

TEAMTM STORY

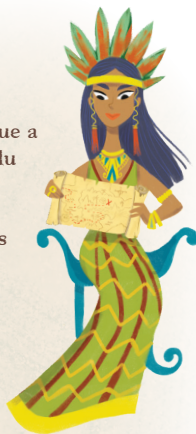


Règles du jeu





Catastrophe ! Une tornade magique a dévasté la bibliothèque et les pages du grimoire se sont envolées !
Apprentis magiciens, c'est à vous de jouer ! Devenez Conteurs, inventez des histoires et faites revenir les pages... dans le bon ordre !



Matériel



60 cartes «*Magie*»
numérotées



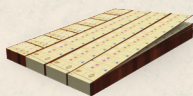
60 cartes «*Aventure*»
numérotées



5 pièces plateau
Parchemin



1 sablier
de 30 secondes



1 bloc de feuilles
de score

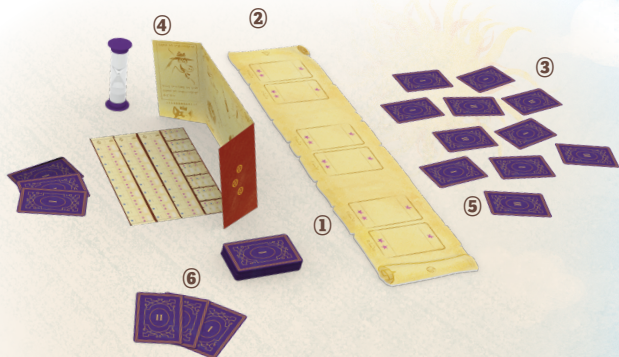


1 paravent
Grimoire

But du jeu

Marquer le plus de ✨ ✨ (*étoiles*) en racontant de belles histoires, et en reconstituant celles-ci avec les bonnes cartes, dans le bon ordre.





Mise en place

① Choisissez ensemble le paquet de cartes que vous souhaitez utiliser lors de votre partie :

Le paquet «*Magie*» ou le paquet «*Aventure*».

Si vous souhaitez mélanger les deux univers, utilisez les cartes

1 à 30 (I) de l'un des deux paquets et les cartes **31 à 60 (II)** de l'autre.

② Assemblez le plateau Parchemin au centre de la table de manière à ce qu'il y ait autant de cases que souhaité. Plus les cases sont nombreuses, plus l'histoire racontée sera longue et donc plus difficile à retenir. Pour une première partie, nous vous conseillons d'assembler un **plateau de 6 cases**. Les plateaux restants sont remis dans la boîte, ils ne seront pas utilisés pour cette partie.

③ Le joueur avec les plus grandes oreilles devient l'Auditeur. Les autres joueurs deviennent alors les conteurs, et se placent face à l'Auditeur.

④ Un des conteurs est désigné comme **Scribe** pour cette manche. Il garde à portée de main la feuille de score, le paravent pour cacher la feuille de score, le sablier et un stylo. Ce sera à lui d'inscrire les scores et de gérer le temps.

⑤ Mélangez le paquet de cartes et étalez-en **20 faces cachées** au centre de la table. Les cartes restantes sont mises de côté jusqu'à la prochaine manche.

⑥ Chaque conteur prend **3 cartes** parmi celles qui sont étalées, sans les montrer à l'Auditeur.



Déroulement du jeu

Chaque partie de *Team Story* se joue en autant de manches que de joueurs, composées de deux phases :



- 1 Les conteurs racontent une histoire ensemble à l'aide des cartes.
- 2 L'auditeur retrouve les cartes utilisées pour reconstituer l'histoire.

1 L'histoire

Le conteur assis à gauche de l'auditeur commence l'histoire. Après avoir dit « *Il était une fois* », il choisit l'une des cartes de sa main et commence à inventer une histoire qui parle de cette carte. Il est important de bien décrire la carte en question, sinon l'auditeur pourrait se laisser tromper par une carte qui lui ressemble, lorsqu'il la recherchera.

Une fois la carte racontée, le scribe note le numéro de la carte **secrètement** sur la première case d'une ligne de la feuille de score, puis pose la carte utilisée **face cachée** sur la première case du plateau Parchemin ▷. Le conteur complète sa main en prenant une nouvelle carte au centre de la table. Le joueur à sa gauche **continue la même histoire**, en utilisant une carte de sa main.

Note : À 2 joueurs, le conteur raconte seul toute l'histoire.

L'histoire se poursuit ainsi jusqu'à ce que le plateau soit entièrement rempli de cartes faces cachées.

Pendant toute la durée de l'histoire, l'auditeur se concentre pour essayer de retenir le plus de détails possible sur les cartes racontées par les conteurs. Garder les yeux fermés peut l'aider.

Après avoir raconté leur histoire, les conteurs récupèrent sur le plateau les cartes racontées, puis les mélangent faces cachées avec celles qui sont dans leur main et sur la table. Ils étalent ensuite les 20 cartes faces visibles sur la table.



2 La quête

Le Scribe retourne le sablier. L'Auditeur dispose de **60 secondes** pour retrouver, parmi les cartes, celles qui ont été mentionnées dans l'histoire.

Il essaye de les placer dans l'ordre de l'histoire sur le plateau, jusqu'à le remplir complètement.



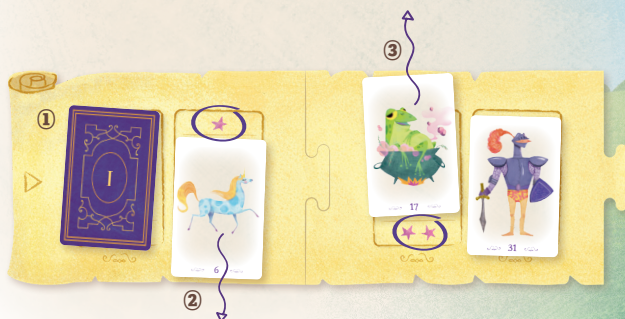
Note : 60 secondes = 2 temps de sablier. Quand le sablier s'est vidé une première fois, le Scribe le retourne une seconde fois.

Une fois le temps écoulé, l'Auditeur s'arrête. Procédez à la vérification du plateau en comparant les cartes à la liste de numéros inscrite sur la feuille de score.

- ① *Si une carte n'a pas été mentionnée* dans l'histoire, elle ne rapporte *aucune* ✨ et on la retourne face cachée.
- ② *Si une carte a été mentionnée* par les Conteurs *mais qu'elle n'est pas à la bonne place* sur le plateau, on la fait glisser vers le bas : *elle rapporte 1* ✨ à l'Auditeur.
- ③ *Si une carte a été mentionnée* dans l'histoire et qu'elle est à la *bonne place* sur le plateau, on la fait glisser vers le haut : *elle rapporte 2* ✨ à l'Auditeur.

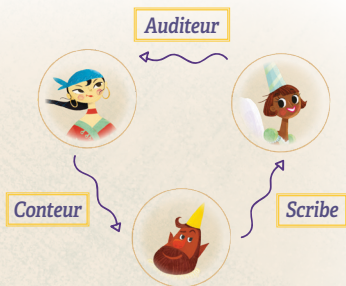
Notez le total de ✨ de l'Auditeur sur la feuille de score.

Chaque Conteur marque 1 ✨ pour chacune de ses cartes que l'Auditeur a retrouvée, qu'elle soit à la bonne place ou non.



Fin de manche

Le joueur assis à la gauche de l'Auditeur prend le rôle d'Auditeur, et on recommence un tour de jeu avec 20 nouvelles cartes. Au bout de 3 manches, mélangez toutes les cartes.



Note : À 2 joueurs, Auditeur et Conteur inversent simplement leurs rôles.

Fin de la partie

La partie se termine lorsque tout le monde a été Auditeur une fois.

Le joueur qui a marqué **le plus de** ★ ★ remporte la partie !

S'il y a égalité, celui qui a marqué le plus de ★ en tant que Conteur l'emporte.

S'il y a encore égalité, les Conteurs se partagent la victoire !



Variantes

Pour corser la partie

🌀 Assemblez le plateau pour avoir plus de cases et raconter plus de cartes (8 ou 10 par exemple).

🌀 Étalez un plus grand nombre de cartes au centre de la table (25 ou 30, par exemple).

🌀 Chaque Conteur prend un plus grand nombre de cartes en main (4 ou 5 par exemple).

🌀 Ne retournez le sablier qu'une seule fois. L'Auditeur n'aura alors que 30 secondes pour reconstituer l'histoire, au lieu de 60 secondes.



Comment utiliser la feuille de score :



1. Pendant une manche

J'inscris ici les initiales de l'Auditeur (ici joueur 1)

J'inscris ici les initiales des Conteurs

1	👂	20	38	23	★ ★ ★ ★
	👄	P-E	AF	CD	★ ★ ★ ★
2	👂	12	7	9	★ ★ ★ ★
	👄	CD	AF	P-E	★ ★ ★ ★

J'inscris ici le numéro de la carte racontée (ici la première carte du plateau Parchemin)

2. En fin de manche

J'entoure les ★ pour marquer les points de l'auditeur.

J'entoure les ★ pour marquer les points de chaque Conteur

1	👂	20	38	23	30	1	★ ★ ★ ★
	👄	CD	AF	CD	AF	CD	★ ★ ★ ★

3. En fin de partie

Je calcule les scores finaux de chaque joueur (★ de la manche + ★ de la partie)

👂	P-E	1	👂	CD	2	👂	AF	3	👂	=	4
★	5	+	★	8	+	★	1	+	★	=	★
★	5		★	8		★	8		★		★
★	10		★	14		★	9		★		★

Exemple d'une manche d'une partie à 4 joueurs.

Conteur 1 - "Il était une fois... un sèche-cheveux magique (20)."

Conteur 2 - "Son rêve était de... se transformer en lapin (4)."

Conteur 3 - "Un jour, il alla voir un puissant magicien (23)."

Conteur 1 - "Hélas, il avait perdu sa baguette magique (30)."

Conteur 2 - "Ah non ! Quel étourdi, elle était juste cachée... dans son chapeau (1), ouf !"

Conteur 3 - "Depuis ce jour, il est devenu le plus beau lapin (26) de tout le royaume !"



L'Auditeur parviendra-t-il à retrouver toutes les cartes de cette histoire...
et à les remettre dans l'ordre ?

Le mot des autrices et de l'équipe

Les Fées Hilares remercient leurs familles, surtout Paul, Calista, Eloi, Rodolphe et Malo, les enfants de la classe de Sophie à l'école de Bonson et l'R de Jeux.

Nous remercions également les écoliers et les enseignants de Ludres, qui nous ont offert leurs précieux retours et impressions sur ce jeu.

Autrices : Les Fées Hilares

Chefs de projet : Mathilde Audinet et Adrien Fenouillet

Recteurs : Aurélie Raphaël, Chloé Dussutour et Xavier Taverne

Illustratrice : Chiara Galletti

Graphistes : Allison Machepey et Pierre-Emmanuel Bretagne

WWW.LOKI-KIDS.COM

2021 LOKI- Tous droits réservés



TEAMTM STORY

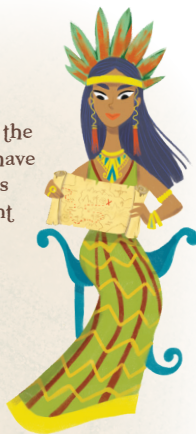


Game Rules





Yikes! A magic tornado wrecked the library and the magic book's pages have all flown away! Trainee sorcerers, it's up to you! Become Storytellers, invent tales, and get the pages to come back... in the right order!



Components



60 numbered
"Magic" cards



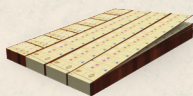
60 numbered
"Adventure" cards



5 Scroll board
pieces



1 30-second
sand timer



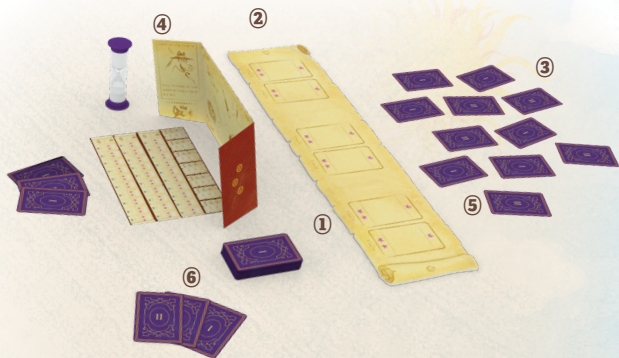
1 score pad



1 magic
book screen

Aim of the Game

Score the most ★ ★ (stars) by telling great stories, and by recreating them using the right cards in the right order.



Setting Up

- ① As a group, choose which deck of cards you want to use for this game: The "**Magic**" or the "**Adventure**" deck. If you wish to mix the two universes, use cards **1 to 30 (I)** from one deck and **31 to 60 (II)** from the other.
- ② Assemble the Scroll board in the center of the table so it has as many spaces as you want. More spaces makes the story longer and therefore harder to remember. For your first game, we recommend a **6-space board**. Put the leftover board pieces back in the box, you won't need them for this game.
- ③ The player with the largest ears becomes the first Listener. The other players become Storytellers and sit across from the Listener.
- ④ One of the Storytellers will be the **Scribe** for this round. They take the score pad, the screen to hide the score pad, the sand timer, and a pen. Their job is to write down scores and watch the time.
- ⑤ Shuffle the deck of cards and spread out **20 of them face down** in the middle of the table. Set aside the remaining cards for the next round.
- ⑥ Each Storyteller takes **3 cards** from the ones spread out on the table, without letting the Listener see them.



Playing the Game

Each game of *Team Story* is played over as many rounds as there are players, each split into two phases:



1

Together, the Storytellers tell a story using the cards.

2

The Listener finds the cards that were used, to recreate the story.

1

The Story

The Storyteller seated to the left of the Listener starts the story. They say "Once upon a time," pick one of the cards from their hand, and start inventing a story that refers to this card. Make sure to describe the card, or else the Listener may be misled by another card when she searches for it.

Once the card's story is told, the Scribe **secretly** writes its number down on the first space of a line on the score sheet, then places the card **face down** on the first space of the Scroll board ▷. The Storyteller refills their hand by drawing a new card from the center of the table. The player to their left then **continues the same story**, using a card from their hand.

Note: For 2 players, the Storyteller tells the whole story alone.

The story continues like this until the board is entirely filled with face-down cards.

For the duration of the story, the Listener concentrates and tries to remember as many details as possible about the cards the storytellers talk about. Keeping her eyes closed can help.

When their story is finished, the Storytellers remove the cards they used from the board, mix them face-down with the cards in their hands and the ones on the table. They then spread out all 20 cards face up on the table.



2 The Quest

The Scribe starts the sand timer. The Listener has **60 seconds** to search the cards on the table and find those that were mentioned in the story. She tries to place them on the board in the same order as the story until all spaces are filled.



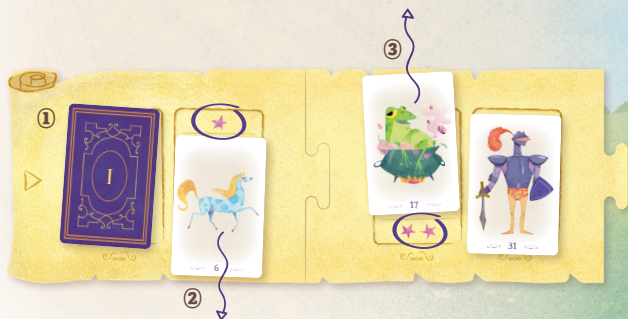
Note: 60 seconds = 2 measures of the sand timer. When the timer has run out once, the Scribe turns it over a second time.

Once the time is up, the Listener stops. Check the board by comparing the cards with the numbers written on the score pad.

- 1 If a card wasn't mentioned in the story, it awards no ★ and is turned back face-down.
- 2 If a card was mentioned by the Storytellers but isn't in the right place on the board, slide it down: it scores 1 ★ for the Listener.
- 3 If a card was mentioned in the story and is in the right place on the board, slide it up: it scores 2 ★ for the Listener.

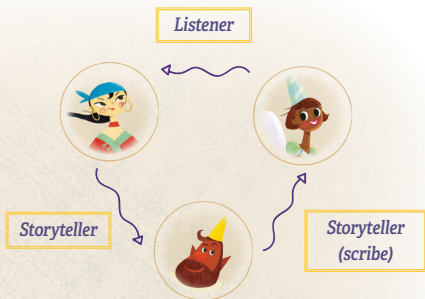
Write down the Listener's ★ total on the score pad.

Each Storyteller scores 1 ★ for each of their cards that the Listener found, whether it was in the correct order or not.



End of the Round

The player to the left of the Listener becomes the new Listener and a new round begins with 20 new cards. After 3 rounds, shuffle all the cards back together.



Note: For 2 players, the Listener and Storyteller simply switch roles.

End of the Game

The game ends when every player has been Listener once. The player who scored **the most** ★ ★ wins the game!

If there is a tie, the one with the most ★ as Storyteller wins.

If there is still a tie, the Storytellers share the victory!

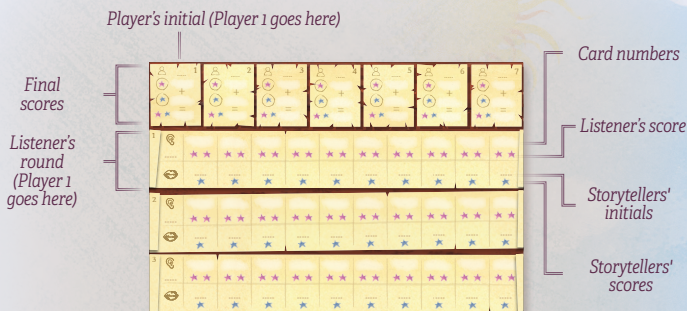


Variants

To make the game more challenging:

- Build the board with more spaces and tell stories made of more cards (8 or 10 for example).
- Spread out more cards in the middle of the table (25 or 30 for example).
- Each Storyteller holds more cards in their hand (4 or 5 for example).
- Only flip the timer once. The Listener will only have 30 seconds to recreate the story instead of 60.

How to use the score sheet:



1. During a round

Write the Listener's initials here (Player 1 goes here)

Write the Storytellers' initials here

1	👂	20	38	23
	P-E	★ ★	★ ★	★ ★
	👄	C-D	A-F	C-D
		★	★	★
2	👂	12	7	9
	👄	★ ★	★ ★	★ ★
	👄	A-F	P-E	A-F
		★	★	★

Write the number of the card in the story here (this is the first card on the Scroll board)

2. At the end of a round

Circle the ★ to score the Listener's points

Circle the ★ to score the ★ points for each Storyteller

1	👂	20	38	23	30	1
		★ ★	★ ★	★ ★	★ ★	★ ★
	👄	C-D	A-F	C-D	A-F	C-D
		★	★	★	★	★

3. At the end of the game

Add up the final score for each player (★ for their round + ★ for the game)

👂 P-E 1	👄 C-D 2	👄 A-F 3	👄 = 4
★ 5	★ 8	★ 1	-
★ 5	★ 6	★ 8	+
★ 10	★ 14	★ 9	=

Sample Round for a 4-Player Game



Storyteller 1 - "Once upon a time... there was a magical hair dryer (20)."

Storyteller 2 - "His dream was to... become a rabbit (4)."

Storyteller 3 - "One day, he went to see a powerful wizard (23)."

Storyteller 1 - "But he had lost his magic wand (30)."

Storyteller 2 - "Oh no, how silly, it was just hiding... in his hat! (1)."

Storyteller 3 - "Since that day, he is the most beautiful rabbit (26) in the kingdom!"



Will the Listener manage to find all the cards in this story... and place them in the right order?

Afterword from the Authors and Team

Les Fées Hilares thank their families, especially Paul, Calista, Eloï, Rodolphe and Malo, the children from Sophie's elementary class at Bonson, and the R de Jeux in Paris.

We also thank the students and teachers of Ludres for their invaluable comments and impressions on this game.

Authors : Les Fées Hilares

Project managers : Mathilde Audinet and Adrien Fenouillet

Proofreaders : Aurélie Raphaël, Chloé Dussoutour, Xavier Taverne and William Niebling

Illustrator : Chiara Galletti

Graphic artists : Allison Machepy and Pierre-Emmanuel Bretagne

WWW.LOKI-KIDS.COM

2021 LOKI. LOKI, Team Story, and their logo are trade marks of IELLO.
All rights reserved.



TEAMTM STORY

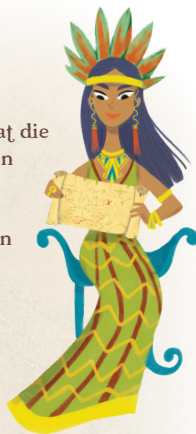


Spielanleitung





Verflüxt! Ein magischer Tornado hat die Bibliothek verwüstet und die Seiten des Zauberbuches weggeblasen! Nun liegt es an euch! Erfindet und erzählt Geschichten, damit die Seiten zurückfliegen ... und zwar in der richtigen Reihenfolge!



Spielmaterial



60 Karten
„Magie“ (nummeriert)



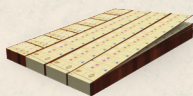
60 Karten
„Abenteuer“
(nummeriert)



5 Teile der
Pergamentrolle



1 Sanduhr
(30 Sekunden)





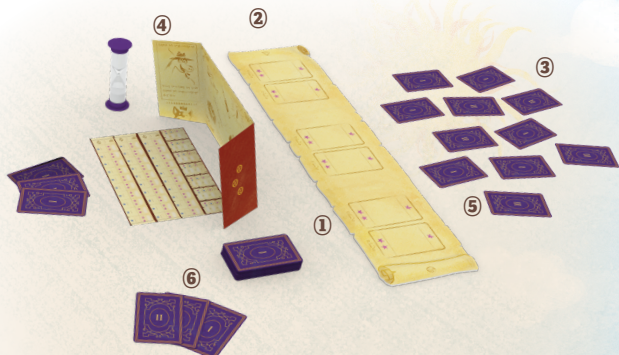
1 Wertungsblock



1 Zauberbuch-
Sichtschirm

Spielziel

Habe am Ende die meisten   (*Sterne*), indem du schöne Geschichten erzählst und die richtigen Karten in der richtigen Reihenfolge anordnest.



Spielvorbereitung

① Wählt zusammen ein Kartendeck aus, das ihr für diese Partie verwenden möchtet:

das Deck „**Magie**“ oder das Deck „**Abenteuer**“.

Möchtet ihr die Decks mischen, wählt von einem Deck die Karten **1 bis 30 (I)** und vom anderen Deck die Karten **31 bis 60 (II)**.

② Setzt die Teile der Pergamentrolle in der Tischmitte zu einem Spielplan zusammen. Verwendet so viele Teile, wie ihr möchtet, je nachdem, mit wie vielen Feldern ihr spielen möchtet. Je mehr Felder ihr auslegt, desto länger wird die erzählte Geschichte und desto schwieriger wird es, sie sich zu merken. Für eure erste Partie werden **6 Felder** empfohlen. Die restlichen Teile der Pergamentrolle kommen zurück in die Schachtel. Ihr benötigt sie für diese Partie nicht.

③ Wer am besten zuhören kann, darf als Erstes bei der Geschichte zuhören. Alle anderen dürfen die Geschichte erzählen und setzen sich der Person, die zuhört, gegenüber.

④ Eine der erzählenden Personen nimmt sich ein **Wertungsblatt**, den Sichtschirm, um dieses Blatt zu verdecken, die Sanduhr und einen Stift. Sie schreibt die Ergebnisse auf und misst die Zeit.

⑤ Mischt das Deck und legt verdeckt **20 Karten** in der Mitte aus. Die restlichen Karten legt ihr bis zur nächsten Runde beiseite.

⑥ Alle, die erzählen, nehmen je **3 Karten** aus der Mitte auf die Hand. Wer zuhört, darf diese Karten nicht sehen.



Spielablauf

Eine Partie *Team Story* wird über so viele Runden gespielt, wie Personen mitspielen. Jede Runde besteht aus zwei Phasen:



- 1 Die Erzählenden erfinden zusammen mithilfe der Karten eine Geschichte.
- 2 Die Person, die zuhört, versucht, die Karten zu finden, die in der Geschichte vorkamen.

1 Die Geschichte

Wer in Spielreihenfolge nach der Person dran ist, die zuhört, beginnt die Geschichte: Sag „*Es war einmal*“, wähle 1 Handkarte aus und erfinde eine Geschichte zu dieser Karte. Es ist wichtig, dass du die Karte genau beschreibst! Sonst könnte es passieren, dass die zuhörende Person später auf eine andere, ähnliche Karte hereinfällt.

Nachdem du etwas zur Karte erzählt hast, gib sie der Person mit dem Wertungsblatt. Sie schreibt **heimlich** die Nummer der Karte ins erste freie Feld der Zeile für diese Runde. Anschließend legt sie die **Karte verdeckt** auf das erste freie Feld von links auf dem Spielplan ▷. Danach ziehst du 1 Karte aus der Mitte nach. Anschließend ist die nächste Person in Spielreihenfolge an der Reihe mit erzählen. Sie wählt 1 Karte aus ihrer Hand aus und **führt mit ihr die Geschichte fort**.

Hinweis: Im Spiel zu zweit erfindet die erzählende Person die ganze Geschichte allein.

Erzählt die Geschichte weiter, bis auf allen Feldern eine verdeckte Karte liegt. Während der ganzen Geschichte versucht die Person, die zuhört, sich möglichst viele Einzelheiten zu den Karten zu merken, die darin vorkamen. Dabei kann es helfen, die Augen zu schließen.

Nachdem ihr die Geschichte zu Ende erzählt habt, mischt alle Karten verdeckt zusammen: die Karten auf dem Spielplan, eure Handkarten und die übrigen Karten aus der Mitte. Diese 20 Karten legt ihr danach offen vor der Person aus, die zugehört hat.



2 Die Suche

Dreht die Sanduhr um. Die Person, die zugehört hat, hat nun **60 Sekunden** Zeit, um unter den ausliegenden Karten jene zu finden, die in der Geschichte vorkamen, und sie in der richtigen Reihenfolge auf den Spielplan zu legen.



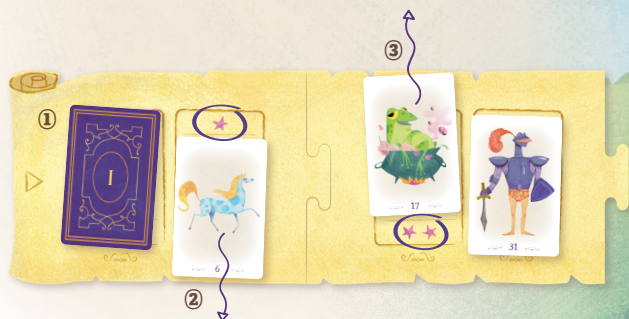
Hinweis: Für 60 Sekunden müsst ihr die Sanduhr zweimal umdrehen. Sobald sie zum ersten Mal abgelaufen ist, dreht ihr sie einfach noch einmal um.

Ist die Zeit um, muss die Person sofort mit dem Suchen aufhören. Überprüft nun die Karten auf dem Spielplan. Vergleicht dazu die Nummern auf ihnen mit den Nummern, die ihr auf dem Wertungsblatt eingetragen habt.

- ① **Kam eine Karte nicht in der Geschichte vor, bringt sie keine** ✨. Dreht diese Karte auf die Rückseite.
- ② **Kam eine Karte zwar in der Geschichte vor**, aber liegt sie auf dem Spielplan **nicht an der richtigen Stelle**, schiebt sie nach unten: Die Person, die zugehört hat, erhält **1** ✨.
- ③ **Kam eine Karte in der Geschichte vor** und liegt sie auf dem Spielplan an der **richtigen Stelle**, schiebt sie nach oben: Die Person, die zugehört hat, erhält **2** ✨.

Notiert auf dem Wertungsblatt, wie viele ✨ **die Person, die zugehört hat, insgesamt erhält.**

Wer erzählt hat, erhält **1** ✨ für jede eigene Karte, die bei der Suche gefunden wurde – egal ob sie an der richtigen Stelle liegt oder nicht.



Ende der Runde

Wer die Geschichte begonnen hat, darf als Nächstes zuhören. Beginnt eine neue Runde mit 20 neuen Karten. Mischt nach 3 Runden alle Karten des Decks.



Hinweis: Im Spiel zu zweit tauscht ihr einfach die Rollen.

Ende des Spiels

Eine Partie endet, nachdem alle einmal zuhören durften. Wer die **meisten** ★ ★ hat, gewinnt!

Bei Gleichstand gewinnt, wer mehr ★ dafür erhalten hat, dass eigene Karten bei der Suche gefunden wurden.

Bei erneutem Gleichstand teilen sich die daran Beteiligten den Sieg.



Varianten

Ihr könnt das Spiel schwieriger machen:

- ☹️ Setzt den Spielplan so zusammen, dass er mehr Felder hat (zum Beispiel 8 oder 10). So wird die Geschichte länger.
- ☹️ Legt mehr Karten in der Mitte aus (zum Beispiel 25 oder 30).
- ☹️ Nehmt mehr Handkarten (zum Beispiel 4 oder 5).
- ☹️ Dreht die Sanduhr nur einmal um. Die Person, die zugehört hat, hat dann nur 30 Sekunden Zeit, um Ordnung in die Geschichte zu bringen, statt 60 Sekunden.

So verwendet ihr das Wertungsblatt:



1. Während der Runde

Hier notierst du die Initialen der Person, die zuhört (hier Person 1)

Hier notierst du die Initialen der Personen, die erzählen

1		20	38	23
	P-E	★ ★	★ ★	★ ★
		C-D	A-F	C-D
		★	★	★
2		12	7	9
	C-D	★ ★	★ ★	★ ★
		A-F	P-E	A-F
		★	★	★

Hier notierst du die Nummer der Karte, zu der etwas erzählt wurde (hier von der ersten Karte auf dem Spielplan)

2. Am Ende der Runde

Kreise die ★ ein, die die Person erhält, die zugehört hat ★

Kreise die ★ ein, die die Personen, die erzählt haben, jeweils erhalten

1		20	38	23	30	1
	P-E	★ ★	★ ★	★ ★	★ ★	★ ★
		C-D	A-F	C-D	A-F	C-D
		★	★	★	★	★

3. Am Ende des Spiels

Zähle das Ergebnis für jede Person zusammen (ihre ★ aus ihrer Runde und ihre ★ von der ganzen Partie)

	P-E	1		C-D	2		A-F	3		-	4
★	5	+	★	8	+	★	1	+	★	=	
★	5		★	6		★	8		★		
★	10		★	14		★	9		★		

Beispiel einer Runde im Spiel zu vier!



Person 1 erzählt: „Es war einmal ... ein magischer Föhn (20).“

Person 2 erzählt: „Sein Traum war es, sich in ein Kaninchen zu verwandeln (4).“

Person 3 erzählt: „Eines Tages besucht er einen mächtigen Zauberer (23).“

Person 1 erzählt: „Leider hatte dieser seinen Zauberstab verloren (30).“

Person 2 erzählt: „Zum Glück war er nur versteckt – und zwar in seinem Hut! Puh! (1).“

Person 3 erzählt: „Seit diesem Tag ist er die schönste Kaninchen im ganzen Königreich (26).“



Gelingt es der Person, die zugehört hat, alle Karten dieser Geschichte herauszusuchen – und sie in der richtigen Reihenfolge anzuordnen?

Danksagung der Autorinnen und der Redaktion

Les Fées Hilares danken ihren Familien, besonders Paul, Calista, Eloi, Rodolphe und Malo, den Kindern der Klasse von Sophie an der Schule in Bonson und R de Jeux.

Wir danken auch den Schülerinnen und Schülern und Lehrkräften in Ludres, die uns wertvolle Rückmeldung und Eindrücke zu diesem Spiel gegeben haben.

Autorinnen: Les Fées Hilares
Projektleiter: Mathilde Audinet und Adrien Fenouillet
Lektorat: Aurélie Raphaël, Chloé Dussutour und Xavier Taverne

Illustration: Chiara Galletti
Grafik: Allison Machepy und Pierre-Emmanuel Bretagne
Übersetzung & Lektorat DE: Hansjörg Temperli, Lisa Prohaska (Board Game Circus)

HUTTER
Trade GmbH + Co KG

Vertrieb: Hutter Trade GmbH + Co KG,
Bgm.-Landmann-Platz 1-5, 89312
Günzburg, DEUTSCHLAND.

WWW.LOKI-KIDS.COM

2021 LOKI- Alle Rechte vorbehalten

TEAMTM STORY

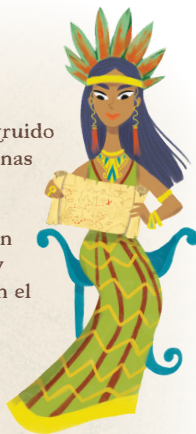


Reglas de juego





¡Oh no! Un tornado mágico ha destruido por completo la biblioteca y las páginas del libro de hechizos han salido volando. Aprendices de magos... ¡tenéis que hacer algo! Conviértete en cuentacuentos, inventate historias y consigue recuperar las páginas... ¡en el orden correcto!



Componentes



60 cartas de «**Magia**» numeradas



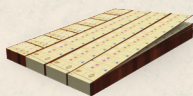
60 cartas de «**Aventura**» numeradas



5 losetas de pergamino



1 reloj de arena de 30 segundos



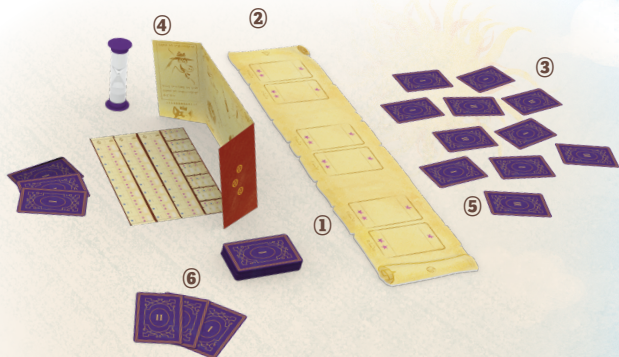
1 bloc de hojas de puntuación



1 pantalla (libro de hechizos)

Objetivo del juego

Obtén la mayor cantidad de **★ ★** (*estrellas*) contando bonitas historias o reconstruyéndolas con las cartas adecuadas en el orden correcto.



Preparación de la partida

① Elegid juntos el mazo de cartas que queréis utilizar durante la partida: el mazo de **«Magia»** o el de **«Aventura»**.

Si queréis combinar los dos universos, utilizad las cartas del **1 a 30 (I)** de uno de los mazos y las cartas del **31 a 60 (II)** del otro.

② Montad el tablero con las losetas de pergamino en el centro de la mesa, de manera que haya tantas casillas como deseéis. Cuantas más casillas haya, más larga será la historia y, por tanto, más difícil de recordar. Para la primera partida recomendamos montar **un tablero de 6 casillas**. Las losetas de pergamino restantes se devuelven a la caja, ya que no se usarán durante la partida.

③ El jugador que tenga el oído más fino será el oyente. Los otros jugadores serán los cuentacuentos y deberán colocarse frente al oyente.

④ Uno de los cuentacuentos deberá ejercer de **secretario** durante la ronda actual. Ese jugador tomará la hoja de puntuación, la pantalla para ocultar sus anotaciones, el reloj de arena y un bolígrafo. Será el responsable de anotar las puntuaciones y de gestionar el tiempo.

⑤ Baraja el mazo y despliega **20 cartas bocabajo** en el centro de la mesa. Las demás cartas se dejan a un lado para la siguiente ronda.

⑥ Cada cuentacuentos toma **3 cartas** de las desplegadas sobre la mesa, sin mostrárselas al oyente.



Desarrollo de la partida

Cada partida de *Team Story* se divide en tantas rondas como número de jugadores haya, y cada ronda está compuesta por dos fases:



- 1 Los cuentacuentos cuentan juntos una historia con la ayuda de sus cartas.
- 2 El oyente debe encontrar las cartas que se usaron para reconstruir la historia.

1 La historia

El cuentacuentos sentado a la izquierda del oyente comienza a contar la historia. Después de decir «Érase una vez...», elige una de las cartas de su mano y empieza a inventarse una historia relacionada con esa carta. Es importante que, al contar la historia, se deje muy claro de qué carta se está hablando. De lo contrario, el oyente podría confundirla con una carta que se le parezca cuando la busque.

Una vez utilizada la carta, el secretario anota en **secreto** su número en el primer recuadro de una línea de la hoja de puntuación y coloca la carta **bocabajo** en la primera casilla del pergamino ▷. El cuentacuentos completa su mano robando una nueva carta del centro de la mesa. El jugador de su izquierda **continúa la historia** utilizando una carta de su mano.

Nota: En partidas de 2 jugadores, el cuentacuentos narra toda la historia sin ayuda de nadie.

La historia continúa de esta manera hasta que todas las casillas del pergamino estén ocupadas por una carta bocabajo.

Durante toda la narración de la historia, el oyente deberá esforzarse en retener la mayor cantidad posible de detalles sobre las cartas utilizadas por los cuentacuentos. Cerrar los ojos puede ayudarle a concentrarse.

Después de contar sus historias, los cuentacuentos recuperan las cartas utilizadas del pergamino y las barajan bocabajo junto con las cartas de su mano y las cartas desplegadas sobre la mesa. A continuación despliegan de nuevo las 20 cartas bocarriba sobre la mesa.



2 La búsqueda

El secretario le da la vuelta al reloj de arena. El oyente tiene **60 segundos** para recuperar, de entre las cartas de la mesa, aquellas que se utilizaron para contar la historia. Debe intentar colocarlas en orden sobre el pergamino hasta completarlo.



Nota: 60 segundos = 2 vueltas del reloj de arena. Cuando el tiempo del reloj de arena se agote por primera vez, el secretario le dará la vuelta una segunda vez.

Cuando se agote el tiempo, el oyente debe dejar de buscar cartas. Comprobad la colocación de las cartas sobre el pergamino comparándolas con el listado de números de la hoja de puntuación.

- 1 Si hay alguna carta que no formaba parte de la historia, el oyente no obtiene ninguna ✨ por esa carta y se devuelve al centro de la mesa boca abajo.
- 2 Si hay alguna carta que sí formaba parte de la historia, pero que no está en la casilla correspondiente del pergamino, se desplaza hacia abajo: el oyente obtiene 1 ✨ por esa carta.
- 3 Si hay alguna carta que sí formaba parte de la historia y además se encuentra en la casilla correspondiente del pergamino, se desplaza hacia arriba: el oyente obtiene 2 ✨ por esa carta.

El secretario deberá anotar el total de ✨ obtenidas por el oyente en la hoja de puntuación.

Cada cuentacuentos obtiene 1 ✨ por cada una de las cartas correctas que haya encontrado el oyente, tanto si están en orden como si no.



Fin de la ronda

El jugador sentado a la izquierda del oyente asume el papel de oyente y comienza a asumir el papel de oyente y comienza una nueva ronda con 20 nuevas cartas. Después de 3 rondas, baraja todas las cartas.



Nota: En partidas de 2 jugadores, el oyente y el cuentacuentos simplemente se intercambian los roles.

Fin de la partida

La partida termina cuando todos los jugadores hayan sido el oyente una vez. El jugador **con más** ★ ★ gana la partida.

En caso de empate, el jugador que haya obtenido más ★ siendo el cuentacuentos rompe el empate.

Si persiste el empate, los cuentacuentos comparten la victoria.



Variantes

Para complicar un poco el juego

- ☹ Montad el pergamino de manera que haya más casillas y haya que utilizar más cartas (8 o 10, por ejemplo).
- ☹ Desplegad un mayor número de cartas sobre la mesa (25 o 30, por ejemplo).
- ☹ Haced que cada cuentacuentos tome un mayor número de cartas en su mano (4 o 5, por ejemplo).
- ☹ Dadle la vuelta al reloj de arena una sola vez. El oyente solo tendrá 30 segundos para reconstruir la historia, en vez de los 60 segundos habituales.

Cómo utilizar la hoja de puntuación:



1. Durante la ronda

Escribe aquí las iniciales del oyente (en este caso, el jugador 1).

Escribe aquí las iniciales de los cuentacentos

1		20	38	23
	P-E	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
		C-D	A-F	C-D
		★ ★	★	★
2		12	7	9
	C-D	★ ★	★ ★	★ ★
		A-F	P-E	A-F
		★	★	★

Escribe aquí el número de la carta utilizada (en este caso, la primera carta del pergamino).

2. Al final de la ronda

Rodea con un círculo las ★ para indicar las estrellas obtenidas por el oyente.

Rodea las ★ para indicar los puntos de ★ de cada cuentacentos

1		20	38	23	30	1
		★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★	★ ★ ★
		C-D	A-F	C-D	A-F	C-D
		★	★	★	★	★

3. Al final de la partida

Calcula la puntuación final de cada jugador (★ de la ronda + ★ de la partida).

	P-E	1		C-D	2		A-F	3		4
★	5	+	★	8	+	★	1	+	★	=
★	5		★	6		★	8		★	
★	10		★	14		★	9		★	

Ejemplo de una ronda en una partida de 4 jugadores.



Cuentacuentos 1 - "Érase una vez... un secador de pelo mágico (20)."

Cuentacuentos 2 - "Su sueño era... convertirse en un conejo (4)."

Cuentacuentos 3 - "Un día, se fue a ver a un poderoso mago (23)."

Cuentacuentos 1 - "Por desgracia, había perdido su varita mágica (30)."

Cuentacuentos 2 - "¡Ah no! Qué despistado, solo estaba escondida... en su sombrero (1), ¡menos mal!"

Cuentacuentos 3 - "Desde ese día, se convirtió en el conejo más bello de todo el reino" (26)



Cuentacuentos 1 Cuentacuentos 2 Cuentacuentos 3 Cuentacuentos 1 Cuentacuentos 2 Cuentacuentos 3

¿Conseguiré el oyente encontrar todas las cartas de esta historia y ponerlas en orden?

Agradecimientos de los autores y del equipo

Les Fées Hilares quisieran darles las gracias a sus familias, en especial a Paul, Calista, Eloi, Rodolphe y Malo, a los niños de la clase de Sophie del colegio de Bonson y a L'R de Jeux.

También estamos muy agradecidos a los alumnos y profesores de Ludres por sus valiosos comentarios e impresiones sobre el juego.

Autoras: Les Fées Hilares

Director de proyecto: Mathilde Audinet et Adrien Fenouillet

Revisores: Aurélie Raphaël, Chloé Dussutour et Xavier Taverner

Ilustradora: Chiara Galletti

Diseñadores gráficos: Allison Machepey et Pierre-Emmanuel Bretagne

WWW.LOKI-KIDS.COM

2021 LOKI- Todos los derechos reservados



TEAMTM STORY

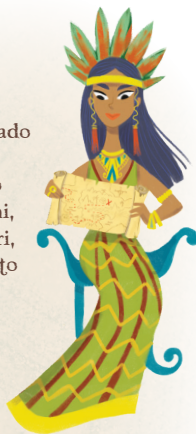


Regole del gioco





Per la barba di Merlino! Un tornado magico ha devastato la biblioteca, facendo volare via le pagine del libro degli incantesimi! Apprendisti stregoni, adesso tocca a voi! Diventate Narratori, inventate delle storie e rimettete a posto le pagine... nel giusto ordine!



Contenuto



60 carte «*Magia*» numerate



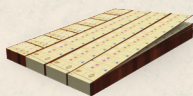
60 carte «*Avventura*» numerate



5 pezzi del tabellone Pergamena



1 clessidra da 30 secondi



1 blocco segnapunti

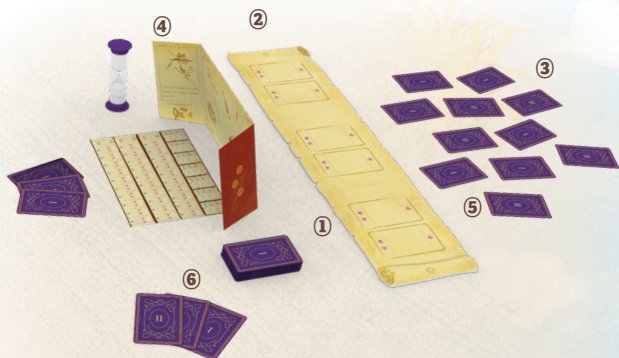


1 schermo Libro degli incantesimi

Scopo del gioco

Segnare più ★ ★ (stelle) possibile, raccontando belle storie e ricostruendole con le carte giuste, nel giusto ordine.





Preparazione

① Scegliete insieme il mazzo di carte che volete utilizzare durante la partita. Il mazzo «*Magia*» o il mazzo «*Avventura*». Se volete mescolare i due universi, utilizzate le carte da **1 a 30 (I)** di uno dei due mazzi e le carte da **31 a 60 (II)** dell'altro.

② Montate il tabellone Pergamena al centro del tavolo in modo da avere a disposizione il numero di caselle desiderato. Più le caselle sono numerose e più la storia narrata sarà lunga, dunque più difficile da ricordare. Per la prima partita vi consigliamo di montare un tabellone da **6 caselle**. I tabelloni rimanenti si rimettono nella scatola, dato che non verranno utilizzati per la partita in questione.

③ Il giocatore con le orecchie più grandi diventa l'Ascoltatore. Gli altri giocatori diventano quindi i Narratori e si mettono di fronte all'Ascoltatore.

④ Uno dei Narratori viene investito del titolo di **Scriba** per questa manche. Lo Scriba tiene a portata di mano il blocco segnapunti, lo schermo per nascondere il blocco segnapunti, la clessidra e una penna. Sarà suo compito segnare i punti e gestire il tempo.

⑤ Mescolate il mazzo di carte e stendetene **20 a faccia in giù** al centro del tavolo. Le carte rimanenti si mettono da parte per la manche successiva.

⑥ Ciascun Narratore prende **3 carte** tra quelle al centro senza mostrarle all'Ascoltatore.



Svolgimento del gioco

A ogni partita di *Team Story* si giocano tante manche quanti sono i giocatori. Ogni manche si divide in due fasi:



- 1 *I Narratori raccontano insieme una storia con l'aiuto delle carte.*
- 2 *L'Ascoltatore ritrova le carte utilizzate per ricostruire la storia.*

1 *La storia*

Il Narratore seduto alla sinistra dell'Ascoltatore comincia la storia. Dopo aver detto "C'era una volta...", sceglie una delle carte che ha in mano e comincia a inventare una storia che parla di quella carta. È importante descrivere bene la carta in questione, altrimenti l'Ascoltatore potrebbe confondersi con un'altra carta che vi assomiglia quando l'andrà a cercare.

Una volta raccontata la carta, lo Scriba annota il numero della carta **segretamente** nella prima casella di una riga del blocco segnapunti, poi mette la carta utilizzata a **faccia in giù** sulla prima casella del tabellone Pergamena ▷. Il Narratore completa la sua mano prendendo un'altra carta dal centro del tavolo. Il giocatore alla sua sinistra **continua la stessa storia** utilizzando una carta tra quelle che ha in mano.

Nota: Se vi sono solo 2 giocatori, il Narratore racconta da solo tutta la storia.

La storia prosegue in questo modo finché il tabellone non è completamente riempito da carte a faccia in giù.

Per tutta la durata della storia, l'Ascoltatore si concentra per cercare di ricordare quanti più dettagli possibile delle carte raccontate dai Narratori. Un consiglio: tenere gli occhi chiusi aiuta la memoria.

Dopo aver raccontato la loro storia, i Narratori recuperano le carte che hanno raccontato dal tabellone, poi le mischiano a faccia in giù con quelle che hanno in mano e con quelle sul tavolo. Successivamente, stendono sul tavolo le 20 carte a faccia in su.



2 La ricerca

Lo Scriba gira la clessidra. L'Ascoltatore ha a disposizione **60 secondi** per ritrovare le carte che sono state menzionate nella storia. Lo scopo è quello di metterle sul tabellone secondo l'ordine della storia fino a riempirlo del tutto.



Nota: 60 secondi = 2 giri di clessidra. Non appena la clessidra si svuota la prima volta, lo Scriba la gira.

Una volta finito il tempo, l'Ascoltatore si ferma. Procedete alla verifica del tabellone, confrontando le carte con la lista dei numeri indicati sul blocco segnapunti.

- ① *Se una carta non è stata menzionata nella storia, essa non fa guadagnare alcuna ✨ e la si rimette a faccia in giù.*
- ② *Se una carta è stata menzionata dai Narratori ma non si trova nella posizione giusta sul tabellone, la si fa scivolare verso il basso: quella carta fa guadagnare 1 ✨ all'Ascoltatore.*
- ③ *Se una carta è stata menzionata nella storia e si trova nella posizione giusta sul tabellone, la si fa scivolare verso l'alto: quella carta fa guadagnare 2 ✨ all'Ascoltatore.*

Annotare il totale di ✨ dell'Ascoltatore sul blocco segnapunti.

Ogni Narratore segna 1 ✨ per ciascuna delle proprie carte che l'Ascoltatore ha ritrovato, a prescindere dalla loro posizione corretta o meno sul tabellone.



Fine della manche

Il giocatore seduto alla sinistra dell'Ascoltatore assume il ruolo di Ascoltatore e si ricomincia con una nuova manche di gioco con 20 nuove carte. Dopo 3 round, mescolare tutte le carte.



Nota: Con 2 giocatori, Ascoltatore e Narratore si scambiano semplicemente i ruoli.

Fine della partita

La partita termina quando saranno stati tutti almeno una volta Ascoltatori. Il giocatore che ha **segnato più** ✨ ✨ vince la partita!

In caso di parità, vince chi ha segnato più ✨ come Narratore.

Se anche in questo caso vi fosse parità, i Narratori condividono la vittoria!



Varianti

Per rendere più frizzante la partita

- 🌀 Montate il tabellone in modo da avere più caselle e raccontare più carte (per esempio 8 o 10).
- 🌀 Stendete più carte al centro del tavolo (per esempio 25 o 30).
- 🌀 Ciascun Narratore prende più carte in mano (per esempio 4 o 5).
- 🌀 Girate la clessidra solo una volta. A quel punto, l'Ascoltatore avrà solo 30 secondi, invece di 60, per ricostruire la storia.

Come utilizzare il segnapunti:



1. Durante una manche

Scrivere qui le iniziali dell'Ascoltatore (qui Giocatore 1)

Scrivere qui le iniziali dei Narratori

1		20	38	23
		P-E	AF	CD
2		12	7	9
		CD	AF	AF

Scrivere qui il numero della carta raccontata (qui la prima carta del tabellone Pergamena)

2. A fine manche

Cerchiare le ★ per segnare le stelle dell'Ascoltatore (qui 7 stelle)

Cerchiare le ★ per segnare i punti pari alle ★ ottenute da ciascun Narratore

1		20	38	23	30	1
		★	★	★	★	★
		CD	AF	CD	AF	CD
		★	★	★	★	★

3. A fine partita

Cerchiare i punti finali di ciascun giocatore (★ della manche + ★ della partita)

1		P-E	2		AF	3		1	4		+	=
		5			8			1			+	
		5			6			8			+	
		10			14			9			+	

Esempio di una manche di una partita con 4 giocatori.

Narratore 1 - " C'era una volta... un asciugacapelli magico (20)."

Narratore 2 - " Il suo sogno era di... trasformarsi in un coniglio (4)."

Narratore 3 - " Un giorno, andò a trovare un potente mago (23)."

Narratore 1 - " Che purtroppo aveva perso la sua bacchetta magica (30)."

Narratore 2 - " Ah no! Che sbadato... era solo nascosta... nel suo cappello (1),
fiù!!"

Narratore 3 - " Da quel giorno, è diventato il più bel coniglio (26)
di tutto il reame!"



Riuscirà l'Ascoltatore a ritrovare tutte le carte di questa storia... e a rimetterle in ordine?

Qualche parola da parte delle autrici e di tutto il team

Les Fées Hilares ringraziano le loro famiglie, in particolare Paul, Calista, Eloi, Rodolphe e Malo, i bambini della classe di Sophie della scuola di Bonson e R de Jeux.

Ringraziamo inoltre gli alunni e gli insegnanti di Ludres che ci hanno offerto il loro prezioso riscontro e le loro impressioni su questo gioco.

Autrici: Les Fées Hilares

Responsabili di progetto: Mathilde Audinet et Adrien Fenouillet

Correttori di bozze: Aurélie Raphaël, Chloé Dussoutour et Xavier Taverne

Illustrazioni: Chiara Galletti

Grafica: Allison Machepey et Pierre-Emmanuel Bretagne

WWW.LOKI-KIDS.COM

2021 LOKI- Tutti i diritti riservati



TEAMTM STORY

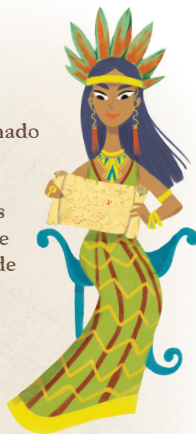


Spelregels





Wat een ramp! Een magische tornado heeft de bibliotheek verwoest en de pagina's van het toverboek weggeblazen! Jonge tovenaars, het is aan jullie! De Vertellers verzinnen de verhalen en leggen de pagina's... in de juiste volgorde!



Inhoud



60 genummerde
"Magiekaarten"



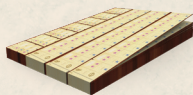
60 genummerde
"Avontuurkaarten"



5
Perkamentstukken



1 zandloper van
30 seconden





1 scoreblok

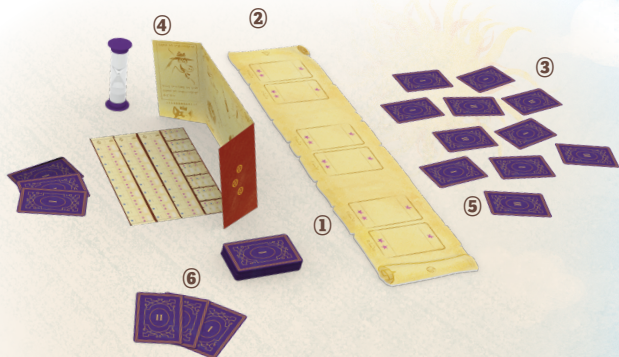


1 Toverboekscherm

Doel van het Spel

Scor de meeste   (*sterren*) door mooie verhalen te vertellen en ze vervolgens opnieuw samen te stellen, met de juiste kaarten in de juiste volgorde.





Vorbereiding

① Beslis welke stapel kaarten jullie tijdens het spel willen gebruiken: de stapel met « **Magiekaarten** » of die met « **Avontuurkaarten** ».

Jullie kunnen de stapels ook combineren: gebruik dan de kaarten **1 tot 30 (I)** van de ene stapel en de kaarten **31 tot 60 (II)** van de andere.

② Gebruik de Perkamentstukken om met een vooraf bepaald aantal velden het Perkamentbord samen te stellen. Hoe meer velden, hoe langer het verhaal en hoe moeilijker het wordt om alles te onthouden. Voor jullie eerste spelletje raden we aan om een **bord van 6 velden** samen te stellen. Stop ongebruikte stukken terug in de doos: ze worden tijdens dit spel niet gebruikt.

③ De speler die het beste kan luisteren, wordt de Luisteraar. De andere spelers zijn de Vertellers: ze gaan tegenover de Luisteraar zitten.

④ Wijs één van de Vertellers aan: hij of zij wordt deze ronde de **Schrijver**. Deze speler neemt het scherm bij zich en verbergt er het scoreblok achter. De Schrijver neemt ook de zandloper en een pen, en zal verantwoordelijk zijn voor het bijhouden van de score en de resterende tijd.

⑤ Schud de stapel en leg **20 kaarten** gedekt neer in het midden van de tafel. Leg de resterende kaarten aan de kant tot de volgende ronde.

⑥ Elke Verteller neemt **3 van deze 20 kaarten** in de hand, zonder deze aan de Luisteraar te tonen.



Spelverloop

Een spelletje *Team Story* verloopt over een aantal rondes, gelijk aan het aantal spelers. Een ronde bestaat uit twee stappen:



1

De Vertellers vertellen samen een verhaal, met behulp van hun kaarten.

2

De Luisteraar gaat op zoek naar de gebruikte kaarten en probeert het verhaal te reconstrueren.

1

Het Verhaal

De Verteller links van de Luisteraar begint met "Er was eens". Hij kiest een kaart uit zijn hand en bedenkt een verhaal dat over deze kaart

gaat. Het is belangrijk om de kaarten goed te beschrijven, anders kan de Luisteraar zich straks vergissen door een kaart te kiezen die erop lijkt.

Zodra de Verteller klaar is, noteert de Schrijver het cijfer van de kaart in het **eerste veld** van één van de lijnen op het scoreblok.

Daarna legt hij de gebruikte kaart **gedekt neer** op het eerste vrije veld van het Perkamentbord ▷. De Verteller vult zijn hand aan met een nieuwe kaart van de tafel. Nu bouwt de speler links van hem **verder aan het verhaal**, met behulp van een handkaart.

Opmerking: in een spel met 2 spelers vertelt de Verteller het hele verhaal in zijn eentje.

Het verhaal gaat verder tot het bord volledig met gedekte kaarten is gevuld. Tijdens het verhaal moet de Luisteraar zich concentreren en zoveel mogelijk details proberen te onthouden over de kaarten van de Vertellers. Het kan helpen om hierbij de ogen te sluiten.

Neem zodra het verhaal afgelopen is de gebruikte kaarten van het bord. Schud ze samen met alle resterende handkaarten en met de resterende gedekte kaarten op de tafel. Leg tot slot de 20 kaarten open voor de Luisteraar neer.



2 De Zoektocht

De Schrijver draait de zandloper om. De Luisteraar krijgt **60 seconden** om de kaarten op de tafel te vinden die bij het verhaal horen.

Hij probeert ze in de juiste volgorde neer te leggen, tot het bord weer volledig is gevuld.



Opmerking: 60 seconden = 2 zandlopers. Als de zandloper leeg is, dan draait de Schrijver hem een tweede keer om.

Als de zandloper een tweede keer leeg is, dan stopt de Luisteraar. Controleer nu of de kaarten op het bord overeenkomen met de cijfers op het scoreblok.

- ① Een kaart die niet in het verhaal voorkwam, scoort geen ★ en wordt omgedraaid.
- ② Een kaart die in het verhaal voorkwam maar niet op de juiste plek op het bord ligt, wordt naar beneden geschoven en levert de Luisteraar 1 ★ op.
- ③ Een kaart die in het verhaal voorkwam en op de juiste plek op het bord ligt, wordt naar boven geschoven en levert de Luisteraar 2 ★ op.

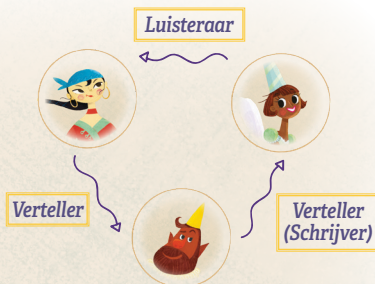
Noteer het totale aantal ★ van de Luisteraar op het scoreblok.

Elke Verteller ontvangt 1 ★ voor elk van zijn kaarten die door de Luisteraar werd teruggevonden. Het maakt niet uit of deze kaart al dan niet op de juiste plek lag.



Einde van de Ronde

De speler links van de Luisteraar is in de volgende ronde de nieuwe Luisteraar met 20 nieuwe kaarten. Schud na 3 rondes alle kaarten van de stapel weer door elkaar.



Opmerking: in een spel met 2 spelers wisselen de Luisteraar en de Verteller gewoon van rol.

Einde van het Spel

Het spel is voorbij zodra iedereen een keer Luisteraar is geweest. De speler met de meeste ★ ★ is de winnaar!

Bij een gelijkspel wint de speler die **de meeste** ★ als Verteller heeft verdiend.

Is de stand nog steeds gelijk? Dan delen deze Vertellers de overwinning!



Spelvarianten

Om het spel uitdagender te maken, kun je:

- het bord samenstellen uit meer velden en een langer verhaal vertellen (bijvoorbeeld met 8 of 10 kaarten);
- meer kaarten in het midden van de tafel leggen (bijvoorbeeld 25 of 30);
- meer kaarten per Verteller in de hand nemen (bijvoorbeeld 4 of 5);
- de zandloper geen tweede keer omdraaien, zodat de Luisteraar slechts 30 seconden heeft om het verhaal te reconstrueren.

Het scoreblok gebruiken:



1. Tijdens de ronde

Ik noteer hier de initialen van de Luisteraar (hier Speler 1)

Ik noteer hier de initialen van de Vertellers

1		20	38	23
	P-E	★ ★	★ ★	★ ★
		C-D	A-F	C-D
		★	★	★
2		12	7	9
	C-D	★ ★	★ ★	★ ★
		A-F	P-E	A-F
		★	★	★

Ik noteer hier het cijfer van de gebruikte kaart (hier de eerste kaart op het Perkamentbord)

2. Aan het einde van de ronde

Ik omcirkel de ★ om de punten van de Luisteraar aan te duiden

Ik omcirkel de ★ om de punten van elke Verteller aan te duiden

1		20	38	23	30	1
	P-E	★ ★	★ ★	★ ★	★ ★	★ ★
		C-D	A-F	C-D	A-F	C-D
		★	★	★	★	★

3. Aan het einde van het spel

Ik bereken de eindscores van elke speler (★ van de beurt + ★ van het gehele spel)

1	P-E	5	8	1	+	4
		★	★	★	+	★
		5	6	8	+	=
		★	★	★	+	★
		10	14	9		

Voorbeeld van een ronde in een spel met 4 spelers.



Verteller 1 - "Er was eens... een magische haardroger. (20)."

Verteller 2 - "Hij droomde ervan om... in een konijn te veranderen. (4)."

Verteller 3 - "Op een dag ging hij naar een machtige tovenaar. (23)."

Verteller 1 - "Helaas was die zijn magische toverstaf kwijt.(30)."

Verteller 2 - "Gelukkig zat het gewoon verstopt... in zijn hoed. Oef! (1)."

Verteller 3 - "Die dag werd hij de mooiste konijn van het land! (26) "



Zal de Luisteraar erin slagen om alle kaarten uit dit verhaal terug te vinden... en ze in de juiste volgorde te leggen?

Dankwoord van de ontwerpsters en het team

Les Fées Hilaires bedanken hun families, in het bijzonder Paul, Calista, Eloi, Rodolphe en Malo, alsook de kinderen van de klas van Sophie in de school van Bonson, en R de Jeux.

We bedanken ook de leerlingen en onderwijzers van Ludres, die ons nuttige feedback en meningen hebben gegeven over dit spel.

Spelontwerp: Les Fées Hilaires

Projectmanagement: Mathilde Audinet & Adrien Fenouillet

Eindredactie: Aurélie Raphaël, Chloé Dussutour & Xavier Taverner

Illustraties: Chiara Galletti

Grafisch Ontwerp: Allison Machepey & Pierre-Emmanuel Bretagne

Translation & copy editing DE: Lefebure & Jesse Szekér (Board Game Circus)

WWW.LOKI-KIDS.COM

2021 LOKI- Alle rechten voorbehouden

