




Spillevejledning: *Fabula*

Vejledning til dig, der vil spille spillet i fritiden

REGLER

Fabula er et historiefortællerspil for to til seks spillere. Den, der i løbet af spillet samler flest point, vinder. I det tilfælde at to eller flere spillere får samme antal point, deles sejren.

INDEN I SPILLER

Start med at separere Karakterkortene (orange kort med dette symbol ) fra Lokationskortene (lilla kort med dette symbol: ) og Genstandskortene (Grå kort med dette symbol ). Bland lokationskort og genstandskort sammen, og læg dem i en samlet bunke med bagsiden op. Hver spiller trækker så fire kort fra denne bunke, som de tager op på hånden uden at vise dem til de andre spillere.

Genrekortene (kort med ordlister) lægges til side. De bruges ikke i basisspillet.

Hver spiller vælger nu en karakter og lægger foran sig, så alle omkring bordet kan se det. Denne karakter er hovedpersonen i den historie, som den pågældende spiller skal fortælle.

Yngste spiller starter.

SÅDAN SPILLES FABULA

Startspilleren begynder nu at fortælle sin historie ved at give sin karakter et navn og fortælle lidt om, hvad karakteren er for én. Derefter lægger spilleren et af sine kort fra hånden på bordet foran sig ved siden af sit karakterkort. Spilleren vælger selv, om det skal være et lokationskort eller et genstandskort. Spilleren fortæller så, hvorfor karakteren er på det sted, som er på kortet, hvis det er en lokation, eller hvad karakteren gør med den genstand, som er på det vendte kort, hvis det er et genstandskort. Spilleren skal mindst bruge to sætninger om kortet i sin fortælling, og det ord, der står på kortet, skal bruges i fortællingen.

Når spilleren har gjort dette, lægger spilleren næste kort ud på bordet og fortæller så videre på historien - igen med minimum to sætninger om hvad karakteren laver på lokationen eller gør med tingen på kortet. Sådan fortsætter spilleren, indtil alle fire kort er lagt ud på bordet, og fortællingen er færdig. Når en spiller er færdig, vender vedkommende sine fire kort foran sig, så de ligger med bagsiden op. Herefter samler hver spiller sine kort i en lille bunke, således at det første kort i historien ligger øverst, så det næste osv. *Det er meget vigtigt at rækkefølgen holdes.* Når det er gjort, lægger spilleren sin karakter oven på den lille bunke foran sig.

Herefter er det næste spillers tur til at fortælle sin historie efter samme regler som beskrevet ovenfor.

Når alle spillere er færdige med at fortælle deres historier, vendes et kort fra toppen af den bunke med genstandskort, som ikke har været brugt til at fortælle historier med. Nederst i venstre hjørne på dette kort, står der et nummer mellem 1 og 5. Dette nummer bruges til at afgøre, hvem der skal genfortælle startspillerens historie. Det foregår på følgende måde: Kig på nummeret, og tæl så spillere med uret svarende til tallet på kortet. Trækker man for eksempel "2" tæller man to pladser til venstre. Alle spillere sender nu deres bunke med kort det antal pladser mod venstre, som nummeret angav. På den måde får hver spiller en ny bunke til at lægge foran sig.

Bemærk, at hvis nummeret viser, at spillerne skal fortælle deres egne historier, sender man den en plads yderligere til venstre. *En spiller skal aldrig genfortælle sin egen historie.*

Den spiller, der har fået startspillerens bunke foran sig, starter nu med at huske, hvilke kort, der var i denne historie og i rigtig rækkefølge. Spilleren skal huske hvilket kort, der lå øverst i bunken. Spilleren erklærer nu, hvilket sted eller hvilken ting, vedkommende tror, der er på kortet, og vender så kortet. Hvis det er rigtigt, får spilleren et point. Uanset udfaldet gætter spilleren nu på, hvad der er på det næste kort og vender det osv., indtil alle kortene i bunken er vendt. For hvert kort en spiller gætter rigtigt, får vedkommende et point. Bemærk, at spilleren skal sige præcis det ord, der står på kortet, for at få pointet! En spiller, der siger "diamant", men vender en "rubin" får således ikke point. Fabula er sjovest, hvis spilleren, der vender kort også genfortæller historien undervejs, så godt vedkommende nu kan.

Når spilleren er færdig med at gætte kort og genfortælle, er det nu næste spillers tur til at gætte kort og genfortælle.

Husk, at andre spillere ikke må hjælpe eller give hints, mens den aktive spiller gætter og genfortæller.

Når alle spillere har gættet og genfortalt, blandes lokationskort og genstandskort igen, hver spiller vælger en karakter, og en ny runde begynder. Når man har spillet tre hele runder, gøres pointscoren op, og den spiller med flest point vinder.

Variierende sværhedsgrader:

Viser det sig, når I spiller, at *Fabula* er for let eller for svært, kan man let justere på sværhedsgraden ved at øge eller reducere antallet af kort, der skal bruges i fortællingen. Er det eksempelvis for let at huske alle fire kort, sætter man det blot op til fem.

SPILVARIANTER

Variant 1. Holdspil:

Bland lokationskort og genstandskort sammen i en stor bunke, og vælg i fælleskab en karakter, som lægges midt på bordet. Første spiller vender så et kort fra bunken af lokations- og genstandskort, lægger det ved siden af det valgte karakterkort og fortæller sin historie efter samme regler som grundspillet. Når spilleren har fortalt sin historie vendes kortet om med det samme, og det er nu næste spillers tur osv. Fortsæt indtil alle spillere har vendt og fortalt om tre kort.

Spillerne deles nu ind i hold. Find herefter et antal ubrugte genstandskort fra bunken, svarende til antallet af spillere omkring bordet. Der skal så vidt muligt være lige mange lige og ulige numre i venstre hjørne af disse kort. Bland så kortene med bagsiden op og giv hver spiller et kort. Lige numre er sammen og ulige numre er sammen. Lige numre starter nu med at gætte på det første kort i rækken. Holdet skal være enige, inden der gættes. En spiller fra holdet skal sætte en finger på kortet og klart og tydeligt sige, hvad ordet er på kortet, inden det vendes. Gætter holdet rigtigt, får holdet et point. Det er fuldt ud tilladt for det andet hold, at blande sig, give dårlige råd og forvirre det andet hold undervejs, men husk at holde den gode tone.

Herefter er det det andet holds tur til at gætte på det næste kort i rækken osv., indtil alle kort i rækken er vendt. Er der et ulige antal spillere, sætter holdene sig sammen, når der skal gættes på det sidste kort. Hvert hold skriver i hemmelighed og i fællesskab deres svar på et stykke papir. Når begge hold har svaret, vendes kortet, og holdene får point, hvis de har skrevet det korrekte svar.

Variant 2. Emoji-fortælling.

Denne variant spilles ligesom grundspillet. Det eneste, der gøres anderledes, er, at hver spiller trækker et emojikort, som de ikke viser til de andre spillere. Dette emojikort skal holdes hemmeligt for alle spillere undervejs i spillet og vises først til allersidst.

Spilleren, der fortæller, må IKKE sige, hvilken emoji vedkommende har på kortet, eller bruge det ord, som står på kortet, når de fortæller, men skal gennem sin fortællestil hinte til svaret.

Spilleren, der skal gengive historien, når der skal fordeles point, skal nu forsøge at gætte den emoji, den oprindelige fortæller har på sit kort. Spilleren, der genfortæller, og den oprindelige fortæller, får begge et point, hvis genfortælleren kan gætte det ord på emojikortet, som den oprindelige fortæller sidder med. Spilleren, der oprindeligt fortalte historien, skal forholde sig helt stille og må ikke kommunikere, mens der gættes.

Afsluttende bemærkning:

Husk, at *Fabula* skal være et sjovt og hyggeligt spil for alle. Tag hensyn til dine medspillere, og lad være med at fortælle historier, der kan virke grænseoverskridende for andre. Vis hensyn og respekt.