

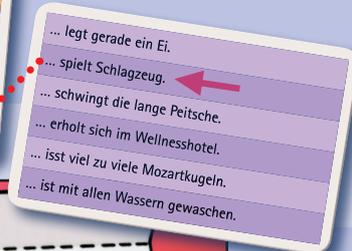
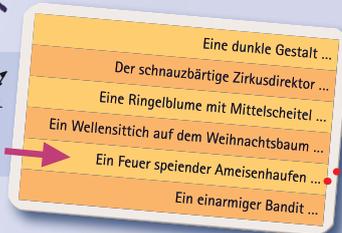
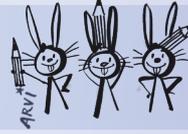
SUPERWITZIGES PARTYSPIEL

FÜR 3-6+ MEHR
SPIELERINNEN+SPIELER
AB 10 JAHREN

MUTABO



Zeichne, was du liest –
beschreibe, was du siehst!



SPIELANLEITUNG

..... INHALT

- 55 gelbe Textkarten mit Satzanfängen
- 55 lila Textkarten mit Satzenden
- 1 Spielblock DIN-A4 mit 100 Blatt
- 6 Qualitäts-Bleistifte
- Spielanleitung

..... SPIELZIEL

MUTABO ist ein ganz besonderes Spiel, weil es weder Gewinner noch Verlierer gibt, auch keine Siegpunkte oder eine andere Wertung.

Es soll einfach nur Spaß machen, es ist kommunikativ, kreativ und schafft ein schönes Miteinander.

Wenn ihr allerdings einen Gewinner ermitteln wollt, könnt ihr das gerne tun, indem ihr die originellsten Zeichnungen oder Texte in jeder Runde, gemeinsam und mit vorher vereinbarten Punkten belohnt.

..... SPIELVORBEREITUNG

Vor Beginn des Spiels werden die Textkarten verdeckt, nach gelben und lila Rückseiten getrennt, gut gemischt – und in zwei Stapeln in der Tischmitte bereit gelegt. Jeder Spieler erhält ein Blatt des Spielblocks und einen Bleistift. Dann nimmt sich jeder reihum und geheim eine gelbe und eine lila Karte von den beiden Stapeln.

..... SO WIRD GESPIELT

BEISPIEL FÜR 6 SPIELER

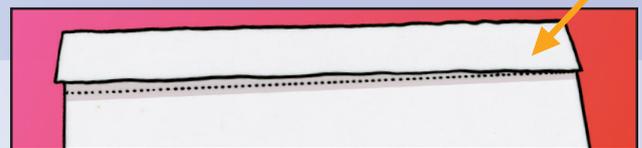
Jeder Spieler deckt seine beiden Textkarten geheim auf und entscheidet sich für eine der 36 möglichen kleinen Geschichten, die sich durch die Kombination von zwei beliebigen Satzhälften ergeben.



Hat sich jeder für eine Geschichte entschieden (wie im Beispiel rechts oben) und sich den Text eingepägt, werden die Karten verdeckt zur Seite gelegt.



Begonnen wird also mit dem Aufschreiben des Satzes. Will man es seinem linken Nachbarn nicht so einfach machen, wählt man eine möglichst skurrile Kombination, da man sie ja nicht selbst zeichnen muss ;-) Für Kinder jedoch kann man einen leichteren Satz aussuchen.

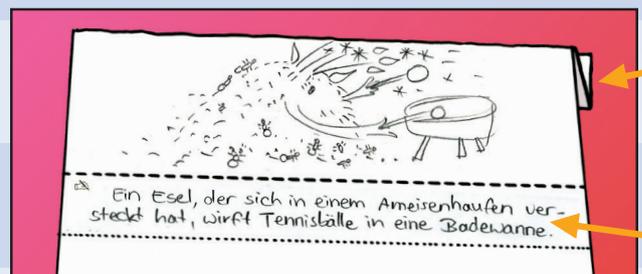


Dann wird der Teil des Blatts mit dem MUTABO-Logo auf der Strichellinie so **nach vorne** gefaltet, dass er den Text abdeckt. Sobald alle mit Schreiben und Falten fertig sind, geben sie ihr Blatt an ihren linken Nachbarn weiter.



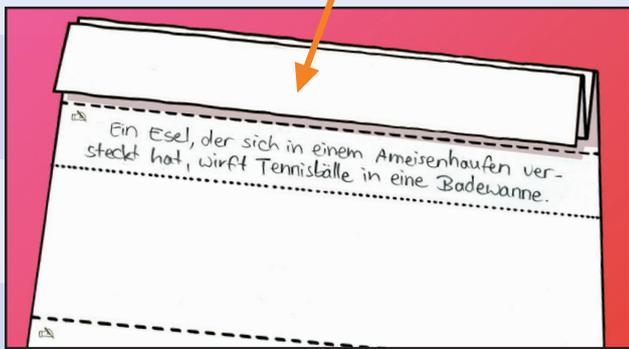
Dieser sieht sich den Text geheim an und zeichnet direkt ins nächste Feld eine kleine Szene, die der Geschichte entspricht – so gut er es eben kann!

Nicht erlaubt ist es, Buchstaben oder Zahlen in der Zeichnung zu verwenden, Symbole dürfen aber benutzt werden.



Sind alle fertig, wird der Text **nach hinten** geklappt und das Blatt an den linken Nachbarn weitergereicht.

Dieser hat jetzt die Aufgabe, die Szene, die er vor sich sieht, mit einem treffenden Satz zu beschreiben und ...



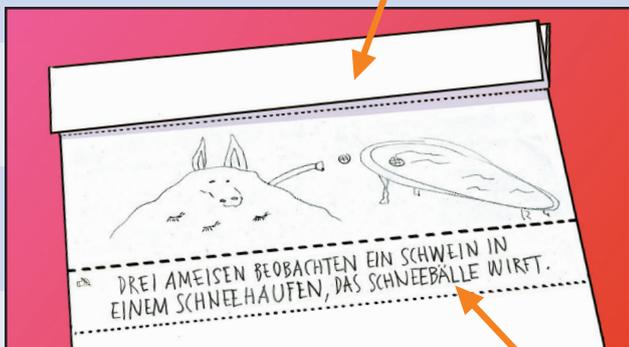
→ ... anschließend das Blatt so **nach vorne** zu falten, dass die Zeichnung für den nächsten Spieler nicht mehr sichtbar ist.

Wenn alle fertig sind, gibt jeder sein Blatt, wie während des gesamten Spiels, an seinen linken Nachbarn weiter ...



... jetzt wird wieder gezeichnet!

Die Blätter werden nun immer nach vorne gefaltet, es wird abwechselnd getextet und gezeichnet, bis jedes Blatt wieder zu jenem Spieler zurück kommt, der den Ursprungssatz geschrieben hat.



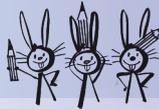
Damit ist die Runde beendet.

Die Blätter werden aufgefaltet und es wird sicherlich herzlich über die entstandenen „Werke“ gelacht und über die wundersame Verwandlung jeder einzelnen Ausgangsgeschichte.

..... ENDE DES SPIELES

Nach einigen Runden MUTABO* sind alle Mitspieler vom vielen Zeichnen, Schreiben, Kreativein und Lachen unter Umständen etwas erschöpft. Vielleicht sollte man aufhören, wenn es am Schönsten ist ... oder man ändert einfach die Reihenfolge, so dass jeder Spieler sein Blatt für eine Runde an seinen **rechten Nachbarn** weiter gibt ...

Viel Spaß und kreative Momente wünschen euch die Drei Hasen in der Abendsonne!



Die 110 Textkarten bieten insgesamt **108.900 Möglichkeiten**, kleine, skurrile Geschichten zu kombinieren ...

... allerdings macht es auch einen Heidenspaß, wenn man vor dem Spiel ausmacht, dass sich alle Spieler eigene absurde Kurzgeschichten ausdenken dürfen.

* MUTABO erinnert an das Zauberwort „Mutabor“ aus dem Märchen „Kalif Storch“ von Wilhelm Hauff. Hier wie dort hat es mit Verwandlung zu tun.

MUTABO jedoch ist die aktive Form des Verbs „mutare“ und heißt dementsprechend: Ich werde verwandeln.

Dateien von Blockvariationen für 6 und mehr Spieler stehen für Sie auf unserer Homepage www.dreihasenspiele.de zum Download bereit.

DREI HASEN
IN DER ABENDSONNE



Drei Hasen in der Abendsonne GmbH
Mühlenstraße 10 · D-91486 Uehlfeld
verlag@hasehasehase.de
www.dreihasenspiele.de

MADE IN GERMANY © 2018