


ERZÄHLE DOCH MAL

Alle Spieler helfen dem Kater Moritz zum Schloss seiner Träume, wo Flüsse aus Milch fließen und der Regen auf Käse fällt, wo die Wollknäule von allein rollen und der Sonnenschein zum Schlafen einlädt. Das Leben im Schloss ist ein reines Katzenparadies; nur die besten dürfen dorthin, die fantasiereichsten, die geschicktesten und die cleversten Katzen. Es soll eine ungewöhnliche Geschichte geschaffen werden, die aus Begriffen der Tier- und Pflanzenwelt, Gegenständen und Farben sowie der Fantasie gebildet wird. Wichtig ist, sich nicht in den vielen Begriffen und Wörtern zu verlieren, damit die Geschichte interessant bleibt und kein Kartenmotiv verloren geht.

Das lustige Spiel ist für die ganze Familie geeignet. Es fördert die Fantasie, Kreativität und Konzentration, entwickelt die Sprache und trainiert das Gedächtnis.


Autor des Spiels: Laima Kikutienė
Illustration: Gediminas Akelaitis
Altersempfehlung: ab 7 Jahre
Anzahl der Mitspieler: 2–5 Spieler
Spieldauer: ca. 30 Minuten
Spielmaterial: 1 Würfel, 1 Kater, 80 Bildkarten, 1 Schachtel-Spielplan

VORBEREITUNG

Die Spieler setzen sich an den Tisch. Die Spielplan-Schachtel wird in die Tischmitte gelegt. Der Kartenstapel wird gut gemischt und in das kleinere Fach der Schachtel gelegt (das größere Fach ist für das Ablegen der ausgespielten Karten vorgesehen). Der Kater wird auf das Startfeld gestellt . Derjenige, der zuletzt eine Katze gesehen hat, darf das Spiel beginnen. Anderenfalls fängt der Jüngste an. Gespielt wird im Uhrzeigersinn.

SPIELVERLAUF

Der Startspieler würfelt.  7. Wird eine gerade gezogene Karte verwendet werden soll, wieviele Augen der Würfel zeigt. Steht er zum Schluss auf einem gewürfelten Felder nach vorne bewegt, wird der Kater Moritz so viele Felder nach vorne bewegt, wieviele Augen der Würfel zeigt.

 wird eine Karte aus dem Vorratsstapel gezogen und allen anderen Spielern gezeigt. Es wird mit einer Geschichte angefangen, wobei in dem ersten Satz das Motiv aus der gerade gezogenen Karte verwendet werden soll.

Es können verschiedene Sätze gebildet werden, z.B. wenn eine Karte mit einer Sonne gezogen wurde, kann man die Geschichte wie folgt beginnen:



„Die Sonne ist aufgegangen...“ oder
„Ein sehr heißer Tag...“ oder
„Ein sonniger Tag.“

So fängt die gemeinsame Geschichte an. Jeder Spieler soll sich das Erzählte gut merken, da er die Geschichte vom Anfang an genau nacherzählen muss, wenn er an der Reihe ist.

Wenn ein Spieler die Geschichte fehlerfrei erzählt hat, legt er seine Karte offen vor sich ab. Jetzt ist der nächste Spieler an der Reihe.

Wenn ein Spieler einen Fehler gemacht hat, so wird die Karte in das große Fach der Schachtel abgelegt und wird für das Spiel nicht mehr gebraucht. Der nächste Spieler ist an der Reihe.



„+1 Karte“ – Der Spieler nimmt eine Karte vom Stapel und zeigt sie den Mitspielern. Er selbst muss die Geschichte nicht weiter erzählen – das macht der nächste Spieler. Dieser muss das Kartenmotiv in die Geschichte einbauen.



„-1 Karte“ – Der Spieler nimmt eine seiner Karten, zeigt sie den anderen Spielern und legt sie in das große Schachtfach ab. Diese Karte und der dazu gebildete Satz schneiden aus dem Spiel aus.



„Kartentausch“ – Der Spieler nimmt eine seiner Karten, legt sie in dem großen Schachtfach ab und nimmt eine neue vom Stapel. Er selbst muss die Geschichte nicht weiter erzählen – das macht der nächste Spieler. Dieser muss das Kartenmotiv in die Geschichte einfließen lassen.

Alle Spieler müssen sich merken, dass es in der Geschichte hier eine Änderung gegeben hat.



2. – „Pech gehabt“: Kater Moritz bleibt auf diesem Feld stehen, der Spieler zieht keine Karte und erzählt keine Geschichte.

FOLGENDES WIRD ALS FEHLER GEWERTET:

- ein Satz wird vergessen/weggelassen
- die Reihenfolge der Sätze wird vertauscht
- das aus der Geschichte herausgenommene Kartenmotiv wird genannt
- nach der Aktion „Kartentausch“ wird der Satz falsch in die Geschichte eingeordnet

BEMERKUNGEN

Die Karten werden gut sichtbar für alle Spieler abgelegt.

Ein Satz mit dem Motiv auf der Karte wird gebildet und zur Geschichte hinzugefügt.

Die Geschichte muss nicht unbedingt wortwörtlich wiedergegeben, sondern kann frei nachherzählt werden, wobei der Sinn der Geschichte und die Kartenreihenfolge zu beachten sind.

ZIEL DES SPIELS

Mit Hilfe des Kater Moritz soll eine Geschichte erzählt und möglichst viele Karten gesammelt werden.

SPIELENDE

Das Spiel endet, wenn der Kater Moritz das Schloss erreicht hat. Gewonnen hat der Spieler, der die meisten Karten gesammelt hat.

ONCE THERE WAS...


All players must help the pussycat to get to his dream castle, where it rains cheese, where rivers flow with milk, where there are countless balls of wool to play with, and in the castle is a paradise for cats, and only a chosen few are invited in. However, even out of the chosen few, only the most creative, the cleverest, and the wisest cats can reach the castle. Only they can create an unusual story with words about animals, plants, objects and colours which they might never have seen or heard of. And what is most important is not to get confused by all those words, to keep the story interesting, and not to lose the thread of the story.

An entertaining game for the whole family.

The game develops the imagination and creativity, enlarges the vocabulary, and cultivates the memory and powers of observation.

Devised by: Laima Kikutiene
 Illustrated by: Gediminas Akelaitis
 For ages: 7 years and up
 Number of players: 2 – 5
 Duration: 30 min.
 This box contains: one figure of a cat, one dice, 80 cards with pictures, and a board for the game

GETTING READY

The players sit around a table.
 The board is placed in the middle of the table (so as to be easily accessible to all players).
 The cards are shuffled and placed in the smaller hole on the board (the larger hole is for cards that have dropped out of the game).
 The figure of the cat is placed in the start position .
 The players should find out who saw a cat last. The last player to see a cat starts the game, and the game continues clockwise.
 If the players cannot agree who was the last to see a cat, the youngest player starts the game.

THE GAME

The first player starts the game by throwing the dice. If the following numbers appear:

1.   – the figure of the cat is moved forward as many spaces as numbers shown on the dice. When the cat lands on a space:

 – the player takes a card from the top of the pack, and, showing it to the other players, starts telling a story with a sentence including a word describing the picture on the card.

For example:



“At dawn...” or
 “When the sun was rising...” or
 “When the sun was sizzling hot...”

This way, the story to be created by everyone begins. Each player has to listen to it carefully, because he/she will have to repeat it from the beginning when his/her turn comes to continue the story. If a player does not make a mistake in telling the story, he/she places the card in front of himself/herself. Now it is the next player's turn to throw the dice. If a player makes a mistake, he/she puts the card in the groove for dropped-out cards, and that card will not be used for the game anymore, while the game is continued by the next player;



“card + 1” – a player takes one card from the top of the pack, and, showing it to the other players, places it in front of himself, but he/she is not supposed to start telling the story – the next player will continue. The player who continues the story must include a sentence with a word describing the picture on this card;



“card – 1” – a player takes any card he/she already has, shows it to the other players, and puts the card in the hole in the box for the cards which have dropped out of the game. That card will not be used in the game again, and the sentence with the word describing the picture on the card will not be repeated (i.e. it has dropped out of the story);



“switch-over of cards” – a player puts one of the cards he/she has into the hole for dropped-out cards in the box, and takes a new card from the pack instead. He/she is not supposed to continue the story – it will be continued by the next player. All the players must remember that there has been a change in the story. The player who is supposed to continue the story must remember to say another sentence in place of the dropped-out card, by using a word describing the picture on the new card.



2. – **failure.** The figure of the cat remains standing, the player does not get a card, and he/she must not say anything (i.e. the possibility to get a card is missed). The dice is thrown by the next player.

A MISTAKE IS MADE WHEN :

- At least one sentence of the story is omitted;
- The sequence of the sentences is mixed;
- A sentence with a dropped-out word is said (or is substituted by another).

NOTES :

Each player places the cards he has received face-up in front of him on the table, so as to be seen by the other players. Each card taken gives the possibility to add only one sentence to the story. It is not necessary to continue the story by repeating it exactly word by word. It is important to keep close to the meaning and the plot of the story.

THE PURPOSE OF THE GAME :

To tell a story with the help of the cat, and to collect as many cards as possible.

THE END OF THE GAME

The game is over when the cat reaches the castle. The player who has collected the most cards is the winner.