

*Richard Lambert,
Andrew Bilstone &
James Wallis*

Es war einmal...



Spielidee

Bei „*Es war einmal ...*“ erfinden die Spieler mit Hilfe von Karten ein Märchen. Die Karten geben wichtige Begriffe wieder, die der Erzähler in sein Märchen einbauen muss. Er versucht die Ereignisse der Geschichte zu dem Ende zu führen, welches auf seiner „Märchenende“-Karte beschrieben ist. Die Mitspieler haben die Aufgabe ihn zu unterbrechen, um die Rolle des Erzählers zu übernehmen und entsprechend ihrer „Märchenende“-Karte die Geschichte zum Abschluss zu bringen.

Spielziel

Ziel des Spiels ist es, gemeinsam ein schönes Märchen zu erzählen und dabei viel Spaß zu haben. Der Spieler, der alle seine Karten aus der Hand ablegen kann und danach die Geschichte zum Ende seiner „Märchenende“-Karte führen kann, gewinnt das Spiel.

Die Karten

Es gibt zwei verschiedene Sorten von Karten bei „*Es war einmal ...*“:

- „Erzähler“-Karten und
- „Märchenende“-Karten.



Gruppensymbol

„Erzähler“-Karten:

Jede „Erzähler“-Karte beschreibt einen Begriff, der in einem Märchen vorkommen kann. Unter dem Begriff steht die jeweilige Gruppe, zu der der dargestellte Begriff gehört. Zusätzlich ist unten auf der Karte das Symbol der Gruppe angegeben.

Die Gruppen und ihre Symbole:

Es gibt fünf Gruppen von Begriffen.



Charaktere

Personen und Kreaturen,
von denen die Geschichte handelt
(z.B. „Prinzessin“ oder „Wolf“)



Gegenstände

Objekte, die in der Geschichte
eine wichtige Rolle spielen.
(z.B. „Schwert“ oder „Zauber“)



Orte

Orte, die die Charaktere
in der Geschichte besuchen.
(z.B. „Palast“ oder „Wald“)



Eigenschaften

Beschreibung eines Charakters, Ortes
oder Gegenstandes in der Geschichte.
(z.B. „Glücklich“ oder „Verkleidet“)



Ereignisse

Situationen, in die Charaktere
oder Gegenstände geraten können.
(z.B. „Streit“ oder „Ein Objekt zerbricht“)



Gruppensymbol

Unterbrechungs-Karten:

Die Unterbrechungs-Karte ist eine besondere „Erzähler“-Karte. Sie kann wie eine normale „Erzähler“-Karte mit Begriff und Gruppenzugehörigkeit gespielt oder aber zum Unterbrechen der Geschichte benutzt werden. Dafür ist das große Gruppensymbol wichtig.



„Märchenende“-Karten:

Jede „Märchenende“-Karte enthält ein mögliches Ende der gemeinsam erzählten Geschichte. Jeder Spieler erhält nur eine dieser Karten und muss versuchen, das Märchen zu genau diesem Ende zu führen.

Spielvorbereitung:

Zu Beginn des Spiels werden die „Erzähler“-Karten und die „Märchenende“-Karten voneinander getrennt und gut gemischt. Die „Erzähler“-Karten werden je nach Anzahl der Spieler wie folgt verdeckt verteilt:

2 Spieler	10 Karten pro Spieler
3 Spieler	8 Karten pro Spieler
4 Spieler	7 Karten pro Spieler
5 Spieler	6 Karten pro Spieler
6 oder mehr Spieler	5 Karten pro Spieler

Die Spieler nehmen ihre Karten auf die Hand. Die restlichen „Erzähler“-Karten werden als Stapel verdeckt in die Tischmitte gelegt. Jeder Spieler erhält verdeckt **eine** „Märchenende“-Karte. Die restlichen „Märchenende“-Karten werden als Stapel mit der Rückseite nach oben beiseite gelegt.



Das Symbol des Erzählers zeigt Ihnen, wenn ein Beispiel folgt.

Spielablauf

Der Spieler mit dem längsten Bart beginnt. Er ist der erste Erzähler und beginnt mit den Worten „Es war einmal ...“ ein Märchen zu erzählen. Grundsätzlich darf er das Märchen erzählen, wie er möchte. Er ist auch nicht durch die „Erzähler“-Karten auf seiner Hand eingeschränkt. Immer wenn er einen Begriff nennt, der auf einer seiner Karten steht, darf er diese Karte offen ablegen. **Jeder Begriff auf einer ausgespielten**

Karte sollte in einem eigenen Satz stehen und muss einen sinnvollen Platz in der Geschichte haben. Wird ein Begriff ohne Sinn in der Geschichte verwendet, darf dafür keine „Erzähler“-Karte abgelegt werden. Die abgelegten Karten bilden in der Tischmitte eine Kette von Begriffen, an der man die Geschichte nachvollziehen kann.



Erzähler: „... ‘Du wirst den bösen König niemals vernichten können,’ sagte sie, ‘da er in einem unzerstörbaren Schloss auf dem Gipfel eines fernen Berges ...’“

An diesem Punkt könnte der Erzähler die Karte „Palast“ oder „König“ oder „Berg“ ablegen, da alle drei Begriffe einen wichtigen Platz in der Geschichte einnehmen.



Erzähler: „... Also machte er sich auf, um den König zu suchen. Auf seinem Weg sah er viele Dörfer, in denen Vögel, Schäferinnen, Stiefmütter und Hexen waren. Zusätzlich gab es dort auch seltsame Dinge wie Riesen, Wölfe und sprechende Giraffen. Als er dann den König gefunden hatte ...“

Der Erzähler darf weder die Karte „Vogel“, „Schäferin“, „Stiefmutter“, „Hexe“, „Riese“, „Wolf“ noch „Ein Tier kann reden“ ausspielen. Obwohl alle diese Begriffe genannt wurden, hatte keiner seinen eigenen sinnvollen Platz in der Geschichte. Der Erzähler führt die Geschichte solange fort, bis eine der folgenden Situationen eintritt:

1. Passen

Der Erzähler kann jederzeit seine Geschichte abbrechen und passen. **Dafür muss er aber eine „Erzähler“-Karte vom Stapel ziehen.** Er darf danach eine seiner „Erzähler“-Karten aus der Hand abwerfen. Eine abgeworfene Karte wird aus dem Spiel genommen. Der Spieler links neben dem Erzähler wird nun zum neuen Erzähler. Er muss jetzt die Geschichte an der abgebrochenen Stelle weiterführen.

2. Unterbrechen

Es gibt zwei Möglichkeiten, wie die Mitspieler die Geschichte des Erzählers unterbrechen können:

a) Unterbrechen mit dem Begriff auf einer „Erzähler“-Karte:

Der Erzähler benutzt einen Begriff in seiner Geschichte, der auf einer „Erzähler“-Karte eines Mitspielers steht. Der Spieler mit der passenden „Erzähler“-Karte legt diese an die Kartenreihe in der Tischmitte an und führt die Geschichte an dieser Stelle fort. Er wird zum neuen Erzähler.



Erzähler: „... Und so fiel sie in einen tiefen Schlaf unter der alten Eiche des verwunschenen Waldes ...“.

Hier kann ein Spieler zum Beispiel mit der „Erzähler“-Karte „Wald“ den Erzähler unterbrechen. Er legt die Karte „Wald“ an die Kartenreihe an und muss nun die Geschichte an dieser Stelle fortführen.

Um unterbrochen zu werden, muss der Erzähler nicht die exakten Worte benutzen, die auf der „Erzähler“-Karte angegeben sind. Es reicht, wenn sich die Bedeutungen sinngemäß decken.



Erzähler: „... Der König verliebte sich unsterblich in die Tochter des Holzfällers [*er spielt die Karte „Sie verlieben sich“*] und heiratete sie sogleich. Ein Jahr und ein Tag vergingen, bis sie ihm einen kleinen Jungen gebar ...“

An diesem Punkt kann ein Spieler die „Erzähler“-Karte „Prinz“ oder „Kind“ für „kleinen Jungen“ ausspielen und die Geschichte unterbrechen.

Ein Mitspieler darf keine Dinge vorweg nehmen, die der Erzähler noch nicht gesagt hat, um ihn zu unterbrechen.



Erzähler: „... Als er durch die dunkle Höhle schlich, bemerkte er ein lautes, unheimliches Heulen ...“.

Ein Spieler darf hier nicht mit der Karte „Wolf“ unterbrechen, da noch überhaupt nicht sicher ist, woher das Heulen kommt. Es könnte auch von einem Geist, einem traurigen Riesen oder von einem Wind, der kalt durch die Höhle pfeift, kommen.

Wenn es unklar ist, ob eine Unterbrechung berechtigt ist oder nicht, sollte sofort eine kurze Abstimmung unter den an der Unterbrechung nicht beteiligten Spielern stattfinden, damit die Geschichte schnell weitererzählt werden kann.

b) Unterbrechen mit einer Unterbrechungs-Karte:

Auf jeder „Erzähler“-Karte ist ein Gruppensymbol abgebildet. Wenn der Erzähler eine „Erzähler“-Karte ausspielt, kann ein Mitspieler die Geschichte auch mit einer Unterbrechungs-Karte unterbrechen. Dazu muss das Gruppensymbol auf der gerade ausgespielten „Erzähler“-Karte und der Unterbrechungs-Karte übereinstimmen. Der Mitspieler legt die Unterbrechungs-Karte unter die entsprechende „Erzähler“-Karte. Die „Erzähler“-Karte gilt auch weiterhin und der Begriff bleibt in der Geschichte bestehen. Der Spieler, der die Unterbrechungs-Karte gespielt hat, übernimmt die Rolle des Erzählers und führt das Märchen fort.

Der Erzähler darf in dieser Form nicht unterbrochen werden, wenn er einen Begriff nur nennt, aber keine entsprechende Karte dazu auslegt.



Die Unterbrechungs-Karte mit dem großen Gruppensymbol „Gegenstände“ kann immer dann gespielt werden, wenn der Erzähler eine „Erzähler“-Karte mit einem Gegenstand auslegt.

„Erzähler-Karten“ nachziehen:

Ist der Erzähler durch eine „Erzähler“- oder Unterbrechungs-Karte unterbrochen worden, muss er eine Karte vom Kartenstapel mit den „Erzähler“-Karten ziehen.

Der neue Erzähler führt die Geschichte an der Stelle weiter, wo der vorherige Erzähler unterbrochen wurde.

3. Weitere Möglichkeiten, wie der Erzähler wechseln kann

a) Macht der Erzähler eine längere Pause, muss er sofort eine Karte vom Stapel mit den „Erzähler“-Karten ziehen und die Rolle des Erzählers wechselt zu seinem linken Mitspieler.

b) Wenn der Erzähler anfängt, Sätze ohne Zusammenhang zu bilden, die Geschichte ohne Sinn weiterführt oder irgend etwas Unsinniges passieren lässt, was im Gegensatz zu dem steht, was vorher erzählt wurde, dann muss er eine Karte vom Stapel mit den „Erzähler“-Karten ziehen und die Rolle des Erzählers an seinen linken Mitspieler abgeben.

Wichtig!

Bei Unstimmigkeiten entscheidet immer eine sofortige Abstimmung unter den Spielern.

Die Regeln sollen die Spieler dazu anhalten, unterhaltende und phantasievolle Märchen zu erzählen. Der schnelle Spielfluss soll gewahrt bleiben. Diese Regeln sollen auch nicht taktisch ausgelegt werden, z.B. um einen Spieler am Gewinnen zu hindern. Sie dürfen auch nicht zum Nachteil jüngerer oder sprachlich weniger begabter Spieler ausgelegt werden.

Wenn ein Spieler die Geschichte zu unterbrechen versucht und die Unterbrechung wird von den Mitspielern als ungültig erklärt, legt der Spieler die Karte, mit der er den Erzähler unterbrechen wollte, auf den Ablegestapel ab und **zieht zwei neue Karten** vom Stapel der „Erzähler“-Karten.

Möchten zwei Spieler gleichzeitig die Geschichte unterbrechen, darf der Spieler die Geschichte fortführen, der zuerst seine Karte abgelegt hat. In solch einem Fall muss der zweite Spieler keine Karte ablegen und auch keine neue Karte ziehen.

Spielende – das Märchen beenden

Nachdem der Erzähler alle seine „Erzähler“-Karten abgelegt hat, darf er seine „Märchenende“-Karte offen ablegen, wenn er damit das Märchen sinnvoll beenden kann. Der Erzähler sollte möglichst wenige Sätze zwischen seine letzte „Erzähler“-Karte und seine „Märchenende“-Karte einfügen. Ist die ausgespielte „Märchenende“-Karte nach Meinung der Mitspieler unharmonisch oder unlogisch in die Geschichte eingefügt worden, wird die „Märchenende“-Karte zur Seite gelegt und der Spieler muss eine neue „Märchenende“-Karte ziehen. Zusätzlich darf der Spieler bis zu drei „Erzähler“-Karten ziehen, um durch Unterbrechen wieder an die Rolle des Erzählers gelangen zu können. Das Märchen wird von seinem linken Mitspieler fortgeführt. **Der Spieler, der seine „Märchenende“-Karte ablegen kann, gewinnt das Spiel.**

Regelvarianten

Zwei „Märchenende“-Karten: Diese Regel ist angebracht, wenn ein oder mehrere Spieler noch unerfahrene „Es war einmal ...“-Spieler sind. Diese Spieler erhalten zu Beginn zwei „Märchenende“-Karten, mit denen sie wahlweise das Märchen beenden können.

„Märchenende“-Karten tauschen: Wenn ein Spieler passt, hat er die Möglichkeit, seine „Märchenende“-Karte statt einer „Erzähler-Karte“ abzuwerfen. Er erhält dafür die oberste Karte vom Stapel der „Märchenende“-Karten. Zusätzlich muss er zwei, statt einer „Erzähler“-Karte vom Stapel mit den „Erzähler“-Karten ziehen.

Ein Beispiel



Frank, Petra, Joachim, Matthias, Katja und Markus spielen eine Runde „Es war einmal ...“. Nachdem die Karten gemischt und verteilt wurden, beginnt Markus als Erzähler:

Markus: „Es war einmal eine alte Frau ...“

(Markus legt die Karte „Alte Frau“.)

Markus: „... die sehr traurig war. Sie lebte in einem armen Land, das von einem bösen König ...“

(Markus legt die Karte „König“.)

Markus: „... regiert wurde. Er knechtete die Bevölkerung mit hohen Steuern. Die Leute warteten auf einen Helden, der sie von dem bösen König befreien würde, aber im ganzen Land gab es keinen solch mutigen Bürger. Also begab sich die alte Frau auf eine lange Reise ...“

(Petra legt die Karte „Reise“ und unterbricht Markus damit. Markus nimmt sich eine Karte vom Stapel mit den „Erzähler“-Karten, und Petra übernimmt die Rolle des Erzählers.)

Petra: „...Die alte Frau begab sich auf eine lange Reise, um einen mutigen Helden zu finden, der sie erlösen soll. Sie wanderte viele Tage, bevor sie in ein Dorf kam.“

(Petra legt die Karte „Dorf“.)

Petra: „Die alte Frau fragte die Einwohner, ob es in dem Dorf einen Helden gibt. Diese antworteten ihr, dass der einzige Held, den sie kannten, oben auf dem nahen Berge lebt.“

(Petra legt die Karte „Berg“.)

Petra: „Die alte Frau kletterte viele mühevollen Stunden den Berg hinauf, bis sie völlig erschöpft an eine Hütte kam. Sie klopfte an die Tür ...“

(Perta legt die Karte „Tür“.)

(Joachim unterbricht Petra mit einer Unterbrechungs-Karte für die Gruppe „Gegenstand“. Dies ist korrekt, da der Begriff „Tür“ unter die Gruppe „Gegenstände“ fällt. Petra zieht eine „Erzähler“-Karte, und Joachim führt das Märchen fort.)

Joachim: „... Doch niemand öffnete die Tür. Also begab sich die alte Frau zu einem der Fenster ...“

(Joachim legt die Karte „Fenster“.)

Joachim: „... und schaute hinein. Dort sah sie einen Mann an einem Tisch sitzen ...“

(Matthias versucht mit der Karte „Leute treffen sich“ Joachim zu unterbrechen. Eine allgemeine Abstimmung erklärt aber, dass sich eigentlich noch niemand getroffen hat, und so muss Matthias die Karte „Menschen treffen sich“ ablegen und zwei neue „Erzähler“-Karten ziehen. Joachim fährt mit der Geschichte fort.)

Joachim: „... Also wie ich sagte, sah sie dort einen Mann sitzen. Sie klopfte an das Fenster und rief ‘Hallo’. Doch der Mann blieb regungslos sitzen. Die alte Frau öffnete das Fenster und kletterte in die Hütte. Als sie vom Fenster sprang, hüpfte ein kleiner Frosch unter dem Tisch hervor. Zu ihrer Überraschung begann dieser zu sprechen ...“

(Joachim legt die Karte „Ein Tier kann reden“.)

Joachim: „... Und er erzählte der alten Frau, dass er der Diener des Mannes am Tisch sei, und dass er durch den gleichen Zauberspruch in einen Frosch verwandelt wurde, durch welchen sein Herr zu Stein erstarrte. Die alte Frau überlegte eine Weile ... und ich habe keine Ahnung zu welcher Entscheidung sie kam – ich passe!“

(Joachim legt eine seiner „Erzähler“-Karten ab, zieht eine neue Karte und sein linker Nachbar übernimmt die Rolle des Erzählers.)



Autoren: Richard Lambert, Andrew Rilstone & James Wallis.
Grafik: Florence Magnin, Sophie Mounier, Franz Vohwinkel
©1993, 2008 John A. Nephew.

©2008 Deutsche Ausgabe Mario Truant Verlag unter Lizenz von Atlas Games, USA

Alle Rechte vorbehalten. Jede Wiedergabe des Materials, vollständig oder in Auszügen, ohne schriftliche Genehmigung ist strikt untersagt. Alle Charaktere und Fakten in diesem Spiel sind rein fiktiv. Jeder Bezug zu lebenden oder toten Personen oder zu realen Ereignissen ist rein zufällig.

Art.-Nr. 5603 • ISBN 978-3-934282-49-0
www.truant.de • www.heidelberger-spieleverlag.de