

## TELL ME MORE

Schmückt gemeinsam eine vorgegebene Geschichte mit Details aus und versucht Antworten zu finden, noch bevor ihr die Fragen kennt.



## VORBEREITUNG

Bestimmt jemand als „Storymaster“ und stellt einen Timer auf 2 Minuten ein (z. B. auf einem Smartphone).

## SPIELABLAUF

**1.** Der Storymaster zieht eine Situationskarte und liest den Text auf der blauen Vorderseite vollständig vor (Überschrift, Situation und Schlüsselwörter).

**Hinweis:** Achtet darauf, dass noch niemand die Fragen auf der orangefarbenen Rückseite lesen kann!

**2.** Startet den 2-Minuten-Timer und erzählt euch gegenseitig eine Geschichte. Schmückt diese mit möglichst vielen Details zu der vorgegebenen Situation und den Schlüsselwörtern aus.



## TITANIC

Wir genießen gerade unsere Kreuzfahrt, als das Schiff einen Eisberg schrammt.

Ziel Kollision

Glück

Zu der Beispielkarte könnte eure Geschichte z. B. so anfangen:

*„Meine Tante Elisabeth hat uns zu einer Kreuzfahrt eingeladen. Wir sind in Amsterdam gestartet und befinden uns nun kurz vor Grönland.“*

*„Ja genau! Und gerade als wir eingeschlafen sind, gibt es diesen Rums und Moritz fällt fast aus dem Bett.“*

*„Oh ja, aber es stellt sich heraus, dass der Eisberg zum Glück nur so groß wie ein Auto ist und dem Schiff jetzt nur etwas rote Farbe am Rumpf fehlt.“*

usw.

**3.** Sobald der Timer abgelaufen ist, dreht der Storymaster die Karte um und liest die erste Frage laut vor.

**Ganz wichtig!** Wartet noch mit dem Aussprechen eurer Antworten!

**4.** Anschließend zählt der Storymaster laut rückwärts: „3, 2, 1, ...“.

**5.** Wenn der Storymaster runtergezählt hat, rufen alle gleichzeitig eine Antwort auf die gestellte Frage.

Für die häufigst gegebene Antwort erhält die Gruppe **1 Punkt** für jede Person, die diese Antwort gegeben hat.

## FRAGEN

1. Was haben wir zum Zeitpunkt des Aufpralls gerade gemacht?

**Beispiel:** *Ihr spielt zu fünft und es gab 3x die Antwort „Schlafen“, 1x „Nichts“ und 1x „Tanzen“. Ihr erhaltet für diese Frage also 3 Punkte. Sollten alle eine unterschiedliche Antwort gegeben haben, erhaltet ihr nur 1 Punkt.*

**Hinweis:** Es gibt keine richtigen oder falschen Antworten. Es kommt nur darauf an, dass die Gruppe zusammen möglichst viele übereinstimmende Antworten gibt.

Seid bei der Auswertung nicht zu streng. Ähnlich gemeinte Antworten zählen auch.

**6.** Geht auf diese Weise alle Fragen auf der Karte nacheinander durch.

**Achtung:** Niemand darf auf 2 verschiedene Fragen einer Karte, die gleiche Antwort geben.

## SPIELEND

Spielt eine bestimmte Anzahl an Karten (z. B. 3) und addiert die jeweils erreichten Punkte. Beim nächsten Mal versucht ihr dann, diese Gesamtpunktzahl zu übertreffen.

---

Aber eigentlich sind die Punkte gar nicht so wichtig. Habt einfach Spaß an euren Geschichten. Karten mit 😊 sind auch für jüngere Kinder geeignet.

## VARIANTE

Beim Erzählen der Geschichte könnt ihr auch reihum spielen: Der Storymaster fängt an und danach darf die nächste Person im Uhrzeigersinn etwas zur Geschichte beitragen. So geht es reihum weiter, bis der Timer abgelaufen ist.

Es ist dabei egal, wie lang oder kurz der jeweilige Beitrag ist oder ob jemand passen möchte. Findet eine gute Mischung, so dass alle Spaß haben.

**Autoren:** Alain Rivollet und Valéry Fourcade

**Geschichten:** Lara Huguet,  
Mathieu Rivero, Winzenschtark,  
Lauranne Boivin

**Illustrationen:** Hervine Galliou

**Grafik:** Marie-Elaine Bérubé

**Übersetzung:** Birgit Irgang

**Lokalisierung:** Anatol Dündar

© 2023 Jeux Synapses Games Inc.

Kein Teil dieses Produkts darf  
ohne die schriftliche  
Genehmigung von  
Jeux Synapses Games Inc.  
abgedruckt werden. Alle  
Rechte vorbehalten.



© L.I.F.E.

L.I.F.E. ist ein eingetragenes  
Warenzeichen von Instaplay.



Art.-Nr. 75056  
Schmidt Spiele GmbH  
Lahnstr. 21  
12055 Berlin

[www.schmidtspiele.de](http://www.schmidtspiele.de)  
[www.schmidtspiele-shop.de](http://www.schmidtspiele-shop.de)  
[www.facebook.com/SchmidtSpiele](https://www.facebook.com/SchmidtSpiele)  
[kundenservice@schmidtspiele.de](mailto:kundenservice@schmidtspiele.de)

