



# FABULA RASA

TELL YOUR STORIES  
**SCHNUPPERSPIEL**



**Ein Spiel von Nicko Böhnke –  
für 2 bis 4 Fabulierer ab 8 Jahren.**

*Der Hafen gilt als beliebter Treffpunkt für allerhand Leute. Manch einer geht dort auch krummen und gefährlichen Geschäften nach. Immer wieder wird das Meer zum stillen Zeugen eines Verbrechens. So auch heute – die Polizei ist bereits vor Ort und ermittelt. Doch jeder von euch hat etwas anderes gesehen und gibt seine Version der Story zu Protokoll. Wer weiß am besten, wie die Dinge zusammenhängen und was wohl geschehen ist?*

*Beginnt eure Geschichte mit: „Herr Kommissar, wirklich wahr ...“*



**Beispiel:** „Letzte Woche bekam ich eine mysteriöse **Einladung**<sup>1</sup> zu einem Haus am Hafen. Ich sah durchs **Schlüsselloch**<sup>2</sup> bevor ich anklopfte und eintrat. Drinnen fand ein illegales **Pokerturnier**<sup>3</sup> statt. Ich gewann eine **Truhe**<sup>4</sup> voll Geld. Auf dem Heimweg verfolgte mich ein **Seemann**<sup>5</sup>. Zum Glück stolperte er über einen **Schuh**<sup>6</sup> und fiel hin.“

### **Regeln beim Erzählen**

Die aufgedeckten Karten bilden den **Erzählstapel**. Sie werden so übereinandergelegt, dass immer nur das Motiv der zuletzt aufgedeckten Karte zu sehen ist.

Die Geschichte wird immer in einem gemächlichen Tempo erzählt, damit alle Zuhörer genug Zeit haben, sich das Motiv jeder Karte genau anzusehen.

Der jeweilige Erzähler, also der Spieler, der gerade die Karten aufdeckt, darf den **Begriff zu jeder Karte frei wählen**. Es muss jedoch ein **erkennbarer Bezug zur Karte** bestehen.

## **SPIELABLAUF**

Es wird reihum im Uhrzeigersinn gespielt. Der Spieler links vom Startspieler wird als nächster zum Erzähler. Er nimmt den Erzählstapel und dreht ihn um. Die Motive sind jetzt alle auf der Unterseite. Die Karte, mit der die Geschichte begonnen hat, liegt somit verdeckt oben.

### **Belohnung festlegen**

Zunächst wird eine **Belohnung** für das Erzählen der Geschichte festgelegt. Dazu wirft der Erzähler die Würfelkarte in die Luft. Die Zahl auf der Würfelkarte, die auf den Erzähler zeigt, gibt an, welche Karte des Erzählstapels entfernt wird. Diese Karte kommt **offen** als Belohnung in die Tischmitte. Ihr seht also, welches Kartenmotiv sich nicht mehr in der Geschichte befindet.

Später im Spiel kann die Belohnung aus mehr als einer Karte bestehen.

## Regeln beim Neuerzählen

Jetzt muss der Erzähler die **Geschichte neu erzählen**. Das heißt, er erzählt eine eigene Geschichte, in der er zum Erzählstapel passende Begriffe in der richtigen Reihenfolge verwendet. Immer, wenn der Begriff zur nächsten Karte des verdeckten Erzählstapels gefallen ist, muss er die Karte aufdecken. Die aufgedeckten Karten bilden einen neuen Erzählstapel.

Der Erzähler darf die **entfernte Karte** beim Erzählen **nicht verwenden**. Die Geschichte **verändert sich** dadurch zwangsläufig. Dem Spieler steht außerdem frei, **neue Begriffe** für jede Karte zu wählen. Es muss lediglich ein erkennbarer Bezug zur Karte bestehen. Er kann dadurch nach Belieben eine sehr ähnliche oder auch eine völlig andere Geschichte fabulieren.

Die aufgedeckten Karten dienen als Kontrolle, ob der Spieler die richtige Reihenfolge der Karten eingehalten hat. Daher ist es wichtig, dass der Spieler jede Karte erst aufdeckt, **nachdem** er den dazugehörigen Begriff in der Geschichte verwendet hat, jedoch **bevor** er den Begriff der nächsten Karte verwendet.

**Beispiel:** Aaron wird neuer Erzähler und wirft die Würfelkarte in die Luft. Da sie eine 2 zeigt, entfernt er die 2. Motivkarte aus dem verdeckten Stapel. Er legt die Karte mit dem Schlüsselloch offen auf den Tisch. Dann beginnt er, seine Geschichte zu erzählen: „Herr Kommissar, wirklich wahr, als ich meine **Post<sup>1</sup>** durchsah, fand ich dazwischen ein Lotterielos. Obwohl ich sonst gegen **Glücksspiele<sup>2</sup>** bin, habe ich überprüft, ob es vielleicht gewonnen hat. Tatsächlich! Es hat mir ein kleines **Vermögen<sup>3</sup>** beschert. Ich habe ein Segelyacht gekauft, einen **Skipper<sup>4</sup>** angeheuert und tanze häufig mit meiner **Freundin Lala<sup>5</sup>** an Deck.“

1



2



3



4



5



## Ende einer Geschichte

Erzählt der Erzähler eine **neue Geschichte fehlerfrei**, erhält er als **Belohnung** alle Karten aus der Tischmitte – im Beispiel oben die eine Karte mit dem Schlüsselloch. Er legt die Karte(n) offen vor sich ab, so dass jede Karte während des weiteren Spiels gut zu sehen ist. Ihr wisst also, welche Karten nicht mehr in der Geschichte vorkommen.

Anschließend zieht der Spieler **zwei neue Karten**, mit denen er die Geschichte fortsetzt. Er bringt die beiden Karten in eine beliebige Reihenfolge, spinnt die Geschichte weiter und baut Begriffe für beide Karten ein. Immer wenn der Spieler den Begriff einer Karte verwendet hat, legt er sie offen auf den Erzählstapel.

### **Beispiel:** (Fortsetzung der Geschichte)

„... Beim Tango wurden wir gestern von einer **Ratte**<sup>6</sup> gestört. Lala schrie und kletterte geschickt wie ein **Affe**<sup>7</sup> auf den Mast.“

6



7



**Tip:** Die letzte Karte, die ihr vom übernommenen Erzählstapel ablegt, muss nicht den Schluss der Geschichte bilden. Wenn ihr das Ende eurer Geschichte beim Neuerzählen offen lasst, fällt es euch leichter, sie mit den neuen Karten weiterzuerzählen.

Anschließend ist der nächste Spieler an der Reihe. Er nimmt den Erzählstapel an sich, dreht ihn um und ermittelt eine **neue Belohnung per Würfelkarte**.

## Ein Fehler in der Geschichte

Macht der Erzähler einen Fehler, während er die neue Geschichte erzählt, darf er die **Geschichte nicht zu Ende** erzählen. Der Erzähler erhält **keine Belohnung** und darf der Geschichte auch **keine neuen Karten** hinzufügen. Der Erzählstapel kann also auch schrumpfen.

Als **Fehler** gilt, wenn der Spieler ...  
... sich nicht an die nächste Karte erinnert,  
... einen falschen Begriff für eine Karte verwendet,  
... einen Begriff für eine Karte verwendet, die aus dem Erzählstapel entfernt wurde,  
... die Karte für seinen gewählten Begriff zu früh oder zu spät aufdeckt.

Die Karte, bei der der Spieler den Fehler gemacht hat, wird aus der Geschichte entfernt und offen in die Tischmitte gelegt. Diese **Fehlerkarte erweitert die ausliegende Belohnung**. Der nächste Spieler ermittelt jedoch **keine weitere Belohnung durch die Würfelkarte**.

Alle bereits aufgedeckten Karten des neuen Erzählstapels kommen in unveränderter Reihenfolge zurück auf den alten Erzählstapel. Der Spieler gibt den Erzählstapel verdeckt an den nächsten Spieler weiter.

### **Hilfe beim Erzählen**

Kann sich ein Spieler beim Erzählen nicht an die nächste Karte erinnern, darf er die **anderen Spieler um Hilfe bitten**, um keinen Fehler zu machen. Jeder Mitspieler darf ihm seine Hilfe anbieten. Wählt der Spieler einen Mitspieler aus, der ihm helfen soll, erzählen sie die Geschichte nun gemeinsam zu Ende. Dabei steht es den beiden Spielern frei, wie sie das tun. (Zum Beispiel kann der Erzähler die Geschichte selbst weitererzählen und der Mitspieler hilft ihm lediglich, sich an die Motive der nächsten Karten zu erinnern.) Die Karte, bei der erstmals um Hilfe gebeten wurde, wird beim Erzählen quer in den Stapel gelegt.

Der Spieler darf, während er dran ist, nur von **einem einzigen Mitspieler Hilfe** erhalten.

Erzählen die zwei Spieler die neue Geschichte gemeinsam fehlerfrei, erhält der Erzähler wie gewohnt die Belohnungskarte(n) aus der Tischmitte und er zieht zwei neue Karten, um die Geschichte weiterzuerzählen. Der Mitspieler, der geholfen hat, erhält als **Belohnung** die erste Karte aus dem Erzählstapel, bei der er um Hilfe gebeten wurde.

**Beispiel:** Aaron ist Erzähler und kann sich nicht an die Karte mit der Ratte erinnern. Er bittet Silke um Hilfe, die ihm wieder auf die Sprünge hilft. An die Karte mit dem Affen kann sich Aaron wieder erinnern. Durch die Hilfe von Silke erzählt er die Geschichte korrekt zu Ende und darf sich die Belohnungskarte dieser Runde aus der Mitte nehmen und legt sie offen vor sich ab. Silke bekommt die Karte mit der Ratte als Belohnung und legt diese ebenfalls offen vor sich ab. Anschließend zieht Aaron zwei neue Karten vom Stapel und setzt die Geschichte fort, bevor er das Wort – und den Erzählstapel – an seinen Mitspieler zur Linken übergibt.

Wenn ein Spieler um Hilfe bittet und es liegen mehrere Karten als Belohnung in der Tischmitte, ist es dem Mitspieler erlaubt, um weitere Karten als Belohnung zu feilschen. Die erste Karte aus dem Erzählstapel, ab der er geholfen hat, bekommt der Mitspieler auf jeden Fall. Außerdem muss der Erzähler selbst am Ende mindestens eine Karte bekommen.

Machen die zwei Spieler gemeinsam einen Fehler, geht das Spiel weiter, als ob der Erzähler allein einen Fehler gemacht hätte.

## **SPIELENDE**

Sobald ein Spieler eine bestimmte Anzahl Karten als Belohnung gesammelt hat, hat er gewonnen und das Spiel ist vorbei.

Im Spiel **zu zweit** gewinnt, wer zuerst **5 Karten** gesammelt hat.

Im Spiel **zu dritt** gewinnt, wer zuerst **4 Karten** gesammelt hat.

Im Spiel **zu viert** gewinnt, wer zuerst **3 Karten** gesammelt hat.

## Im Erzählfieber?

Noch mehr Motivkarten gibt es in den Originalspielen zu dieser vereinfachten Schnupperversion. Entdeckt **FABULA RASA SEEMANNSGARN**, **CRIME** oder **HORROR** (Ergänzungsset).



© 2023 HUCH!  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

Autor: Nicko Böhnke  
Illustration: fiore-gmbh.de  
Design: fiore-gmbh.de, HUCH!  
Redaktion: Silvia Herzog

Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg | GERMANY

**Achtung!** Nicht für Kinder unter 3 Jahren geeignet. Kleine Teile. Erstickungsgefahr. **Avvertenze!** Non adatto a bambini di età inferiore a 3 anni. Piccole parti. Rischio di soffocamento. Attention ! Ne convient pas aux enfants de moins de 3 ans. Petits éléments. Danger de suffocation.

**HUCH!**  
HUCH!



# FABULA RASA

TELL YOUR STORIES  
TEASER GAME



**A game by Nicko Böhnke –  
for 2 to 4 fabulists, 8 years and up.**

*The harbor is considered a popular meeting place for all kinds of people. Some people also do crooked and dangerous business there. Time and again, the sea becomes a silent witness to a crime. Today is no exception – the police are already on the scene and investigating. But everybody has seen something different and puts his own version of the story on record. Who knows best how things are connected and what might have happened?*

*Begin your story with "Commissioner, it's really true..."*

## CONTENTS

- 16 image cards
- 1 die card



## OBJECT OF THE GAME

In turn, players tell a constantly changing story. For memorizing the parts of the tale, you depend on the other players' oral transmission. If you manage to retell the story without any mistakes (including the latest change), you'll be rewarded with a card. The first player to collect a certain number of cards wins the game.

## SET-UP OF THE GAME

Shuffle the cards and keep them handy as a face-down draw pile. Determine a starting player; he will take on the role of the storyteller.

The first storyteller draws six cards and sorts them in his hand in an order of his choice, keeping them hidden from the other players. Now he comes up with a beginning to the story. This beginning needs to contain terms that fit the images of all six cards in the chosen order; the terms can also have a figurative meaning.

Each story starts with the words, "Commissioner, it's really true...". Then he begins telling the story, and every time he has used the term for a card, he reveals this card.

1



2



3



4



5



6



**Example:** "Last week, I got a mysterious *invitation*<sup>1</sup> to a house at the harbor. I peered through the *keyhole*<sup>2</sup> before knocking and entering. An illegal

*poker tournament*<sup>3</sup> took place in the building. I won a *chest*<sup>4</sup> full of money. On my way home, a *sailor*<sup>5</sup> was chasing me. Fortunately, he tripped over a *shoe*<sup>6</sup> and fell."

### **Rules for storytelling**

The revealed cards form the **narration pile**.

They are put exactly on top of one another, so that only the image of the just-revealed card is visible.

The story is always told at a leisurely pace, in order to give all listeners enough time to have a careful look at the image on each card.

The current storyteller – i.e., the player who is revealing the cards – may **freely choose** what term to use for each card. There has to be a clearly recognizable link to the card, though.

## **COURSE OF THE GAME**

Play proceeds in clockwise order. The player to the left of the starting player will become the next storyteller. He takes the narration pile and turns it over. The images are now all facing down; consequently, the card that was used for the start of the story is now lying face down on top of the pile.

### **Determine a reward**

First, a **reward** for the telling of the story needs to be determined. To this end, the current storyteller throws the die card in the air. The number on the die card that is closest to pointing towards the storyteller indicates which card to remove from the narration pile. If he rolls a "2," he removes the second card from the pile, and so on. This card is placed as a reward in the middle of the table, **face up**. So players can see which card image is no longer part of the story.

Later on in the game, the reward can consist of more than one card.

### **Rules for retelling the story**

Now the story teller has to **tell the story anew**. That means, he tells a story for which he uses terms corresponding to the narration pile in the correct order. Every time he mentions the term for the next card of the face-down

The storyteller may **not use the removed card** in his story. This **changes** the story inevitably. The player is at liberty to choose **new terms** for each card – under the only condition that there is a clearly recognizable link to the card. This way, he can tell a very similar or a completely different story, just as he likes.

The revealed cards serve to check whether the player has observed the right order of cards. Therefore, it is important that the player reveals each card only **after** he has used the associated term in the story, but **before** he uses the term for the next card.

**Example:** Aaron becomes the new storyteller. He throws the die card in the air. Since it shows a "2," he removes the second image card from the face-down pile. He places the card showing the keyhole face up on the table. Then he begins to tell his story:

"Commissioner, it's really true – when I was looking through my **mail**<sup>1</sup>, I found a lottery ticket in it. Although I'm usually against **gambling**<sup>2</sup>, I checked to see whether it might have won. And indeed, it gave me a small **fortune**<sup>3</sup>! I bought a sailing yacht, hired a **skipper**<sup>4</sup>, and now I often dance on deck with my friend, **Lala**<sup>5</sup>."

### End of a story

If the storyteller tells a **new story without any mistakes**, he gets all image cards from the middle of the table as a **reward** – in the example above, this is the one card showing the keyhole. He places the card(s) face up in front of him, so that each card can be clearly seen during the further course of the game. Consequently, you know which cards are no longer part of the story.

After that, the player draws **two new cards** and uses these to continue the story. He puts the two cards in the order of his choice and spins the new story, incorporating terms for both cards. Every time the player has used the term for a card, he places it face up on top of the narration pile.

1



2



3



4



5



**Example:** (continuation of the story)

"...Yesterday, while dancing the tango, we were disturbed by a **rat**<sup>6</sup>.  
Lala screamed and climbed up the mast as deftly as a **monkey**<sup>7</sup>."

6



7



**Tip:** The last card from the taken-over narration pile that you discard doesn't have to constitute the end of the story. If you leave the end of your newly told story open, it is easier to continue it with the new cards.

After that, it is the next player's turn. He takes the narration pile, turns it over, and determines a **new reward via die card**.

### A mistake in the story

If the storyteller makes a mistake while telling the new story, he may **not complete the story**. The storyteller gets **no reward** and may **not add any new cards** to the story either. So the narration pile can also decrease.

*It is considered a **mistake** if the player ...  
... doesn't remember the next card,  
... uses a wrong term for a card,  
... uses a term for a card that was removed from the narration pile, or  
... reveals the card for his chosen term too soon or too late.*

The card with which the player has made the mistake is removed from the story and placed face up in the middle of the table. This **mistake card increases the displayed reward**. However, the next player does not determine any further reward via die card.

All already-revealed cards of the new narration pile are put back on the old narration pile in unchanged order. The player passes the narration pile face down to the next player.

## Help with the storytelling

If a storyteller is not able to remember the next card, he may **ask the other players for help** in order not to make a mistake. Any of these players may offer to help. If the storyteller chooses another player to help him, they will now continue and complete the story together. It is up to the two players how to do this. (For example, the storyteller can continue the story on his own, and the other player helps him only to remember the images of the next cards.) The first card for which the storyteller asked for help is put in the pile perpendicular for the remainder of the storytelling.

During his turn, the player may get help from **one other player** only.

If the two players tell the new story together without making any mistakes, the storyteller receives the reward card(s) from the middle of the table, as usual, and draws two new cards in order to continue the story. The player who helped him is **rewarded** with the first card from the narration pile for which he was asked for help.

**Example:** *Aaron is the storyteller. He can't remember the card with the rat. He asks Silke for help, and she helps him out. Aaron is able to remember the card with the monkey, though. Thanks to Silke's help, he completes the story correctly; he may take the reward card of this round from the middle of the table and put it face up in front of him. Silke gets the card with the rat as a reward and also puts it face up in front of her. After that, Aaron draws two new cards from the pile and continues the story, before he passes the word – and the narration pile – to the player on his left.*

If a player asks for help and there are several reward cards in the middle of the table, the other player may bargain for more cards as a reward; in any case, he gets the first card from the narration pile for which he was asked for help. Besides this, the storyteller himself gets at least one card in the end.

If the two players together make a mistake, the game goes on as if the storyteller alone had made a mistake.

## END OF THE GAME

As soon as one player has collected a certain number of reward cards, the game is over and that player wins.

In the **two-player** game, the first player to collect **5 cards** wins.

In the **three-player** game, the first player to collect **4 cards** wins.

In the **four-player** game, the first player to collect **3 cards** wins.

### *Have you gotten into a storytelling frenzy?*

*Compared to this simplified teaser version, the original games contain even many more image cards. Explore **FABULA RASA SAILOR'S YARN**, **CRIME** or **HORROR** (expansion set)!*



© 2023 HUCH!  
[www.hutter-trade.com](http://www.hutter-trade.com)

Author: Nicko Böhnke  
Illustration: fiore-gmbh.de  
Design: fiore-gmbh.de, HUCH!  
Product manager: Silvia Herzog  
English translation: Sybille & Bruce Whitehill, „Word for Wort“

Hutter Trade GmbH + Co KG  
Bgm.-Landmann-Platz 1-5  
89312 Günzburg | GERMANY

**Warning!** Not suitable for children under 3 years.  
Small parts. Choking hazard.