

ERZÄHL 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.

1. Wird eine    gewürfelt, wird der Kater Moritz so viele Felder nach vorne bewegt, wieviele Augen der Würfel zeigt. Steht er zum Schluss auf einem:

 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 Schachtelfach ab.

Diese Karte und der dazu gebildete Satz scheiden aus dem Spiel aus.



„**Kartentausch**“ – Der Spieler nimmt eine seiner Karten, legt sie in dem großen Schachtelfach 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 nacherzählt 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.

SPIELLENDE

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