

Textura – Kompetitives Erzählen: die schnelle Story

Die Spieler spielen gegeneinander. Legt alle großen Karten verdeckt auf den Tisch, mischt sie und zieht zufällig eine Karte. Diese legt ihr offen als Startkarte in die Mitte des Tisches.

Danach werden alle großen Karten aufgedeckt und offen rechts auf den Tisch, alle kleinen Karten links – beide so, dass alle Spieler die Karten gut greifen können.

Es beginnt der jüngste Spieler.

Die Spieler sind nacheinander am Zug. Gespielt wird im Uhrzeigersinn. **Jeder Spieler hat 30 Sekunden Zeit** (ihr dürft ein Handy benutzen – ein Spieler stoppt jeweils die Zeit).

Ziel ist es **möglichst viele Karten zu legen und sie sinnvoll und richtig miteinander zu verbinden**. Beim Ablegen einer Karte muss mindestens ein Satz gebildet werden, der die beiden Karten (bereits liegende und neue Karte) miteinander verbindet. Es können auch mehr Sätze sein. Das Ablegen von kleinen Karten bringt 1 Punkt, große Karten jeweils 2 Punkte.

Nach den 30 Sekunden wird in der Runde geklärt, ob der Spieler etwas falsch erklärt hat: Entschieden wird mit Mehrheit der Stimmen aller Spieler. Entscheiden die Spieler, dass die Aussage falsch war, wird die entsprechende Karte wieder entfernt. Rücken so zwei große Karten direkt aneinander, wird auch neu gelegte große Karte entfernt. Der Spieler erhält entsprechend weniger Punkte.

Stellt die Mehrheit, dass die Aussage doch richtig war, dann verliert der Spieler, der die Aussage angezweifelt hat einen Punkt. Man kann allerdings nicht weniger als 0 Punkte haben.

Das Spiel endet, wenn nur noch 3 oder weniger große Karten auf dem Tisch liegen. Der Spieler mit den meisten Punkten gewinnt.