

HISTORIEKORTENE

DEN KORTE VERSION

Spillerne får et antal historiekort, som er inddelt i kategorierne Person, Ting, Begivenhed, Sted og Aspekt. De får også hver et Afslutningskort.

En spiller indleder historien - under hensyntagen til det emne, du som underviser har valgt for historien - ved at smide et historiekort som fx angiver en Person. Spilleren fortæller (»En mørk nat sneg en tyv sig rundt i Salem«), og kan i løbet af sin fortælling smide flere historiekort (fx smider han kortet »Kongeslottet« og siger: »Tyven brød ind på kongeslottet«).

Spilleren forsøger at styre handlingen frem mod at kunne smide sit afslutningskort. Den, der gør det, vinder historien.

Men de andre spillere skal også bruge deres kort og forsøge at afslutte med deres afslutningskort. Det betyder, at spillerne må afbryde hinanden og overtage historien - og få den til at nærme sig den afsluttende sætning, som står på deres afslutningskort.



FORBEREDELSE

- 1: Kortbunker: Historiekort, Afslutningskort.
- 2: Hver spiller tager i hånden: 4 historiekort. Øvrige kort placeres i en fælles bunke.
- 3: Følg reglerne for afbrydelse:

AFBRYDELSER OG ANDRE REGLER

Når man som spiller bliver afbrudt: Den afbrudte trækker et Historiekort fra bunken!

A. Afbrydelser:

Afbryd med cirka samme Historiekort:

Afbryderen har et kort med samme indhold som noget Fortælleren har nævnt. Fortælleren nævner fx en drage, og du har et kort med »Drage« som du smider.

Afbryd med Afbryd historie-kort:

Afbryderen har et kort med »Afbryd« fra samme kategori som et netop smidt kort, fx kategorien »Ting.«

B. Pas:

Fortælleren siger pas og tager 1 Historiekort fra bunken.

C. Mislykket afbrydelse:

Afbryder trækker to Historiekort.

D. Mislykket afslutning:

Læg kortet nederst i bunken, træk et nyt Afslutningskort og to nye Historiekort. Spilleren til venstre tager over.

E. Ulovlig kortbrug

Historiekort kan ikke bare smides ved at nævne en ting eller et sted, og slet ikke ved at nævne lister af ting, fx »han ejede en hest, en ko og en abe.« De smidte kort skal udgøre en afgørende del af fortællingen.

F. Afslutning:

Når en spiller i kapitel 3, smider sit Afslutningskort, kan der ikke afbrydes, men de andre spillere må bagefter gerne vurdere afslutningen.

G. Mislykket:

Fortælleren sidder fast, modsiger sig selv, siger »øøøhh« for meget, vrøvler eller fjoller. Turen går videre.