

Spielanleitung – Und dann?

Autor: Paul David Lind

Variante 2

Ein Spiel für 4-8 Personen

ab 8 Jahren

Dauer: ~ 60 Minuten

Spielmaterial:

- ein Spielfeld
- 2 Spielfiguren
- 1x schwarzer Stein
- 1x sechseckiger 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 neun Chips.
- Eine Spielfigur wird als „Rundenzähler“ auf das erste Kästchen der Einleitung gestellt (Felderstrecke rechts auf dem Spielplan). Die andere wird an den Startpunkt der Spirale oder ein farbiges Feld innerhalb der Spirale gestellt.
- Der schwarze Stein wird neben das Spielfeld gelegt.
- Der Würfel wird neben das Spielfeld gelegt.

Spielidee

In „Und dann?“ müssen sich die Spieler zusammen eine Geschichte ausdenken. Die Geschichte besteht aus neun Sätzen oder Absätzen, jeweils 3 bilden die Einleitung, den Mittelteil und den Schluss. Nach jeder Runde werden die Texte aller Spieler vorgelesen und es wird abgestimmt, welcher der Sätze in die Geschichte aufgenommen wird. Der Verfasser erhält dafür die Chips, die auf ihn gesetzt wurden (siehe: Abstimmung). Nach und nach werden Sätze gesucht, die die Geschichte fortführen. Wer am Ende des Spiels die meisten Chips sammeln konnte, gewinnt das Spiel.

Ablauf

Der „Rundenzähler“ wird zu Beginn auf das erste Kästchen der Einleitung gestellt und nach jeder Runde um ein Feld weiter gezogen. Jeder Spieler schreibt pro Runde einen Satz oder Absatz auf (man hat 2 Minuten Zeit dafür).

Beginn: Jeder Spieler überlegt sich einen ersten (Ab-)Satz für eine Geschichte und schreibt ihn auf sein Blatt. Davor schreibt er 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. Ist das Blatt vollgeschrieben muss ein neues leeres Blatt genommen werden.

Die Blätter werden eingesammelt, verdeckt gemischt und wieder ausgeteilt. Jeder Spieler bekommt ein Blatt - es spielt dabei keine Rolle, ob ein Spieler zufällig sein eigenes zurück erhält. Nun werden reihum alle vorgeschlagenen (Ab-)Sätze vorgelesen. Welcher davon die Geschichte beginnt oder weiterführt wird durch Abstimmung ermittelt. Die nicht gewählten Sätze werden durchgestrichen.

Die Abstimmung

Bei der Abstimmung setzen alle gleichzeitig ihre Chips. Es wird auf die Pfeile gesetzt, die auf die Spieler zeigen – und zwar auf den (Ab-)Satz, den der Spieler vorgelesen hat. Bei weniger als acht Spielern gibt es nicht benötigte Pfeile. Diese werden einfach 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 Chips auf einem Pfeil.

Beispiel: rot 1 Stimme, gelb 3 Stimmen, grün 0 Stimmen, blau 1 Stimme. → Der Satz, auf dem die meisten Chips 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 Chips 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.

Es gibt mehrere Pfeile mit den meisten Wertungsmarkern und auf den übrigen Pfeilen liegt noch mindestens ein Chip.

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 Chips 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 Blätter zurück. Der Satz, der gewählt wurde, wird der offizielle nächste Satz der Geschichte. Der Verfasser erhält die Chips, die auf seinen (Ab-)satz gesetzt wurden und bekommt jetzt den schwarzen Stein. Alle nicht gewählten Sätze werden durchgestrichen.

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

Spielende:

Wenn der „Rundenzähler“ auf Feld neun angelangt ist wird der Schluss der Geschichte geschrieben. Dafür kann den Spielern eine Extra-Minute eingeräumt werden.

Wer die meisten Chips hat, hat gewonnen. Der Gewinner muss nun die gesamte Geschichte vortragen.

Denkanstöße für die Geschichte: Die Spirale

Das Spiel kann mit oder ohne Einbezug der Spirale gespielt werden. Spielt man es mit, so setzt man zu Beginn des Spiels einen Spielstein auf den Anfangspunkt der Spirale oder auf ein Farbfeld irgendwo zwischendrin. Nach jeder Runde wird gewürfelt und der Spielstein wird die entsprechende Augenzahl nach vorne gezogen. Landet er auf einem Symbol oder einer Farbe, dann muss dieses / diese im nächsten (Ab-)satz vorkommen. Landet er auf einem Würfelzeichen, so wird gewürfelt, welche Stimmung der nächste Satz ausdrücken soll:

1. Traurig, 2. Mutig, 3. Romantisch, 4. Schaurig, 5. Lustig, 6. Der Spieler, der gewürfelt hat darf sich eine Stimmung aussuchen. Gewürfelt wird reihum. Ist man Mitten im Spiel am Ende der Spirale angelangt geht es einfach wieder von vorne los.

Variante 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.