

## Herstellung

Der Meistererzähler besteht aus einem Spielfeld, Spielkarten, Bilderkarten, Spielfiguren und einer Sanduhr. Wir stellen neben der Idee hier auch ein Layout für das Spielfeld und die Spielkarten zur Verfügung. Natürlich macht das Spielen hinterher noch mehr Spaß, wenn man das eigene Design verwendet!

Zur Herstellung des Spiels sind ein Farbdrucker, ein Cutter (scharfes Messer), eine Schneidunterlage und ein Lineal mit Stahlkante erforderlich. Für die Rückseiten der Karten und des Spielfeldes benötigen

wir selbstklebende Folie in den Farben: blau, rot und gelb. Haltbarer wird das Spiel, wenn wir zusätzlich eine transparente selbstklebende Folie für die Vorderseiten einplanen. Steht kein Drucker zur Verfügung, können die Spielkarten und das Spielfeld alternativ auch bei einem Fotolabor digital abgezogen werden. Die folgende Materialliste bezieht sich auf das hier vorgeschlagene Layout:

Menge	Material	Alternative
1. 10 Blatt DinA 4	Druckerpapier (besonders geeignet Glossy Papier ab 200g/m <sup>2</sup> )	Nein
2. 75 cm x 45 cm	selbstklebende Folie in der Farbe BLAU (45 cm = Rollenbreite)	Nein
3. 30 cm x 45 cm	selbstklebende Folie in der Farbe ROT	Nein
4. 30 cm x 45 cm	selbstklebende Folie in der Farbe GELB	Nein
5. 6 Stück	fertige Spielfiguren (blau, rot, gelb, violett, grün und schwarz)	Ja
6. 1 Stück	Sanduhr – Laufzeit ca. 3 Minuten	Ja
7. ca. 75 Stück	eigene Fotos	Ja

Nicht unbedingt nötig aber zu empfehlen sind darüber hinaus:

Menge	Material
8. 30 cm x 40 cm	Karton zum Verstärken des Spielfeldes
9. 2 m x 45 cm	transparente, selbstklebende Folie

Das **Spielfeld** beinhaltet 35 Felder auf denen die Spielfiguren vom Start zum Ziel laufen und von denen 6 als Sonderfelder (Symbiont oder Schmarotzer) bezeichnet sind, sowie die Tabelle aus der sich die Punktzahl des Erzählers ergibt. Um genügend Platz für die Spielfiguren zu bieten sollte das Spielfeld aus mindestens zwei Din A4 Blättern zusammengesetzt werden. Um das Spielfeld etwas dauerhafter zu gestalten, sollte es nach Möglichkeit auf einen Karton aufgeklebt und mit selbstklebender, transparenter Folie bezogen werden.

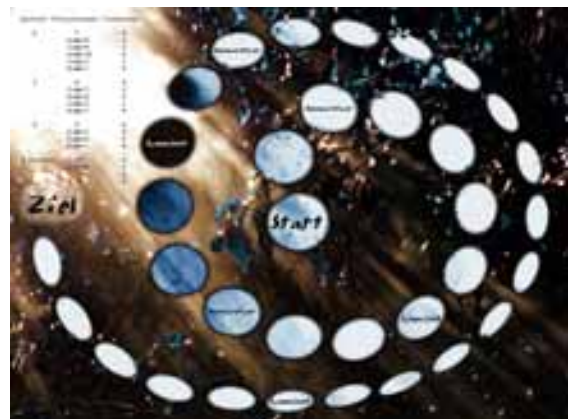


Tabelle Erzählerpunkte:

Spielerzahl	Übereinstimmungen	Erzählerpunkte
<b>6</b>	7	6
	6 oder 8	4
	5 oder 9	3
	4 oder 10	2
	2 oder 3	1
	0 oder 1	0
<b>5</b>	6	6
	5 oder 7	4
	4 oder 8	2
	2 oder 3	1
	0 oder 1	0
<b>4</b>	4	6
	3 oder 5	4
	2 oder 6	2
	0 oder 1	0
<b>4</b> (Symbiont oder Schmarotzer)	3	6
	2 oder 4	4
	1	2
	0	0

Die **Spielkarten** sind

**9 Genrekarte** (Abenteuergeschichte, Gruselgeschichte, Kriminalgeschichte, phantastische Geschichte, realistische Geschichte, romantische Geschichte, Satire und als fakultative Karte für Spieler ab 16 Jahre – erotische Geschichte),

**4 Stimmungskarten** (lustig, peinlich, spannend und traurig) und

**2 Wahrheitskarten** (frei erfunden und wahrer Kern).

Jede dieser 15 Karten wird 6x (für 6 Spieler) hergestellt. Jeder Spieler bekommt seinen eigenen Kartensatz, der sich von denen seiner Mitspieler in der Rahmenfarbe auf der Vorderseite der Karten unterscheidet.

Die Spielkarten werden so auf die Druckbögen verteilt, dass gleiche Typen (z.B. die Stimmungskarten für alle Spieler) auf den gleichen Druckbögen unterkommen. Dieses Vorgehen erleichtert die folgende Arbeit erheblich. Die Druckbögen mit gleichem Kartentyp werden vor dem Ausschneiden mit der entsprechenden Farbe der selbstklebenden

Folie bezogen (Genrekarten – blaue Folie, Stimmungskarten – rote Folie, Wahrheitskarten – gelbe Folie)

Bei den **Bilderkarten** sind der Fantasie keine Grenzen gesetzt! Hier können eigene Fotos, Zeichnungen genauso wie ausgeschnittene Bilder aus Illustrierten verwendet werden. Es hat sich bewährt ein klares Motiv und einen dazu passenden Begriff auf die Bildkarte zu setzen. Da sich der Erzähler im Spiel frei entscheiden kann, wie er die Karte in seine Geschichte einbaut, erhält er damit eine zusätzliche Hilfe.

Die **Spielfiguren** sind im Spielwarenhandel erhältlich. Alternativ können aus einem Hartholz-Rundstab mit einem Durchmesser von 15 – 20 mm ca. 1cm lange Stücke abgesägt und anschließend in der Spielerfarbe bemalt werden. Es empfiehlt sich darauf zu achten, dass die Spielfigur in etwa der Rahmenfarbe der Spielkarten entspricht.

Die **Sanduhr** ist der einzige Bestandteil des Spiels, der nur mit äußerster Mühe selbst hergestellt werden kann ;-)

Wir empfehlen eine Sanduhr mit einer Laufzeit von 3 Minuten, wie sie im

Haushaltswarenbereich aber auch im gut sortierten Spielwarenhandel erhältlich ist. Alternativ kann natürlich auch jeder andere Timer verwendet werden.

ZUERST: Rückseite mit Klebefolie beziehen, Farbe: **BLAU**

DANN: Schneiden entlang der schwarzen Linien

Genre



Tiergeschichte

Genre



Satire

Genre



romantische Geschichte

Genre



realistische Geschichte

Genre



phantastische Geschichte

Genre



Abenteuergeschichte

Genre



Gruselgeschichte

Genre



Kriminalgeschichte

Genre



Tiergeschichte

Genre



Satire

Genre



romantische Geschichte

Genre



realistische Geschichte

ZUERST: Rückseite mit Klebefolie beziehen, Farbe: **BLAU**

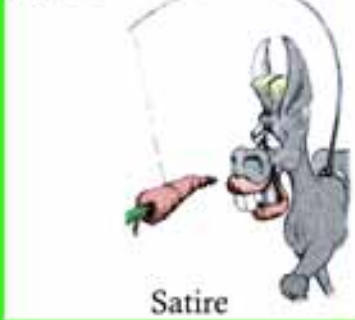
DANN: Schneiden entlang der schwarzen Linien

Genre



Tiergeschichte

Genre



Satire

Genre



romantische Geschichte

Genre



realistische Geschichte

Genre



phantastische Geschichte

Genre



Abenteuergeschichte

Genre



Gruselgeschichte

Genre



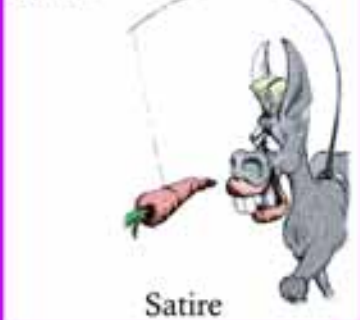
Kriminalgeschichte

Genre



Tiergeschichte

Genre



Satire

Genre



romantische Geschichte

Genre



realistische Geschichte



ZUERST: Rückseite mit Klebefolie beziehen, Farbe: **BLAU**

DANN: Schneiden entlang der schwarzen Linien

Genre



Tiergeschichte

Genre



Satire

Genre



romantische Geschichte

Genre



realistische Geschichte

Genre



phantastische Geschichte

Genre



Abenteuergeschichte

Genre



Gruselgeschichte

Genre



Kriminalgeschichte

Genre



Tiergeschichte

Genre



Satire

Genre



romantische Geschichte

Genre



realistische Geschichte

ZUERST: Rückseite mit Klebefolie beziehen, Farbe: **BLAU**

DANN: Schneiden entlang der schwarzen Linien

Genre



phantastische Geschichte

Genre



phantastische Geschichte

Genre



phantastische Geschichte

Genre



Abenteuergeschichte

Genre



Abenteuergeschichte

Genre



Abenteuergeschichte

Genre



Gruselgeschichte

Genre



Gruselgeschichte

Genre



Gruselgeschichte

Genre



Kriminalgeschichte

Genre



Kriminalgeschichte

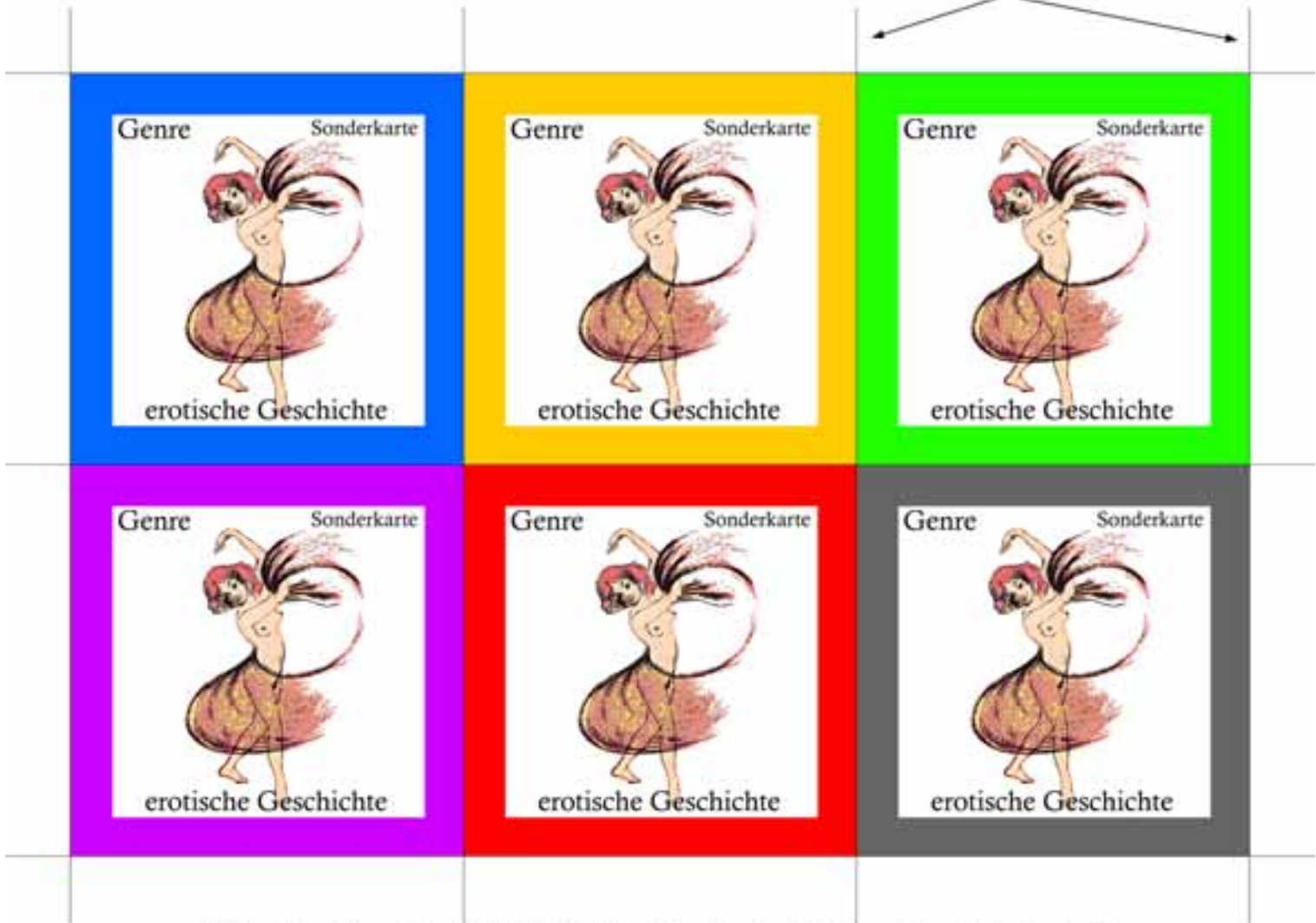
Genre



Kriminalgeschichte

ZUERST: Rückseite mit Klebefolie beziehen, Farbe: **BLAU**

DANN: Schneiden entlang der schwarzen Linien



VOR dem Beziehen mit der Klebefolie, bitte den Bereich unterhalb dieser Trennlinie abschneiden.

Dieses Blatt wird für Spielgruppen  
mit Jugendlichen unter 16 Jahre  
nicht benötigt.



←  
S  
c  
h  
n  
i  
t  
t  
l  
i  
n  
i  
e

Spielerzahl Übereinstimmungen Erzählerpunkte

6	7	6
	6 oder 8	4
	5 oder 9	3
	4 oder 10	2
	2 oder 3	1
	0 oder 1	0

5	6	6
	5 oder 7	4
	4 oder 8	2
	2 oder 3	1
	0 oder 1	0

4	4	6
	3 oder 5	4
	2 oder 6	2
	0 oder 1	0

4 „Symbiont“	3	6
	2 oder 4	4
	1	2
	0	0

**Ziel**

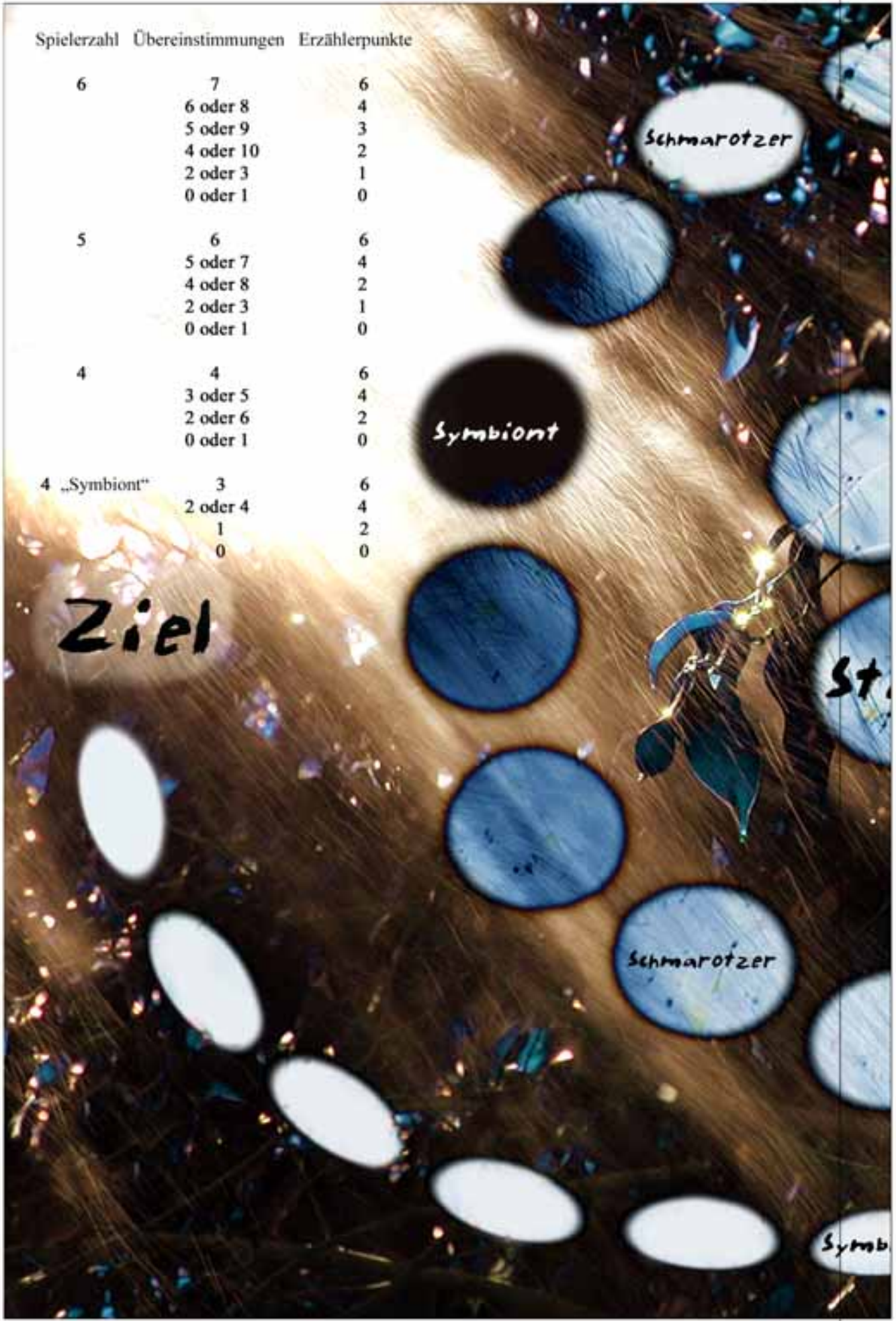
Schmarotzer

Symbiont

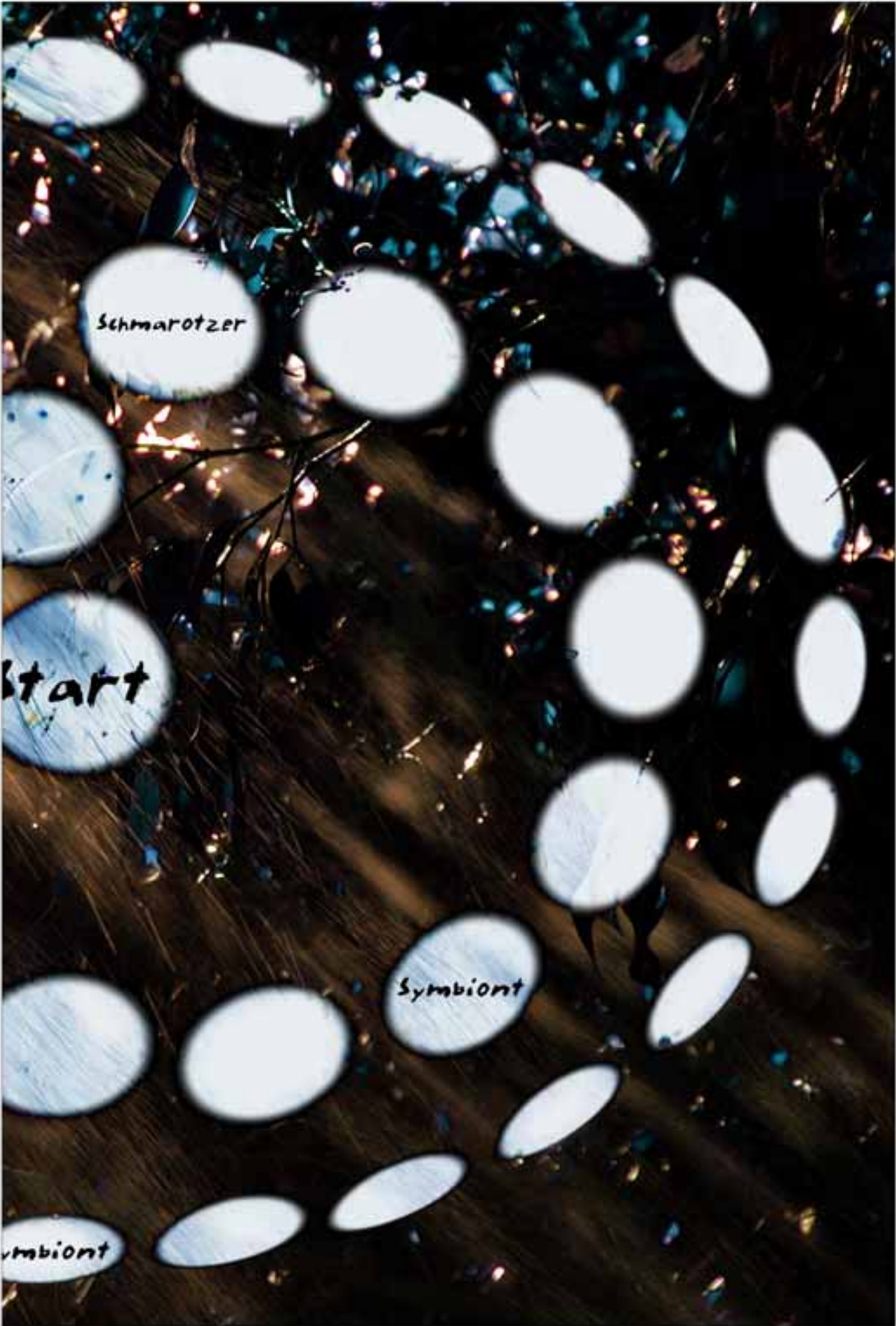
St.

Schmarotzer

Symb







ZUERST: Rückseite mit Klebefolie beziehen, Farbe: ROT

DANN: Schneiden entlang der schwarzen Linien

Stimmung



lustig

Stimmung



lustig

Stimmung



lustig

Stimmung



peinlich

Stimmung



peinlich

Stimmung



peinlich

Stimmung



spannend

Stimmung



spannend

Stimmung



spannend

Stimmung



traurig

Stimmung



traurig

Stimmung



traurig

ZUERST: Rückseite mit Klebefolie beziehen, Farbe: ROT

DANN: Schneiden entlang der schwarzen Linien

Stimmung



lustig

Stimmung



lustig

Stimmung



lustig

Stimmung



peinlich

Stimmung



peinlich

Stimmung



peinlich

Stimmung



spannend

Stimmung



spannend

Stimmung



spannend

Stimmung



traurig

Stimmung



traurig

Stimmung



traurig



ZUERST: Rückseite mit Klebefolie beziehen, Farbe: **GELB**

DANN: Schneiden entlang der schwarzen Linien

