

# StoryLine™

Von Märchen  
& Mythen



SPIELREGEL

# WILLKOMMEN BEI STORYLINE

In StoryLine: Von Märchen & Mythen erzählen 3-8 Spieler ein Märchen über Magie und Abenteuer. Wird der Held eine listige Hexe sein oder vielleicht ein weises Ferkel? Wird seine Aufgabe ihn auf einen hohen Berg führen oder gar in eine Bäckerei? Bereitet euch auf ein unvergleichliches Abenteuer vor, denn diese Geschichte wird von euch erzählt!

## SPIELÜBERSICHT

Das Ziel aller Spieler ist es, die bestmögliche Geschichte zu erzählen. Im Laufe einer Partie legen sie mit ihren Karten eine gemeinsame Geschichte aus und steuern dabei Charaktere, Gegenstände, Eigenschaften und andere Storyelemente bei. Jedes Mal, wenn die Karte eines Spielers der Geschichte hinzugefügt wird, erhält er einen Punktemarker. Am Ende der Geschichte gewinnt der Spieler mit den meisten Punkten!

## SPIELMATERIAL



30 Erzähler-  
karten



100 Story-  
karten



21 Punkte-  
marker

## SPIELAUFBAU

Bereitet das Spiel vor Beginn der Partie wie folgt vor:

1. **Storykarten vorbereiten:** Nehmt die fünf Stapel mit Storykarten und mischt jeden Stapel gut durch. Legt die Stapel dann in die Tischmitte, wo alle Spieler sie gut erreichen können. Dann zieht jeder Spieler eine Karte von jedem Stapel.



Charakter



Ort



Eigenschaft



Gegenstand



Handlung

2. **Markervorrat vorbereiten:** Legt alle Punktemarker verdeckt bereit und mischt sie gründlich.
3. **Erzählerstapel vorbereiten:** Wählt eine der beiden einzigartigen Geschichten und nehmt die zugehörigen Erzählerkarten (ihr erkennt sie an der Rückseite). Sortiert die Erzählerkarten so zu einem Stapel, dass auf den Rückseiten die Kartennummern aufsteigend zu sehen sind, mit der Nummer „1“ ganz oben.

4. **Ersten Erzähler bestimmen:** Der Spieler, der zuletzt ein Buch zu Ende gelesen hat, nimmt sich den Erzählerstapel und legt ihn verdeckt vor sich. Er ist in der ersten Runde der Partie der Erzähler.

## SPIELABLAUF

Eine Partie StoryLine: Von Märchen & Mythen geht über 15 Runden. Zu Beginn jeder Runde zieht der aktuelle Erzähler die oberste Karte vom Erzählerstapel und legt sie offen auf den Tisch. Dann liest er den Text auf der Karte laut vor. Das farbige Banner auf ihr gibt an, welche Art von Storykarte in dieser Runde der Geschichte hinzugefügt wird.

Anschließend zieht jeder Spieler außer dem Erzähler eine Storykarte vom Stapel der angegebenen Art. Dann wählt jeder dieser Spieler eine seiner zwei passenden Storykarten aus und legt sie verdeckt in die Tischmitte.

Nachdem alle Spieler ihre Karten verdeckt ausgelegt haben, mischt der Erzähler sie zusammen. Dann deckt er sie auf und liest jede Storykarte laut vor. Der Erzähler wählt eine dieser Karten aus, um die Geschichte fortzuführen. Er legt die Karte rechts neben die Erzählerkarte, sodass sie zusammen das Bild eines offenen Buches ergeben.

Der Erzähler darf die Geschichte gerne ausschmücken, sofern er sich auf die gewählte Storykarte bezieht, z. B. kann er einem neuen Charakter einen Namen geben oder einen Gegenstand oder einen Ort genauer beschreiben.



Erzählerkarte

Gewählte Storykarte

Hat der Erzähler eine Karte gewählt, erhält der Spieler, der sie beige-steuert hat, einen verdeckten Punktemarker. Die Spieler dürfen sich ihre verdeckten Marker bis zum Ende der Partie nicht ansehen.

Die übrigen, nicht gewählten Storykarten werden vom Erzähler gemischt und unter den passenden Kartenstapel gelegt.

Dann gibt der aktuelle Erzähler den Erzählerstapel an den Spieler zu seiner Linken weiter. Dieser Spieler wird zum neuen Erzähler und beginnt die nächste Runde.



Punkte-  
marker

## DOPPELBANNER

Einige Erzählerkarten zeigen zwei farbige Banner. Diese Karten werden ganz normal behandelt mit der Ausnahme, dass jeder Spieler außer dem Erzähler eine Karte von jedem angegebenen Stapel zieht und danach für jedes Banner eine Karte in die Mitte legt. Der Erzähler wählt dann wie üblich für jedes Banner eine Karte aus.

Es ist also möglich, dass in solchen Runden ein Spieler zwei Punktemarker erhält.



Erzählerkarte  
mit Doppelbanner

Gewählte Storykarten

## SPIELENDE

Die Partie endet, sobald der Erzähler die Ende-Karte vorgelesen hat. Danach decken alle Spieler ihre verdeckten Punktemarker auf. Marker, die eine Zahl zeigen, sind entsprechend viele Punkte wert. Vier Punktemarker zeigen statt einer Zahl ein Symbol und haben die folgenden Effekte:



**Der alte Schuh:** Dieser Punktemarker ist nichts wert.



**Die Waage:** Falls die Partie unentschieden endet, entscheidest du, wer von den beteiligten Spielern gewinnt.



**Die Bärenfalle:** Du musst einen zufälligen deiner anderen Punktemarker verdeckt in den Vorrat zurücklegen.



**Die Krone:** Du erhältst zwei zusätzliche verdeckte Punktemarker. Drehe die erhaltenen Marker um und führe ihre Effekte aus.

Die Spieler führen ihre Effekte im Uhrzeigersinn aus, beginnend mit dem Erzähler der letzten Runde. Falls ein Spieler mehrere Effekte hat, darf er sich die Reihenfolge selbst aussuchen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt. Im Falle eines Unentschiedens entscheidet der Spieler mit der Waage, welcher der beteiligten Spieler gewinnt.

Falls kein Spieler die Waage hat, gewinnt der Spieler mit den meisten Markern. Falls es immer noch unentschieden steht, teilen sie sich den Sieg.

## FAMILIENVARIANTE

Wenn mit kleinen Kindern gespielt wird, bietet es sich an, die Zählweise zu vereinfachen. Am Ende der Partie werden die verdeckten Punktemarker nicht umgedreht. Stattdessen gewinnt einfach der Spieler, der die meisten Marker gesammelt hat.

4

## Anmerkung der Redaktion

In der deutschen Fassung der Erzählerkarten wird bei der Beschreibung der handelnden Figuren stets das sogenannte „generische Maskulinum“ verwendet (z. B. *der Held* oder *der Bösewicht*). Diese Formen sind ganz allgemein zu verstehen und können je nach Geschichte für männliche und weibliche Figuren stehen oder auch Tiere und sollten beim Vorlesen entsprechend angepasst werden.

## CREDITS

**Autor:** Gabriele Mari

**Inhaltliche Entwicklung und Produktion:** Jonathan Ying

**Zusätzliche Spielentwicklung:** eNigma.it

**Zusätzliche Produktion:** Giacomo Santopietro und Silvio Negri Clementi

**Leitender Grafikdesigner:** Brian Schomburg

**Grafikdesign:** Demis Savini und Christopher Hosch

mit Duane Nichols und Samuel Shimota

**Schachtelillustration:** Simon Eckert

**Illustration des Spielmaterials:** Sumi Illustrator mit Gianluca Santopietro

**Künstlerische Leitung:** Andy Christensen

**Produktionsmanagement:** Megan Duehn und Simone Elliott

**Leitung Brettspiele:** Steven Kimball

**Ausführender Spieleautor:** Corey Koneczka

**Ausführender Produzent:** Michael Hurley

**Herausgeber:** Christian T. Petersen

**Koordinator Qualitätssicherung:** Zach Tewalthomas

**Testspieler:** Andrea Alessi, Rosalia Alvisi, Charles Baker, Chiara Bertulesi, Simone Biga, Craig Bishell, Daniela Brasini, Frank Brooks, Caterina D'Agostini, Andrea Dell'Agnese, James Enright, Silvia Faeta, Julia Faeta, Curtis Hill, Dave Irving, Jeffrey Klein, Trevor Kupfer, Mackenzie Dalla Lana, Silvia Manganelli, Marco und Giulio Mari, Andrea Marmorizzi, Todd Michlitsch, Maria Vittoria Pieri, Christian Rivalta, Andrea Russo, Daniel Schaefer, Andrew Schumacher, Tyler Soberanis, Monica Socci, Anton Torres, Nikki Valens, Livio Valentini, die Kinder von La Coccinella und Santa Rita

**Besonderer Dank an:** Maria Vittoria Pieri, Marco Mari, Giulio Mari, Giovanni Mari, Lorenzo Mari und Alan D'Amico

## Deutsche Ausgabe

**Übersetzung:** Simon Blome

**Redaktion & Lektorat:** Simon Blome, Sebastian Rapp, Sebastian Wenzlaff

**Layout & Grafische Bearbeitung:** Marco Reinartz, Thomas Kramer