannten Karten und zieht eine davon) oder ihr entscheidet alle gemeinsam. Steckt die gewählte Geschichtenkarte ins Buch. Die andere legt ihr zurück in die Schachtel (beim nächsten Mal entscheidet ihr euch vielleicht anders und findet heraus, wie die Geschichte damit weitergeht).

6

Veröffentlicht unter der Lizenz von Wilfried und Marie Fort
© 2019 Alle Rechte vorbehalten.



Veröffentlicht von Lifestyle Boardgames Ltd.
© 2019 Alle Rechte vorbehalten.
7-8 2nd Filyovskaya street, 1st floor, office III,
room 6A, Moscow, 121096, Russia.
Tel.: +7 495 510 0539, mail@lifestyleltd.ru
www.lifestyle-boardgames.com

Autoren: Wilfried und Marie Fort
Illustrationen: Eugene Smolenceva, Irina Pechenkina
Entwicklung: Ekaterina Pluzhnikova, Alexander Peshkov
Projektmanagement: Maria Kravchenko
Layout: Anna Medvedeva, Anastasia Durova
Produktionsleitung: Yuriy Khmelevskoy

Geschichten von: Maria Kravchenko, Anna Serova, Wilfried und Marie Fort, Ekaterina Pluzhnikova, Anastasia Ermakova und Svetlana Lobotorova
Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany
Übersetzung: Lisa Prohaska
Redaktion & Lektorat: Sophia KeBlér, Veronika Stallmann
Satz & Layout: Max Breidenbach



Wilfried & Marie Fort

5+

2-6
Spieler

20
Minuten

Spielmaterial:

- 1 Buch mit durchsichtigen Kartenhüllen
- 38 doppelseitige Geschichtenkarten (10 Geschichten)
- 86 Tierkarten
- 1 Abstimm- und Punktetafel (3 Teile)
- 36 Abstimmungsmarker (in 6 Farben mit jeweils 6 Symbolen)
- 6 Spielsteine (in 6 Farben)
- 1 Spielanleitung



Aufbau

1. Schlagt das Buch auf der ersten Seite auf und legt es in die Tischmitte.
2. Steckt die drei Teile der Abstimm- und Punktetafel zusammen und legt sie vor das Buch.
3. Sucht euch eine Geschichte aus und nehmt alle dazugehörigen Geschichtenkarten. Karten, die zu derselben Geschichte gehören, haben die gleiche Hintergrundfarbe. Auch die Zahlen oben rechts auf den Karten helfen euch: Die erste Zahl steht immer für die Geschichte. Die Karten für Geschichte Nummer 1 sind zum Beispiel alle mit „1.x“ nummeriert. Vergesst nicht, dass auf beiden Seiten der Karten Geschichten stehen. Die übrigen Geschichtenkarten kommen zurück in die Schachtel. Legt die gewählten Geschichtenkarten in aufsteigender Reihenfolge (von „x.1“ bis „x.7“) als Stapel neben das Buch, wobei die letzte Karte der Geschichte unten liegt. Schiebt die erste Karte der Geschichte in die -Kartenhülle auf der rechten Buchseite.
4. Entscheidet euch jeder für eine Farbe und nehmt eure 6 Abstimmungsmarker. Nehmt außerdem jeweils euren Spielstein und legt ihn auf Feld 0 der Punkteleiste.
5. Mischt die Tierkarten und teilt an jeden 5 Karten aus. Legt die übrigen Tierkarten als verdeckten Tierstapel bereit.
6. Zieht die oberste Karte vom Tierstapel und schiebt sie in die -Kartenhülle auf der linken Buchseite. Das ist das erste Tier eurer Geschichte.

Spielidee

Die beiden Kinder Wilfried und Marie lieben Tiere und Abenteuergeschichten. Eines Tages finden sie ein magisches Fabelbuch. Die Tiere darin können in jede Rolle schlüpfen – gestern eine neugierige Hexe, heute ein tapferer Ritter und morgen ein ungeschickter Ninja ... Macht mit und helft ihnen dabei, das Buch zu füllen. Taucht in die Geschichten ein und wählt clever und mit viel Fantasie das passende Tier für jeden Teil der Geschichte.



(Beispiel für den Spielbau für 3 Spieler)

Jetzt kann es losgehen!



Spielübersicht

Ihr spielt immer genau 5 Runden und verwendet dabei die Geschichtenkarten. Normale Geschichten bestehen aus 7 Karten, verzweigte Geschichten aus 10 Karten (siehe Seite 6). Ihr wählt jede Runde gemeinsam, welches Tier am besten zur Rolle auf der aktuellen Karte passt (außer bei der ersten und letzten Karte). Die Rolle, die dieses Tier in der Geschichte spielt, steht **fettgedruckt** im Kartentext.

Aufbau einer Geschichtenkarte

- Nummer der Geschichte und Karte
- Titel der Geschichte (nur auf der ersten Karte einer Geschichte)
- Die Geschichte selbst (zumindest ein Teil davon)
- Die **Rolle** des Tiers, das ihr auswählt (*oben auf der Rückseite steht die Rolle des Tiers aus diesem Teil der Geschichte noch einmal*)
- Eine Rolle aus der Geschichte auf der Rückseite der Karte (Sie hat nichts mit der aktuellen Geschichte zu tun, ignoriert sie daher einfach)

Spielablauf

Entscheidet euch, wer von euch die Geschichte erzählen soll. Der Erzähler spielt ganz normal mit, liest aber zusätzlich dazu die Geschichtenkarten vor und leitet das Spiel.

Zu Beginn des Spiels liest der Erzähler die Geschichtenkarte auf der ersten Doppelseite laut vor. Das ist der Anfang eurer Geschichte. Als Nächstes blättert der Erzähler um, schiebt die zweite Geschichtenkarte in die -Kartenhülle und liest vor, wie die Geschichte weitergeht.

Jetzt wählt ihr alle, auch der Erzähler, jeweils ein Tier aus euren Karten aus, das eurer Meinung nach am besten zu der Rolle auf der Geschichtenkarte passt. Legt alle gewählten Tierkarten verdeckt auf den Tisch. Die Rolle des Tieres, das ihr auswählen sollt, steht immer **fettgedruckt** im Kartentext. Der Erzähler kann gerne noch einmal für alle wiederholen, welche Rolle das Tier spielt, das ihr diese Runde auswählt.

Sobald ihr alle jeweils eine Tierkarte ausgewählt habt, mischt der Erzähler sie verdeckt und verteilt sie offen unter den Symbolen auf der Abstimmungsleiste. Jede Tierkarte gehört also zu einem Symbol. Nun stimmt ihr alle geheim für euren Favoriten. Dazu nimmt jeder den Abstimmungsmarker seiner Farbe mit dem Symbol seines Favoriten und legt ihn verdeckt auf den Tisch. Sobald alle fertig sind, deckt ihr die Abstimmungsmarker gleichzeitig auf und legt sie auf die Tierkarten mit dem entsprechenden Symbol. **Hinweis:** Ihr dürft nicht für euer eigenes Tier stimmen!

Wichtig! Die Grundregeln gelten für ein Spiel mit 3–6 Spielern. Die Regeln für 2 Spieler findet ihr unter „Spielvarianten“.



Hinweis: Der Erzähler übernimmt die verantwortungsvolle Rolle als Spielleiter. Er sollte dafür gut vorlesen können.

Wertung

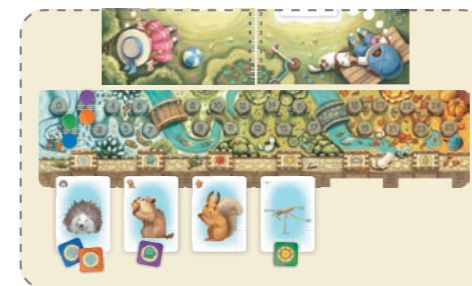
Ihr erhaltet immer 1 Punkt pro Abstimmungsmarker auf eurer eigenen Tierkarte. Die Karte, die die meisten Stimmen erhalten hat, gewinnt die Runde. Jeder, der für diese Karte gestimmt hat, erhält 1 Zusatzpunkt. Es kann auch passieren, dass mehrere Karten die meisten Stimmen erhalten. Dann erhält jeder, der für eine dieser Karten gestimmt hat, 1 Zusatzpunkt. Wurde für alle Karten jeweils einmal gestimmt, erhält niemand einen Zusatzpunkt.

Schiebt die Tierkarte, die gewonnen hat, in die -Kartenhülle auf der linken Buchseite. Liegen auf mehreren Karten gleich viele Abstimmungsmarker, entscheidet derjenige mit den wenigsten Punkten auf der Punkteleiste, welches dieser Tiere in das Buch kommt. (Falls mehrere Spieler die wenigsten Punkte haben, entscheidet der jüngere.)

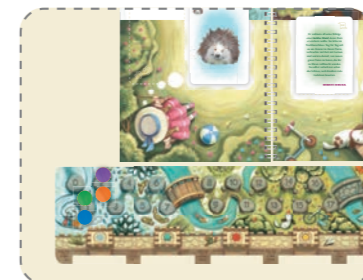
Haltet eure Punkte mit euren Spielsteinen auf der Punkteleiste fest. Legt die übrigen ausliegenden Tierkarten ab und teilt an jeden 1 neue Karte vom Tierstapel aus.

Dann nimmt jeder seinen Abstimmungsmarker zurück. Der Erzähler blättert im Buch eine Seite um, schiebt die nächste Geschichtenkarte in die -Kartenhülle und liest sie vor. Ihr wählt wieder Tiere aus und stimmt ab, welches Tier am besten zur neuen Rolle passt. So spielt ihr bis zum Ende der Geschichte weiter.

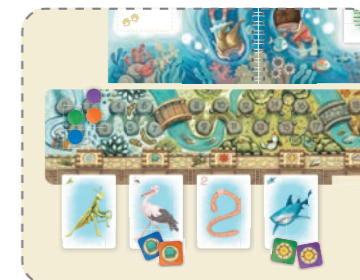
Beispiel für den Spielablauf:



Marie, Jonas, Julia und Daniel spielen die erste Runde und haben jeweils ein Tier ausgewählt. Bei der Abstimmung hat Julias Igel 2 Stimmen erhalten. Für Daniels Streifenhörnchen und Marias Wasserläufer wurde jeweils einmal gestimmt. Julia erhält also 2 Punkte und Daniel und Marie jeweils 1 Punkt. Weil niemand für Jonas' Eichhörnchen gestimmt hat, erhält er für seine Karte in dieser Runde keine Punkte. Doch weil Julias Igel die meisten Stimmen erhalten hat und Jonas und Marie für ihn gestimmt haben, erhalten Jonas und Marie jeweils 1 Zusatzpunkt. Somit erhalten Julia und Marie diese Runde jeweils insgesamt 2 Punkte und Jonas und Daniel jeweils 1 Punkt.



Der Igel ist damit das nächste Tier in der Geschichte. Er kommt in die leere Kartenhülle im Buch und die übrigen ausliegenden Tierkarten werden abgelegt.



In der zweiten Runde herrscht Gleichstand zwischen zwei Karten: Julias Storch und Jonas' Hai haben beide je 2 Stimmen erhalten.