

Spielanleitung – Und dann?

Ein Spiel für 4-8 Personen
ab 8 Jahren
Dauer: ~ 60 Minuten

Spielmaterial:

- ein Spielfeld
- 2x8 Spielfiguren
- 1x schwarzer Stein
- 1x sechsseitiger Würfel

zusätzlich benötigt (nicht beiliegend):

pro Spieler ein Blatt Papier und ein Stift, der nicht durch das Papier schimmert. Am besten einen Bleistift. Die Rückseiten der Blätter sollten gleich aussehen.

Spielvorbereitung:

- Die Spieler setzen sich so um das Spielfeld, dass genau einer der acht bunten Pfeile auf einen Spieler zeigt.
- Jeder Spieler erhält ein Blatt Papier und einen Stift.
- Auf das eigene Blatt schreibt jeder Spieler in eine Ecke den eigenen Namen.
- Jeder Spieler erhält zwei Spielfiguren. Die Spielfiguren haben die gleiche Farbe wie der Pfeil, der auf den jeweiligen Spieler gerichtet ist.
- Jeder Spieler stellt eine Spielfigur als **Punktezähler** auf das Startfeld. Die andere behält er als „**Wertungsmarker**“ vor sich.
- Der schwarze Stein wird neben das Spielfeld gelegt.
- Wird die Variante gespielt wird auch der Würfel neben das Spielfeld gelegt.

Spielidee:

In „Und dann?“ müssen sich die Spieler zusammen eine Geschichte ausdenken. Ein Anfang einer Geschichte wird vorgegeben. Dann überlegt sich jeder Spieler, wie diese Geschichte weitergehen könnte und schreibt genau einen Satz auf. Dann wird jeder Satz vorgelesen und es wird abgestimmt, welcher der Sätze nun die Fortsetzung der begonnenen Geschichte sein soll. Der Verfasser erhält dafür einen Punkt. Danach wird der nächste Satz gesucht, der die Geschichte fortführt. Wer am Ende des Spiels die meisten Punkte sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Beginn:

Der älteste Spieler beginnt und nimmt sich den schwarzen Stein. Er muss sich den Anfang einer Geschichte ausdenken. Der Anfang soll genau einen Satz lang sein. Er schreibt diesen auf und liest ihn vor. Vor dem Satz schreibt er zusätzlich eine große „1“. Die „1“ zeigt an, dass es sich um den ersten Satz der Geschichte handelt. Wenn später viele Sätze geschrieben wurden, wird so die Übersicht gewahrt.

WICHTIG: Es wird immer nur auf die Seite geschrieben, auf der die Spieler auch ihren Namen geschrieben haben.

Rundenablauf:

Nun überlegt sich jeder Spieler wie es weitergehen könnte. Zunächst schreibt jeder auf seinen Zettel eine „2“. Die „2“ zeigt an, dass es sich um den zweiten Satz der Geschichte handelt. Dann schreibt jeder hinter die „2“ seinen potentiellen zweiten Satz der Geschichte. Die Sätze sollten dabei in der Regel nicht mehr als 15-20 Wörter haben. Die Blätter werden dann gesammelt und verdeckt gemischt. Jeder Spieler erhält dann einen der Zettel. Es spielt dabei keine Rolle, ob ein Spieler zufällig seinen eigenen Zettel zurück erhält. Nun werden reihum alle vorgeschlagenen zweiten Sätze vorgelesen. Dann wird darüber abgestimmt welcher Satz nun der zweite Satz der Geschichte sein soll.

Die Abstimmung:

Bei der Abstimmung setzen alle gleichzeitig ihre Wertungsmarker.

Gesetzt wird auf die Pfeile, die auf die Spieler zeigen. Damit wird auf den Satz gesetzt, den der Spieler vorgelesen hat. Bei weniger als acht Spielern gibt es nicht benötigte Pfeile. Diese werden dann ignoriert.

Man darf beim Abstimmen **nicht auf den selbst verfassten Satz setzen**.

Es gibt vier mögliche Ergebnisse der Abstimmung.

A Es gibt eine Mehrheit an Wertungsmarkern auf einem Pfeil.

Beispiel: rot 1 Stimme, gelb 3 Stimmen, grün 0 Stimmen, blau 1 Stimme.

→ Der Satz, auf dem die meisten Wertungsmarker liegen, gewinnt.

B Auf allen Pfeilen liegt genau eine Stimme.

→ Der Spieler, der den schwarzen Stein hat, überstimmt die anderen. Damit gewinnt der Satz, auf den dieser Spieler gesetzt hat.

C Auf zwei oder mehreren Pfeilen liegen gleich viele Wertungsmarker **und** auf den übrigen Pfeilen liegen keine Stimmen.

Beispiel: rot 2 Stimmen, gelb 2 Stimmen, grün 0 Stimmen, blau 0 Stimmen.

→ Der Spieler der den schwarzen Stein hat, überstimmt die anderen. Damit gewinnt der Satz auf den dieser Spieler gesetzt hat.

D Es gibt mehrere Pfeile mit den meisten Wertungsmarkern **und** auf den übrigen Pfeilen liegt noch mindestens ein Wertungsmarker.
Beispiel: rot 2 Stimmen, gelb 2 Stimmen, grün 1 Stimme, blau 0 Stimmen, schwarz 0 Stimmen.

→ Die Spieler die nicht auf die Führenden gesetzt haben nehmen ihre Wertungsmarker zurück und stimmen erneut ab. Jetzt wählen sie aber nur noch zwischen den Pfeilen mit den meisten Stimmen. Sie dürfen jedoch nach wie vor nicht für ihren eigenen Satz stimmen. Dies wird gegebenenfalls solange wiederholt bis entweder Fall A oder C auftritt.

Auswertung:

Alle Spieler erhalten ihre Zettel zurück. Der Satz der gewählt wurde, wird der offizielle nächste Satz der Geschichte. Der Verfasser erhält dafür einen Punkt und zieht seinen Punktezähler ein Feld nach vorne. Er bekommt jetzt den schwarzen Stein. Alle nicht gewählten Sätze werden durchgestrichen.

Dann beginnt eine neue Runde mit dem selben Ablauf, in der nun der nächste Satz der Geschichte gesucht wird. Bei Bedarf werden immer die letzten gewählten Sätze vorgelesen.

Spielende:

Sobald ein Spieler auf das Feld „Ende“ zieht, wird das Ende des Spiels und der Geschichte eingeleitet. Je nach Anzahl an Spielern gilt ein anderes „Ende“-Feld.

Beispiel: Im Spiel zu fünft muss, dass Feld „Ende 5+6“ erreicht werden und nicht das Feld „Ende 7+8“. Dies wäre das gültige Ende-Feld beim Spiel mit sieben oder acht Spielern.

Wird das passende Ende-Feld erreicht wird noch eine letzte Runde gespielt. Hier muss nun das Ende der Geschichte geschrieben werden. Dafür sind jetzt sogar zwei Sätze erlaubt. Für die letzte Runde gibt es nicht nur einen Punkt zu gewinnen, sondern mehr. Wie viele hängt von der Anzahl an teilnehmenden Spielern ab. Im Spiel mit 7-8 Spielern gibt es 2 Punkte, im Spiel mit 5-6 Spielern 3 Punkte und im Spiel zu viert sogar 4 Punkte zu gewinnen.

Wer nun am weitesten vorne auf der Punkteskala steht hat gewonnen. Sind zwei Spieler gleich auf gibt es zwei Sieger. Der/die Gewinner muss/müssen nun die gesamte Geschichte vortragen.

ab 12 Jahren:

Am Beginn jeder Runde würfelt der Spieler, der den schwarzen Stein hat. Die geworfene Zahl gibt an in welchem Stil der nächste Satz formuliert sein muss. Welcher Stil welcher Zahl zugeordnet wird, steht am unteren Rand des Spielfeldes.

Beispiel: Es wird eine 6 gewürfelt. In der nächsten Runde muss der neue Satz so verfasst werden, dass er Elemente der Stilrichtung Horror enthält.

Sollten die Spieler einen Satz nicht als passend zum geforderten Stil empfinden, sollten sie nicht für diesen stimmen, auch wenn er ihnen ansonsten am besten gefällt.