

*Mindestens einer
von euch muss
lesen können.

5+

2-6
Spieler

20
Minuten

Fabelwelten

Neue Abenteuer

SPIEL-
ANLEITUNG



Spielmaterial:

- 24 doppelseitige Geschichtenkarten
- 7 leere Geschichtenkarten
- 30 Tierkarten
- 1 Spielanleitung



Dies ist kein eigenständiges Spiel. Um diese Erweiterung spielen zu können, benötigt ihr das Grundspiel „Fabelwelten“. Mischt einfach die Tierkarten aus dieser Erweiterung zu den Tierkarten aus dem Grundspiel und spielt die neuen Geschichten genau wie die aus dem Grundspiel.

Wofür sind die leeren Karten?


Auf die 7 leeren doppelseitigen Karten könnt ihr Geschichten schreiben, die ihr euch selbst ausgedacht habt. Lasst eurer Fantasie freien Lauf und spielt mit euren eigenen Geschichten!



Wie schreibe ich eine „Fabelwelten“-Geschichte?

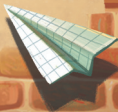
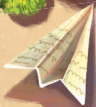
- 1 In Fabelwelten besteht eine Geschichte aus 7 Karten – wir nennen sie „Kapitel“. Nehmt euch die 7 leeren Karten, legt alle mit der Seite der gleichen Farbe nach oben und sortiert sie von 1 bis 7.
- 2 Schreibt auf die Karte mit der Nummer 1 den Titel eurer Geschichte (oder lasst etwas Platz dafür).



- 
- 3 Beginnt eure Geschichte mit „Es war einmal, als ..., da lebte ...“ oder ähnlichen Worten, und führt die Hauptrolle ein.
 - 4 Jedes Kapitel (außer das letzte) erzählt die Geschichte weiter und muss eine neue Rolle einführen. Versucht, jede Rolle so zu beschreiben, dass viele Tiere zu ihr passen. Dadurch ist später beim Abstimmen die Wahl des Tieres nicht zu eindeutig. Beschreibt am besten immer die Eigenschaften oder das Verhalten und nicht das Aussehen.

Beispiel: „Er war klein und grün“ ist keine gute Beschreibung.
„Er war nett und sehr gesprächig“ ist dagegen viel besser.

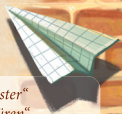
- 5 Im letzten Kapitel (Nummer 7) wird keine neue Rolle eingeführt. Es erzählt das Ende der Geschichte und kann etwas länger sein als die anderen Kapitel.
- 6 Befolgt beim Aufschreiben eurer Geschichte diese Regeln:
 - Euer Text darf nicht über die gestrichelte Linie gehen.



- Hebt die neue Rolle hervor, indem ihr sie zum Beispiel unterstreicht oder eine andere Farbe verwendet.
- Habt ihr ein Kapitel fertig geschrieben, dreht die Karte auf die Rückseite und schreibt die Rolle noch einmal über die gestrichelte Linie.



- 7 Glückwunsch! Ihr habt eure erste eigene „Fabelwelten“-Geschichte geschrieben! Auf der anderen Seite ist sogar noch Platz für eine zweite. Aber jetzt ist es erst einmal an der Zeit, mit eurer neuen Geschichte zu spielen!



Autoren: Marie und Wilfried Fort
Illustrationen: Eugenia Smolenceva
Projektmanagement: Maria Kravchenko
Künstlerische Leitung: Anastasia Durova
Englische Übersetzung: Mathieu Rivero
Produktionsleitung: Yuriy Khmelevskoy
Geschichten von: Marie und Wilfried Fort – „Die drei Flüsterer“, „Das nenne ich Kunst!“, „Das Mjam-Mjam-Monster“ und „Das Haus des Barons“

Bertrand Arpino – „Das Kaumonster“
Mathieu Rivero – „Die Zwillingstüren“
Besonderer Dank: Alexander Peshkov & Ekaterina Pluzhnikova
Deutsche Ausgabe – Asmodee Germany
Übersetzung: Lisa Prohaska
Redaktion & Lektorat: Sophia Kefler & Veronika Stallmann
Satz & Layout: Max Breidenbach



Hergestellt von: Lifestyle Boardgames Ltd.
 Veröffentlicht unter Lizenz von Wilfried & Marie Fort. © 2021 Alle Rechte vorbehalten.
 7-6 2nd Fil'yovskaya Street, 1st floor, Office III, Room 6A, MOSCOW, 121096, RUSSLAND.
 Tel.: +7 495 510 0539, mail@lifestyleltd.ru, www.lifestyle-boardgames.com

Import und Vertrieb durch:
 Asmodee Germany
 Friedrichstr. 47 • 45128 ESSEN
 www.asmodee.de