

FABULA

Régis Bonnessée
Jean-Louis Roubira
—
Mélanie Fuentes

 p.2
 p.14
 p.26
 p.38
 p.50



Matériel

- 1 livret de règles et de scénarios
- 54 cartes Objet
- 48 marqueurs Plume
- 20 illustrations Scène du conte
- 12 personnages sur leur socle
- 1 chevalet en carton
- 1 sablier

But du jeu

Dans Fabula, l'un des joueurs endosse le rôle de l'écrivain Wilhelm Grimm sur le point d'écrire son nouveau conte. Les autres joueurs incarnent, le temps d'une partie, l'un des personnages présents dans son esprit. Ces derniers réussiront-ils à aider l'écrivain à terminer son histoire ? Qui deviendra le héros de ce nouveau conte ? Autant de questions qui trouveront leur réponse dans ce jeu immersif, où imaginaire et improvisation sont les maîtres mots.

Mise en place

Le rôle de l'écrivain : Wilhelm Grimm

Désignez l'un des joueurs qui va incarner le rôle de l'écrivain Wilhelm Grimm pour la durée de la partie. Ce dernier place le chevalet devant lui ainsi que les marqueurs Plume. Le rôle de Grimm est primordial puisque c'est lui qui anime la partie et attribue les points.

Le rôle des personnages/joueurs



la fée - le dragonnet - le renard marchand - le loup - le lutin
le prince - l'elfe - le vieux sage - la princesse - la sorcière - le chevalier - le voleur

Les autres joueurs vont incarner chacun un personnage habitant l'esprit créatif de l'écrivain. Leur rôle est de soumettre des idées à Wilhelm Grimm pour l'écriture de son nouveau conte. Chaque joueur en choisit un parmi les 12 disponibles et place la figurine correspondante devant lui. Il devra l'interpréter au mieux durant le reste de la partie.

Choix du conte

Grimm choisit l'une des 20 illustrations Scène du conte et la place sur le chevalet en direction des joueurs. Il prend la fiche Scénario correspondant à l'illustration retenue. Cette dernière représente la scène où débute la partie.



Les cartes Objet

Grimm mélange le paquet de cartes Objet. Il pioche au hasard un nombre de cartes égal à trois fois le nombre de personnages/joueurs. Puis il en pioche deux supplémentaires. Il les pose ensuite toutes face visible au centre de la table. Ces cartes serviront de support aux personnages/joueurs pour soumettre des idées à l'écrivain durant la partie.



Déroulement de la partie

La partie se déroule en 5 phases distinctes successives : le prologue, le premier, le deuxième et le troisième chapitre et enfin l'épilogue du conte.

Le prologue ①

Durant cette phase, Grimm lit aux autres joueurs le paragraphe intitulé Prologue de la fiche Scénario. C'est une introduction à la partie qui va suivre. Elle permet aux personnages/joueurs de comprendre le contexte du prochain conte que Wilhelm Grimm souhaite écrire.

Le premier chapitre ②

L'écrivain continue ensuite par la lecture du paragraphe intitulé Chapitre 1 de la fiche Scénario. Ce paragraphe indique aux personnages/joueurs l'idée principale que Grimm souhaite développer dans son premier chapitre.

Les propositions

Pour aider l'écrivain à étoffer l'idée principale de son premier chapitre, chaque personnage/joueur va lui faire, à tour de rôle, une proposition. Cette dernière doit faire avancer le récit, apporter des éléments clés, ou bien encore permettre de résoudre tout ou partie de la problématique du chapitre.

Une proposition peut prendre la forme d'une seule phrase, mais il est préférable que le personnage/joueur l'étaye en un petit argumentaire afin de convaincre l'écrivain de sa pertinence. Les propositions énoncées par les joueurs peuvent se faire à la première ou à la troisième personne selon leur aisance à incarner leurs personnages.

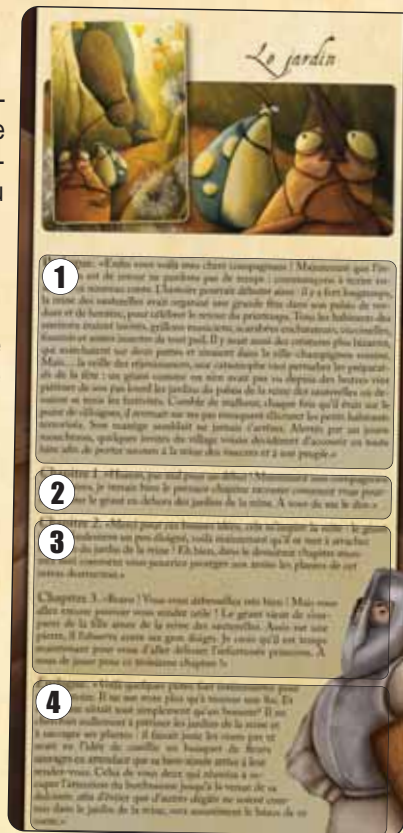
Attention : les propositions des joueurs n'ont pas besoin d'avoir de lien entre elles. Un joueur ne peut faire qu'une seule proposition durant le premier chapitre.

Les objets

Une proposition doit nécessairement inclure l'un des objets présents au centre de la table. De plus, cet objet doit être l'élément clé de la proposition. Plus un objet a d'étoiles plus, a priori, il sera complexe à intégrer à l'histoire.

Au moment où le personnage/joueur actif prononce le nom de l'objet, il prend la carte Objet correspondante et la place face visible devant lui.

Une fois que le joueur a fini d'énoncer sa proposition, Grimm doit



valider ou non sa pertinence. S'il la valide, il place au dessus de l'objet un marqueur Plume. Sinon, il n'en met aucun. Grimm peut justifier sa décision auprès du personnage/joueur s'il le souhaite. Durant ce premier chapitre, il peut valider les propositions de plusieurs personnages/joueurs.

Attention : un joueur ne peut utiliser qu'un seul objet durant le premier chapitre. De plus un objet qui a déjà été utilisé par un joueur, ne pourra pas être réutilisé par un autre joueur afin de faire une autre proposition durant le restant de la partie.

Les critères pour valider la pertinence d'une proposition

Pour valider ou non la proposition de l'un des personnages/joueurs, Grimm peut se référer aux critères suivants à titre indicatif :

- L'objet utilisé s'intègre bien à la proposition du personnage/joueur ;
- La proposition du personnage/joueur répond à la problématique du chapitre ;
- La proposition du personnage/joueur est pertinente.

Attention : un personnage/joueur ne peut pas remettre en cause la décision de l'écrivain.

L'ordre des propositions

Une fois que Grimm a lu le paragraphe Chapitre 1 de la fiche Scénario, les personnages/joueurs souhaitant faire une proposition lèvent la main. L'écrivain donne alors la parole à l'un d'entre eux. Si aucun personnage/joueur ne lève la main, c'est l'écrivain qui en désigne un pour faire une proposition. Si le personnage/joueur désigné n'arrive pas à en faire une, alors l'écrivain remet arbitrairement au joueur un objet et ne lui attribue aucun point. Une fois que tous les joueurs ont fait leur proposition, et ont donc utilisé un objet, on passe au chapitre 2.

Les deuxième et troisième chapitres 3

On procède de la même façon pour le deuxième et le troisième chapitre que pour le premier. La seule différence réside dans le fait que Grimm offre 2 marqueurs Plume pour un objet validé lors du deuxième chapitre, et 3 marqueurs Plume lors du troisième (et dernier) chapitre.

Sélection des 2 personnages/joueurs pour l'épilogue du conte

À l'issue des 3 premiers chapitres, chaque personnage/joueur compte le nombre de marqueurs Plume qu'il a obtenus. Les deux joueurs qui en ont cumulé le plus vont alors pouvoir proposer à Grimm un épilogue à son conte. En cas de joueurs à départager, c'est le (ou les) joueur(s) avec le plus grand nombre d'étoiles présentes sur ses cartes Objet validées qui participera (participeront) à l'épilogue. Si une nouvelle égalité se présente, c'est Grimm qui départage les personnages/joueurs en choisissant celui qui lui a fait la plus forte impression au cours des 3 chapitres.

Une fois les deux personnages/joueurs sélectionnés pour la phase de l'épilogue, Grimm se lance dans la lecture du paragraphe intitulé Épilogue de la fiche Scénario.

Épilogue 4

Grimm lit le paragraphe intitulé Épilogue de la fiche Scénario. Ce paragraphe indique aux personnages/joueurs l'idée principale que Grimm souhaite développer dans son épilogue. Parmi les 2 personnages/joueurs restants, celui le plus à la gauche de Grimm commence cette dernière phase de jeu. Grimm retourne alors le sablier. Le premier personnage/joueur a désormais 30 secondes pour proposer à Grimm une fin à son conte en incluant les deux cartes Objet présentes au centre de la table qui n'ont pas encore été utilisées.



Une fois que le premier joueur a fait sa proposition, c'est au tour du second joueur d'en faire une. Ce dernier a plus de temps pour réfléchir à sa proposition mais, en contrepartie, il ne doit pas réutiliser les mêmes idées que le premier joueur autour des 2 cartes Objet restantes. À l'issue de cette manche, Grimm désigne le nouveau héros de son prochain conte en respectant les critères suivants :

- Les 2 objets ont été utilisés et s'intègrent bien à la proposition du personnage/joueur ;
- La proposition du personnage/joueur répond à la problématique de l'épilogue ;
- La proposition du personnage/joueur est pertinente et cohérente.

Attention : si un personnage/joueur utilise moins d'objets que son adversaire, il est automatiquement éliminé.

Exemple de proposition

Voir page 62 à la fin de ce livret.

Variante «joueurs avertis»

Dans cette variante les personnages/joueurs vont élaborer ensemble une histoire commune. Chacun peut prendre la parole quand bon lui semble sans avoir à lever la main, afin de répondre ou de rebondir sur les propos d'un autre joueur et cela autant de fois qu'il le souhaite durant un chapitre. Chaque personnage/joueur reste néanmoins obligé de ne faire qu'une seule proposition utilisant une carte Objet par chapitre. Le reste des règles ne change pas. Un chapitre se clôt toujours quand tous les personnages/joueurs ont fait une proposition utilisant une carte Objet. La phase de l'épilogue reste inchangée.

Variante «collective»

Dans cette variante, Grimm donne toujours son avis sur les propositions des personnages/joueurs mais ne leur attribue aucun marqueur "Plume. Ainsi tous les personnages/joueurs participent à la phase de l'épilogue. L'écrivain ne désigne aucun héros à la fin du conte.

Nouveaux scénarios

Rendez-vous sur la page « télécharger » de notre site internet www.libellud.com. Vous y aurez accès progressivement à de nouveaux scénarios afin de renouveler vos parties. N'hésitez pas non plus, si vous vous sentez l'âme d'un écrivain, à nous faire parvenir les vôtres. C'est avec plaisir que nous les publierons sur notre site afin de les partager avec l'ensemble de la communauté.

Remerciements

Michel et Monique Bonnessée, Vincent Moirin, Paul Neveur, Jérémy Guetté, Maxime Biessy, Florent Toscano, Vincent Bidault, Bony, Fred Coussay, Benoit Forget, Andy, Docteur Mops, Claudine Roubira-Hill, Yohan Bouffandeau, la ludothèque 1,2,3 Soleil à Montreuil, et l'ensemble des personnes qui ont participé aux tests du jeu.

À la mémoire de Vincent Moirin.



Les bonshommes de neige



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps les habitants d'une petite ville de montagne étaient sans cesse harcelés par une horde de bonshommes de neige géants qui semaient la terreur. Le sage du village, un très vieil homme qui parlait peu mais que tout le monde écoutait, finit par sortir de son silence : « Le chef de ces créatures qui vous persécutent ressemble étrangement à un enfant que j'ai connu dans ma jeunesse. Pour une raison mystérieuse n'aurait-il pas grandi comme tout le monde ? Ce serait bien là le diable ! Ce garçon se conduisait à l'époque comme un tyran vis-à-vis de nous. Et si c'est bien lui qui use de son pouvoir, j'ai bien peur qu'il ne souhaite à présent devenir le maître de notre ville. » Le bourgmestre rassembla alors quelques valeureux villageois qui, remontant la trace des bonshommes de neige, arrivèrent jusqu'au repère du jeune apprenti sorcier. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez perturber le jeune sorcier afin de briser le sort qui lui permet d'animer et de contrôler les bonshommes de neige. À vous de me le dire. »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : grâce à votre intervention, les bonshommes de neige se sont immobilisés. Le petit sorcier s'adresse alors à vous d'un air sévère : « cela fait plus de soixante ans que j'essaie de mettre au point ce sort. N'avez-vous donc aucun respect pour mon travail ? » Le patriarche du village disait donc vrai : cet enfant n'a pas grandi comme tout le monde. Hé bien dans le deuxième chapitre, montrez moi comment vous comptez faire pour découvrir le secret de son éternelle jeunesse. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! L'enfant-sorcier vous a avoué qu'il ne connaissait pas la peur ! A cause de cette terrible maladie, il ne peut pas grandir. Ces parents, pensant que leur fils était maudit ont pris peur et l'ont abandonné. Depuis ce jour, l'enfant cherche à se venger du mauvais sort en faisant peur aux autres. Je crois qu'il est temps maintenant d'aider le malheureux à connaître enfin ce sentiment, ce qui lui permettra peut-être de grandir comme tout le monde. À vous de jouer pour ce troisième chapitre. »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Vous ne le croirez peut-être pas mais c'est en écoutant tout simplement une de mes histoires que l'enfant-sorcier a eu peur pour la première fois de sa vie. Quel soulagement ! Le voilà devenu un beau jeune homme. Mais il semble tout gêné de rentrer au village avec vous, lui qui a vécu seul depuis si longtemps ! Celui de vous deux qui lui trouvera le métier qui saura le rendre heureux parmi les autres sera assurément le héros de ce conte. »



Les oiseaux



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps, commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps, le roi eut vent par hasard de l'existence d'une petite ville qui ne figurait sur aucune carte du royaume. Ne supportant pas l'idée qu'un groupe d'habitants puissent échapper à son autorité, il convoqua en urgence ses meilleurs explorateurs et les envoya aux quatre coins du pays. Les émissaires qui retrouveraient le village clandestin avaient pour mission de mener leur enquête sur place puis de ramener le chef au château. Le roi comptait bien interroger ce rebelle et faire entrer dans le rang ces infidèles, par la force s'il le fallait. Ainsi, après une longue et éprouvante traversée du pays, un groupe d'aviateurs explorateurs arriva aux premières lueurs de l'aube en vue d'une ville inconnue qui semblait se fondre dans le désert. Ils touchaient enfin à leur but. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous allez pouvoir atterrir au cœur de la cité sans éveiller la méfiance des habitants. À vous de me le dire. »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : les habitants de cette ville ont le goût des festivités : ils organisent chaque semaine une soirée pour le plaisir de se retrouver, rire ensemble, danser ou bien jouer... Vous voilà donc invités à une soirée « palabre » sur la place du village. Et bien dans le deuxième chapitre montrez moi comment vous allez gagner la confiance des villageois en leur racontant chacun votre tour un bref mais captivant récit. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Les gens d'ici paraissent avoir trouvé un parfait équilibre entre temps de travail et temps de loisir. Plus étonnant encore tous se respectent mutuellement sans qu'aucun homme en arme n'assure l'ordre ! Je crois qu'il est temps maintenant de penser à votre mission et de vous mettre à la recherche du chef de ce village. Mais comment le retrouver alors que tous les habitants sont drapés de toges blanches ? À vous de jouer pour ce troisième chapitre. »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Je vais vous surprendre mais vous n'avez pas réussi à trouver le chef du village : pour la simple et bonne raison qu'il n'y en a pas. Chaque habitant est, en ce lieu, responsable de lui-même et de tous les autres à la fois. Quelques villageois vous ont éclairés de bonne grâce sur la question, faisant naturellement confiance aux étrangers : « Cette ville existe depuis la nuit des temps. Les habitants du royaume qui n'ont pas trouvé leur place ailleurs finissent toujours par connaître son existence et viennent s'y installer en toute quiétude. C'est pour cela qu'elle reste comme un îlot de liberté en dehors des cartes officielles. » Celui de vous deux qui terminera mon histoire, sachant la mission que le roi lui a confiée, sera assurément le héros de ce conte. »

La bibliothèque



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps, commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps l'aube ne se leva pas sur le royaume et il en fut de même les jours suivants. Le roi convoqua alors ses ministres, mais aucun ne fut à même de lui fournir la moindre explication. Même les plus grands savants du royaume restaient silencieux, la tête basse, devant ce phénomène ! Excédé, le monarque entra dans une colère noire, craignant que son peuple ne se soulève face à son impuissance. Sa fureur quelque peu retombée, le souverain décida de s'isoler pour réfléchir. Il s'enferma dans la pièce la plus inaccessible du château : une ancienne bibliothèque oubliée de tous. À l'intérieur on aurait juré que le temps s'était arrêté. Seul un bibliothécaire y insufflait un semblant de vie. Bien qu'un peu surpris de la visite de son roi, le vieil érudit prêta une oreille attentive à son récit. Il se rappela alors l'existence d'un ancien manuscrit qui racontait une histoire semblable survenue plusieurs siècles plus tôt, et comment les savants de l'époque avaient résolu le problème. Mais il lui était impossible de se souvenir où il avait bien pu ranger ce précieux ouvrage dans ce temple du savoir et de la connaissance. Le roi fit alors mandater des hommes de confiance afin d'assister le vieil érudit. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez aider le bibliothécaire à remettre la main sur ce précieux manuscrit. Il en va de la survie du royaume. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : après de longues heures à fouiller les moindres rangées de livres, il semble que vous ayez retrouvé la trace du fameux manuscrit. Le texte parle de procéder à un étrange rituel à base d'Alozorina... Mais qu'est ce donc ? Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous allez réussir à en savoir plus et à vous procurer le mystérieux ingrédient. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Vous avez désormais l'ingrédient principal entre les mains. Je crois qu'il est temps maintenant de procéder au rituel. Montrez-moi comment vous allez prendre les choses en main. À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Ah ! Que les dieux sont farceurs ! Ils aiment de temps à autre se divertir en faisant peur aux humains. Le rituel les a, j'en suis sûr, bien amusés mais ils ne semblent pas décidés pour autant à faire réapparaître la lumière en ce royaume. Celui de vous deux qui arrivera par un quelconque stratagème à rendre les dieux plus enclins à écouter votre demande sera assurément le héros de ce conte. »

Le héraut



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps, commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps le héraut du roi fit une annonce devant les habitants d'une petite ville de province: Oyez ! Oyez bonnes gens ! Un mal inconnu s'est abattu sur les habitants du royaume. Les personnes frappées se mettent à courir dans tous les sens, à crier des mots d'une langue inconnue, puis tombent dans un sommeil profond dont on ne peut les tirer. Les meilleurs guérisseurs du royaume ont bien tenté d'endiguer la terrible épidémie mais ils n'ont pas réussi à ce jour. Une fois que le héraut eut quitté l'estrade pour aller faire son annonce dans la ville voisine, un groupe de jeunes gens se rassembla sur la place, bien décidés à essayer de vaincre ce mal mystérieux. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez en apprendre plus sur l'origine de ce mal sans vous faire contaminer. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : le nuage sombre et menaçant est aux portes de la ville. Et s'il était la cause de ce fléau ? Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous allez pouvoir protéger les habitants de ce danger imminent. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Les habitants sont pour le moment hors de danger. Les bruits courent que le premier nuage serait apparu au dessus de la capitale, non loin du château royal. Je crois qu'il est temps maintenant de vous diriger au plus vite vers la source du mal afin de comprendre comment le nuage a pu se former. À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Une fois arrivés à la capitale désertée, tout vous mène vers un laboratoire d'alchimie en partie détruit, d'où s'échappent encore d'âpres fumées noires. Blotti au fond de la pièce, le roi en personne pleure à chaudes larmes : « Qu'ai-je fait ? Tout est de ma faute ! Je n'aurais jamais dû risquer d'élaborer moi-même un philtre d'amour. Voyez-le résultat ! » Celui de vous deux qui réussira à réparer la grosse bêtise du roi sera assurément le héros de ce conte. »





La cérémonie



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps, au plus profond de la forêt qui entourait une petite ville du royaume, se déroulait, chaque nuit de pleine lune, un rituel magique. On racontait qu'en ce lieu tenu secret, un puissant sorcier initiait les participants à des pratiques occultes. Chaque mois, il attirait de plus en plus d'adeptes, promettant le pouvoir d'immortalité à quiconque porterait un masque empreint de sa magie. Ainsi, jour après jour, la petite ville se vidait inexorablement de ses habitants, au grand dam de son bourgmestre. Ce dernier, en désespoir de cause, décida de faire appel à de vieilles connaissances en qui il avait toute confiance afin de percer le secret de cet énigmatique sorcier. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment, après avoir découvert l'emplacement de la cérémonie, vous pourriez réussir à vous mêler à ses participants sans vous faire remarquer. À vous de me le dire. »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : hélas, l'un des membres de votre groupe a été démasqué par un gardien de la cérémonie. Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous pourriez aider le maladroit à se tirer de ce mauvais pas. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant de trouver un stratagème pour attirer le sorcier dans un lieu isolé. Vous pourriez alors lui arracher son fameux masque et peut-être ainsi découvrir son secret. À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Je pense que je vais vous surprendre mes petits compagnons. Derrière ce masque se cachait en fait le jeune prince du royaume. Une sorcière malintentionnée le lui avait remis quelques mois plus tôt car il était censé l'aider à vaincre sa peur des autres. En réalité, le masque avait le pouvoir de contrôler l'esprit de celui qui le portait. La sorcière voulait ainsi se venger du roi qui l'avait répudiée jadis, en se servant de son propre fils pour semer le désordre en son royaume. Celui de vous deux qui réussira à convaincre le prince qu'il n'a nul besoin de masque pour guérir de sa peur sera assurément le héros de ce conte. »



Le jardin



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps, la reine des sauterelles avait organisé une grande fête dans son palais de verdure et de lumière, pour célébrer le retour du printemps. Tous les habitants des environs étaient invités, grillons musiciens, scarabées enchanteurs, coccinelles, fourmis et autres insectes de tout poil. Il y avait aussi des créatures plus bizarres, qui marchaient sur deux pattes et vivaient dans la ville-champignon voisine. Mais... la veille des réjouissances, une catastrophe vint perturber les préparatifs de la fête : un géant comme on n'en avait pas vu depuis des lustres vint piétiner de son pas lourd les jardins du palais de la reine des sauterelles où devaient se tenir les festivités. Comble de malheur, chaque fois qu'il était sur le point de s'éloigner, il revenait sur ses pas manquant d'écraser les petits habitants terrorisés. Son manège semblait ne jamais s'arrêter. Alertés par un jeune moucheron, quelques invités du village voisin décidèrent d'accourir en toute hâte afin de porter secours à la reine des insectes et à son peuple. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez attirer le géant en dehors des jardins de la reine. À vous de me le dire. »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : le géant s'étant finalement un peu éloigné, voilà maintenant qu'il se met à arracher les fleurs du jardin de la reine ! Eh bien, dans le deuxième chapitre montrez moi comment vous pourriez protéger nos amies les plantes de cet intrus destructeur. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Mais vous allez encore pouvoir vous rendre utile ! Le géant vient de s'emparer de la fille aînée de la reine des sauterelles. Assis sur une pierre, il l'observe entre ses gros doigts. Je crois qu'il est temps maintenant pour vous d'aller délivrer l'infortunée princesse. À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Et si le géant n'était tout simplement qu'un homme ? Il ne cherchait nullement à piétiner les jardins de la reine et à saccager ses plantes : il faisait juste les cents pas et avait eu l'idée de cueillir un bouquet de fleurs sauvages en attendant que sa bien-aimée arrive à leur rendez-vous. Celui de vous deux qui réussira à occuper l'attention du bonhomme jusqu'à la venue de sa dulcinée, afin d'éviter que d'autres dégâts ne soient commis dans le jardin de la reine, sera assurément le héros de ce conte. »





L'usine



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps, avait été construite une ville-usine qui ressemblait à une immense boîte mécanique fermée. Ses habitants travaillaient et vivaient là depuis tant d'années qu'ils ne se rappelaient plus ce qui existait dehors. D'ailleurs ils n'imaginaient même plus qu'il puisse exister quoi que ce soit à l'extérieur ! Un beau jour, un nouveau commandant en chef des travaux fut nommé. Dès lors, ce petit homme cruel et avare se mit à accabler de travail tous les habitants, petits et grands. « Pressons ! Pressons ! » Ne cessait-il de marteler. « Il faut terminer ce grand rouage avant l'arrivée de la nouvelle année, sinon... » Épuisés par ce rythme infernal, les habitants se traînaient dans les allées comme des automates, exécutant machinalement les mêmes gestes, jour après jour. Mais un soir, un petit groupe qui travaillait sur le même atelier décida que les choses ne pouvaient continuer ainsi. Ils posèrent leurs outils et se mirent en quête d'aller trouver le commandant en chef. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez amadouer l'ignoble petit personnage afin qu'il soit plus clément envers les habitants. À vous de me le dire. »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : le petit chef vous a révélé l'existence d'un événement très important qui doit arriver le soir même dans un lieu secret de cette usine. C'est pour le préparer à temps qu'il presse tout le monde à la tâche. Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous pourriez retrouver ce lieu mystérieux, sans le moindre plan ? »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant de savoir ce qu'il va se passer demain dans ce lieu. Je le verrais bien situé au dernier étage de l'usine : une pièce avec d'immenses volets impossibles à ouvrir qui recouvrent tout un mur. Mais que pourraient bien cacher ces volets ? À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Depuis le début j'avais dans l'idée que cette usine pouvait être une immense horloge à coucou posée dans la demeure d'un géant. Pour une fois, le nouveau commandant en chef des travaux voulait que les douze coups de minuit sonnent à l'heure. Celui de vous deux qui réussira à motiver les habitants pour terminer le travail dans les temps sera assurément le héros de ce conte. »



Les jouets



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps, une reine mit au monde un fils, à la très grande joie du roi. Le prince fut tant choyé et gâté qu'à l'âge de cinq ans déjà, sa chambre croulait sous un nombre incroyable de jouets. Pourtant, l'enfant n'était pas heureux, car malgré tous ses privilèges, il n'avait aucun ami. Chaque nuit il était hanté par le même cauchemar. Dans ce rêve terrifiant, il devenait un petit ours en peluche. Tout seul dans sa chambre, plongé dans le noir, il percevait des bruits étranges autour de lui comme des raclements de gorge et autres craquements. Puis, tout d'un coup, la chambre s'éclairait et là, des marionnettes au visage menaçant s'approchaient de lui comme pour saisir son cœur. Le prince se réveillait alors, en sueur, ne parvenant à se rendormir qu'au petit matin. Un soir, il décida avant de se coucher, de placer ses peluches préférées à côté de lui dans son lit : son petit ours mais aussi des personnages de contes de fée que lui avait offerts sa marraine. « Comme cela » se dit-il, « si je fais encore ce mauvais rêve, cette fois, mes amis seront avec moi. » Mais de nouveau, à peine endormi, le même cauchemar recommençait... »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez aider le jeune « prince ours » à faire sortir les méchantes marionnettes de sa chambre. À vous de me le dire ! »

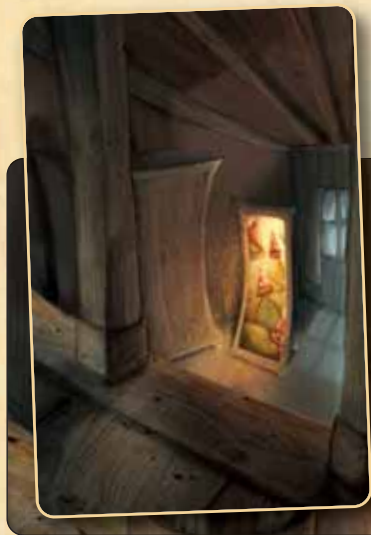
Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : malheureusement, le chef des jouets, n'a rien voulu entendre et les marionnettes vous ont attrapés, ficelés et suspendus au plafond ! Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous pourriez vous sortir de ce mauvais pas ! »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant d'accompagner le « prince ours » jusqu'à la chambre de ses parents. Il pourrait ainsi trouver auprès d'eux un peu de réconfort. Mais attention, vous êtes dans le noir et le château est grand ! À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Et si la cause de ce mauvais rêve était tout simplement liée à la grande solitude du prince ? Celui de vous deux qui réussira à gagner sa confiance et à devenir son tout premier véritable ami, sera assurément le héros de ce conte. »



Le miroir



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps, la plus jeune fille du roi se réveillait chaque nuit en sursaut avec l'impression que quelqu'un l'observait dans son sommeil. Pensant que cela n'était qu'un mauvais rêve, elle finissait toujours par se rendormir. Une nuit où le sommeil tardait à venir, la princesse, vit une ombre se glisser jusqu'à son lit et se pencher sur elle un court instant. À peine eut-elle le temps de crier que son mystérieux visiteur avait déjà disparu. La curiosité étant plus forte que la peur, elle sauta de son lit et poursuivit discrètement la silhouette. Après avoir traversé les couloirs silencieux du château, elle la vit disparaître par la porte du grenier. Mais celle-ci resta fermée quand elle voulut l'ouvrir. Le lendemain, à la même heure, elle monta à nouveau au grenier accompagnée cette fois de ses amis. Une fois la porte ouverte, ils se retrouvèrent à l'intérieur de la pièce, où d'un étrange miroir sortait une chaude lumière d'été... »

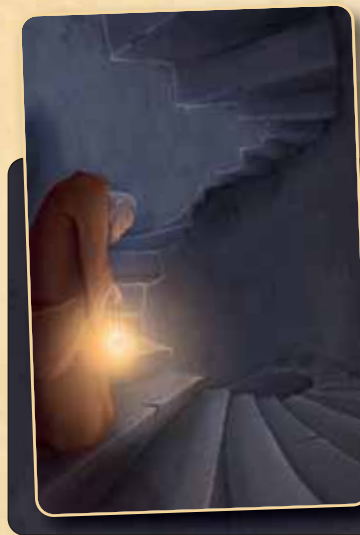
Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez retrouver la trace de la silhouette fugitive qui doit être, en ce moment, de l'autre côté du miroir, dans un pays bien étrange. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : après un long périple dans le pays du miroir, vous voilà arrivés aux portes d'un imposant palais-champignon. Mais les gardiens n'ont pas l'air décidés à y laisser pénétrer des étrangers. Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous pourriez tromper leur vigilance et vous glisser à l'intérieur. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant de mener l'enquête. Comment retrouver la mystérieuse silhouette dans ce gigantesque palais-champignon ? À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Vous avez enfin retrouvé le mystérieux visiteur mes chers compagnons imaginaires. Mais vous seriez-vous doutés que ce personnage n'était autre que le prince du royaume voisin ? Depuis sa première rencontre avec la jeune princesse, il n'a eu de cesse de penser à elle. Mais, trop timide pour lui déclarer sa flamme, il venait juste la contempler dans son sommeil, chaque soir, en usant d'un miroir magique qui reliait leurs deux royaumes. Celui de vous deux qui aidera le prince à révéler son amour à la jeune princesse et à conquérir son cœur sera assurément le héros de ce conte. »

Le mage



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps, dans une vieille tour isolée, vivait un mage au savoir immense qui n'avait pour seule compagnie que son fidèle moine-serviteur. Il avait connu les temps anciens où de sanglantes guerres ravageaient la région. Depuis cette époque lointaine ce mage, selon la rumeur, ne serait plus sorti de sa tour, pensant qu'on se battait encore à l'extérieur. Dans le même comté, le seigneur local qui avait pris pour fiancée une jeune princesse orientale, préparait activement son mariage. Or cette dernière, issue d'une famille érudite, était avide d'embrasser toutes les connaissances de son temps. Le seigneur sensible à ce noble caractère demanda alors qu'on alla quérir le mage savant pour servir de témoin à son mariage dont la date approchait. Mais hélas, aucun des envoyés n'était parvenu à faire sortir le vieil homme de son repaire. C'est alors qu'un petit groupe de fidèles, rompus aux épreuves de toutes sortes décidèrent de prendre les choses en main. Et voilà nos amis pénétrant dans la tour sombre et demandant au moine de les conduire jusqu'à leur maître. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez persuader le moine, qui ne semble pas disposé à vous aider, de vous conduire à son maître. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : le moine a fini par vous conduire au sommet de la tour. Mais à peine avez-vous franchi la porte que celle-ci s'est refermée derrière vous ! Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez moi comment vous allez vous sortir de ce piège, et gare au vertige ! »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant de découvrir où se cache le mage. Peut-être y a-t-il quelque part un passage secret qui vous mènerait à lui ? Mais comment le savoir ? À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Un petit passage secret vous a mené dans une pièce sombre respirant la magie. Le moine semble surpris de vous y trouver. Et si en réalité ce mystérieux personnage n'était autre que le mage tant recherché ? Cela expliquerait pourquoi personne ne l'avait jamais trouvé en ces lieux. Celui de vous deux qui découvrira la vérité sur cette affaire et sauvera le mariage du seigneur sera assurément le héros de ce conte. »

Le moulin



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps dans une contrée riche en blé, maïs et céréales de toutes sortes, vivaient paisiblement de braves paysans. Mais hélas, temps de paix ne saurait durer toujours : un soir d'été, apparurent dans le ciel ambré de la campagne des nuées de créatures menaçantes semblables à des dragons. Surgissant de nulle part elles se mirent à fondre sur les pâturages et à disperser le bétail. En peu de temps, la région si riche auparavant se vida de ses habitants et devint une contrée désolée. Le seigneur de la province rassembla alors quelques courageux, afin de pourchasser les intrus et permettre aux exilés de retourner vivre dans leurs chaumières. Le petit groupe en marche ne mit pas longtemps à repérer les bêtes volantes qui tournoyaient autour d'un vieux moulin au sommet d'une colline... »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez vous approcher de ce moulin, sans vous faire repérer ni attaquer par les monstres. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : une fois à l'intérieur du moulin vous êtes surpris d'entendre la voix métallique d'un petit automate s'adresser à vous : « Etrangers, si vous voulez monter à l'étage, vous devrez d'abord déclencher le mécanisme qui déroulera l'escalier. » Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous pourriez atteindre la partie haute du moulin pour voir ce qu'il s'y passe ? »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien, vous avez trouvé un mystérieux personnage à l'étage affairé autour d'une étrange machine. Je crois qu'il est temps maintenant de découvrir ce qu'il se trame ici. À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Je vous ai joué un bon tour mes petits êtres imaginaires. Vous avez tremblé devant cette armée de dragons n'est ce pas ? Et bien figurez-vous que le mystérieux personnage dans le moulin n'est autre qu'un génial inventeur que personne n'avait jamais pris au sérieux. Afin de prouver au monde entier son talent, il s'était mis en tête de créer une invention qui changerait le cours de l'histoire. Il avait ainsi réussi à fabriquer cette machine qui projetait un rayon de lumière jusqu'aux nuages et faisait apparaître des créatures tout droit sorties de son imagination. Et tout le monde les avait perçues comme réelles. Celui de vous deux qui arrivera à convaincre l'inventeur de renoncer à ses expériences farfelues qui terrifient la province sera assurément le héros de ce conte. »

La cité



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps le roi d'un petit pays croyait qu'au-delà des frontières de son royaume il n'y avait qu'un vaste désert inhabité. Sa femme avait beau lui soutenir le contraire, le roi ne voulait rien entendre. Il faut dire que ses plus fidèles conseillers, de peur d'être congédiés, n'osaient remettre en cause les convictions du vieil homme. La reine demanda alors à ses plus proches amis de partir à la découverte de pays lointains et de ramener chacun un objet merveilleux. Elle pourrait ainsi les montrer à son mari, le roi, et lui prouver qu'il était dans l'erreur... Mais quand le petit groupe revint au pays trois ans plus tard, chacun avec son trophée à offrir au souverain, une mauvaise surprise les attendait. A peine eurent-ils franchi la porte de la cité qu'ils furent saisis d'une impression fort désagréable : les rares passants qu'ils croisaient étaient pressés, craintifs et leur jetaient des regards pleins de méfiance et de haine. Nos amis se sentaient comme des étrangers dans leur propre ville. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez faire pour ne plus attirer les regards malveillants de la population. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : vous vous retrouvez coincés au fond d'une impasse avec en face de vous une bande de riverains qui menacent de vous attaquer. Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez moi comment vous allez à réussir à vous sortir sans dommage de ce mauvais pas. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Vous avez réussi à entrer dans le palais grâce à la reine, prévenue de votre arrivée. Je crois qu'il est temps maintenant d'aller trouver le roi pour lui présenter vos offrandes. Mais quels objets merveilleux de pays lointains lui avez-vous donc ramenés ? À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Et si rien n'avait réellement changé dans le royaume que vous avez quitté naguère ? Si c'était juste votre propre regard sur le monde qui avait évolué mes amis ? Au fil des rencontres en des contrées lointaines votre long périple vous a sans nul doute ouvert les yeux et le cœur. Ainsi, à votre retour, n'étiez-vous plus à même de reconnaître votre propre pays, depuis bien trop longtemps replié sur lui-même. Celui de vous deux qui arrivera à libérer le monarque de son enfermement et de sa peur de l'inconnu afin de redonner au royaume sa vitalité et son aura d'antan sera assurément le héros de ce conte. »



Le trésor



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps, commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps, les habitants du royaume découvrirent avec effroi que toutes les fontaines et cours d'eau des villes et des campagnes s'étaient tarées durant la nuit. La panique commença à gagner la population. Le roi dépêcha ses spécialistes dans tout le pays mais aucun ne parvint à découvrir l'origine de cette calamité. Néanmoins, l'un d'eux rapporta qu'une vieille femme avait eu la stupéfaction de voir surgir dans son champ un puits si profond qu'il pouvait, selon elle, conduire jusqu'aux entrailles de la terre. Là bas, tout en bas, se trouvait peut-être la solution du mystère. Le roi fit appel alors à des hommes de confiance pour descendre au fond du puits et résoudre l'énigme de la disparition de l'eau. Le petit groupe fut aussitôt dépêché sur place ; chacun avec son bagage enjamba le rebord du puits et disparut dans le trou béant. La descente dans la nuit et la chaleur sembla durer une éternité, jusqu'au moment où ils débouchèrent sur une énorme cavité faiblement éclairée. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez arriver à comprendre ce qu'il se passe dans cet étrange monde souterrain. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : un mineur vient à votre rencontre et vous demande de l'aider à retrouver son fils qui s'est égaré dans ce vaste labyrinthe de grottes. Hé bien, dans le deuxième chapitre, montrez moi comment vous allez réussir à lui rendre ce service. Peut-être pourra t-il après cela vous apporter son aide en retour. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant de poursuivre votre route. Alors que vous étiez tout proche de la salle du trésor, une maigre silhouette s'approche de vous : « Nobles étrangers, ayez pitié d'une pauvre créature comme moi qui ne voit plus le jour depuis si longtemps. » À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Voici l'idée que j'avais en tête. A peine arrivés dans la salle du trésor que le dragon s'adresse à vous : « Jeunes aventuriers vous venez de me prouver que vous avez le cœur pur. Voici mon bien le plus précieux. J'espère que vous saurez convaincre ceux d'en haut de ne pas le gaspiller comme ils l'ont fait de par le passé ». Une fois ces mots prononcés, le monticule d'or au pied du dragon se transforma en un lac d'eau pure et limpide. Celui de vous deux qui arrivera à faire en sorte que les villageois puissent profiter de cette richesse sera assurément le héros de ce conte. »

Le labyrinthe



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps, commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps, avait été construit un immense labyrinthe magique aux portes d'un désert sans fin. Une prophétie remontant à la nuit des temps annonçait que le premier à découvrir le secret du labyrinthe, verrait le désert se transformer instantanément en un vaste royaume à la terre riche et fertile dont il deviendrait le souverain. Pour déclencher le miraculeux phénomène, il suffirait de découvrir deux objets magiques cachés dans le labyrinthe, et d'en faire bon usage. Mais à ce jour, personne n'avait accompli la prophétie. Le gardien du labyrinthe, une créature sans âge et sans pitié ne laissait aucune chance à quiconque osait pénétrer dans son antre. Un beau jour, un petit groupe d'audacieux compagnons de fortune décidèrent de tenter l'expérience en mettant en commun leurs compétences; et c'est ainsi qu'ils arrivèrent aux portes du labyrinthe... »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous allez pouvoir progresser dans le labyrinthe sans vous perdre, et éviter ainsi de tourner en rond indéfiniment. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : vous avez remarqué une sorte d'ouverture qui semble se dessiner dans la chemise du gardien. Hé bien, dans le deuxième chapitre, montrez moi comment vous allez réussir à vous y introduire, en trompant la vigilance de son propriétaire. Les deux objets que vous recherchez sont sûrement cachés à l'intérieur. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Vous avez découvert une crypte souterraine encombrée d'innombrables statuettes et autres antiquités tombant en poussière. Je crois qu'il est temps maintenant de mettre la main sur les deux objets magiques. Mais où peuvent-ils bien se cacher, dans ce bric à brac hétéroclite? À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Vous voilà en possession des deux objets magiques. Celui de vous deux qui arrivera à en faire bon usage, comme le prédit la prophétie, deviendra le seigneur d'un nouveau royaume prospère et sera assurément le héros de ce conte. »

Le galion



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps un vieux marin qui avait écumé les quatre océans confia un secret à un jeune capitaine qu'il avait pris en sympathie : « Hé toi l'jeunot !... M'est avis qu'tu dois bien pouvoir dépenser deux pièces pour offrir de quoi s'rincer l'gosier à un vieux loup d'mer comme moi... J't'aime bien toi. Et j'crois qu'si tu m'écoutes un peu t'auras pas perdu ta soirée. T'sais, j'ai pas mal navigué, sur pas mal d'raffiot... J'ai vu un tas d'trucs qui colleraient les jetons à pas mal de monde. Mais crénom, jusqu'à tantôt j'avais jamais vu d'bateau fantôme ! Non ! Pour sûr ! Un vrai galion aux mâts pourris. Comme je te vois ! Comme j'vois la serveuse là derrière... Brrr, d'ailleurs elle est pas loin d'faire aussi peur... On l'a croisé en approchant d'une île, ben loin d'ici ! Après l'courant austral. Mais celle-là l'est pas sur les cartes. Non, non ! Que sur la mienne de carte ! Et j'm'en vais t'la céder pour rien avec ce coffret qu'appartenait au père d'mon père en prime ! Parce que moi j'y r'mettrais jamais les voiles pour sûr ! Au diable c't'affaire ! Sans doute qu'il est pas étranger à tout c'grabuge... Foi d'corsaire p'tit gars, si t'as les tripes d'aller là-bas tu pourrais bien trouver d'quoi étancher c'te soif d'aventure qu'vous avez vous autres... Moi ma soif maintenant j'préfère l'étancher ici, on n'est pas à l'abri d'croiser un mort mais au moins ici y bouge plus ! Ah, et le coffret. Prends-le ! Le vieux m'avait fait jurer d'ouvrir qu'une fois sur l'île...ça porterait bien trop malheur pour que j'm'y essaye ici ! » Le jeune capitaine prit le coffret, remercia le vieux marin, et rassembla sur l'heure un équipage de fortune. Deux jours plus tard ils prirent la mer, et après une difficile traversée d'environ deux mois, le navire arriva en vue de la petite île. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous allez faire pour contrer la menace du vaisseau fantôme qui semble foncer droit sur vous. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : la menace du bateau fantôme semble écartée. Hélas votre navire semble avoir subi de lourds dégâts ! Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous allez réussir à réparer le navire endommagé. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant d'accoster sur la fameuse île. Mais plus vous semblez vous rapprocher d'elle, plus cette dernière semble s'éloigner ! Il doit bien y avoir une solution. À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Vous voilà arrivés sur l'île. A peine le coffret du vieux marin ouvert qu'une voix d'outre tombe se fait entendre : « Merci d'être arrivés jusqu'ici ! Hélas, nul trésor ne vous attend... Il y a de cela plus d'un siècle mon père a fait naufrage tout près de cette île. Depuis ce jour funeste son âme et celles de son équipage n'arrivent pas à trouver la paix. Je vous ai fait venir ici dans l'espoir de réussir la tâche que je n'ai pu accomplir de mon vivant ! Il doit bien exister une solution pour aider ces malheureux. » Celui de vous deux qui arrivera à accomplir cette noble mission sera assurément le héros de ce conte. »

La pieuvre



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps la femme d'un jeune seigneur avait donné naissance à un héritier. Ses parents lui avaient fait construire la plus belle des chambres au cœur de leur palais. Rien n'était trop beau pour leur fils. Chaque matin, sa mère venait lui rendre visite et le contemplait durant des heures avec émerveillement ; jusqu'au jour où la porte de la chambre s'ouvrit sur une énorme pieuvre qui se tenait juste derrière. Horrifiée, la jeune femme fit un bon en arrière en poussant des hurlements qui retentirent dans tout le palais. Aussitôt les gardes accoururent mais ne purent que repousser la créature dans la chambre. Les jours suivants, de nouvelles tentatives pour franchir la porte se succédèrent. Mais inexorablement la pieuvre condamnait l'accès au lieu et au jeune héritier. Le seigneur du royaume en appela alors à son peuple pour l'aider. Un petit groupe d'habitants répondirent à son appel. C'est ainsi qu'ils se retrouvèrent confrontés à l'angoissante pieuvre. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez trouver un moyen de contourner la pieuvre afin de pénétrer dans la chambre. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : une fois dans la pièce un vieil homme apparaît devant la pieuvre comme par enchantement : « Jeunes aventuriers, n'ayez pas peur ; montrez-moi que votre cœur est pur et je saurais vous aider. Quel bien le plus précieux seriez-vous prêt à m'offrir ? » Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous allez répondre à la requête du vieux sage. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant que le vieil homme vous guide : « Vous m'avez prouvé que votre cœur était pur. Hélas je n'ai plus guère de magie et mon image va bientôt disparaître. Retrouvez mon enveloppe charnelle quelque part en ce palais afin que je puisse vous aider. » À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Vous êtes enfin parvenus à retrouver le sage en chair et en os au fond d'une des geôles du château. L'homme semble ravi de vous revoir : « Je ne suis qu'un vieux magicien parcourant le royaume en quête de savoir. D'habitude les grands de ce monde ne refusent pas l'hospitalité à un homme de ma condition : mais pas la Dame de ce palais qui m'a fait jeter dans cette geôle. Cette femme avait besoin d'une bonne leçon ! J'ai donc transformé ce qu'elle avait de plus cher au monde, son enfant, en une effrayante créature. » Celui de vous deux qui arrivera à ouvrir les yeux et le cœur de la femme du seigneur, et ainsi lui rendra son fils, sera assurément le héros de ce conte. »



La table



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps un être maléfique terrorisait les habitants d'une petite bourgade du royaume. Il vivait dans une vieille maison délabrée perdue au fin fond d'un terrain vague où nul ne venait jamais s'aventurer. On prêtait au personnage des pouvoirs sombres et inquiétants, comme celui de transformer ses victimes en objet ou en animal. À cause de ces croyances, les habitants vivaient dans un perpétuel climat de peur et de méfiance, d'autant que personne ne savait vraiment à qui ou à quoi ressemblait cette créature. À bout de patience, les notables de la ville décidèrent d'envoyer quelques courageux habitants tenter une expédition dans la sombre demeure. Mais dès qu'ils eurent passé le seuil de la porte, les malheureux furent rétrécis comme petites souris, avant même d'avoir dit « ouf ». »

Chapitre 1. « Humm pas mal pour un début. Maintenant mes compagnons imaginaires je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez réussir à vous débarrasser de l'énorme chat qui vous observe en se pouléchant les babines. À vous de me le dire. »

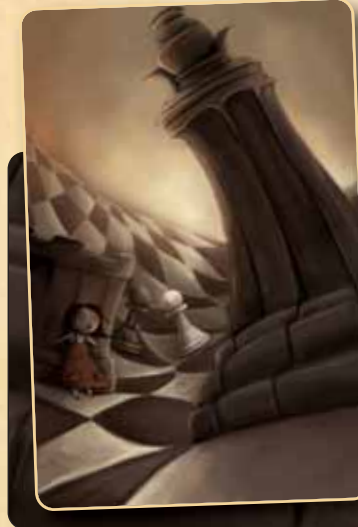
Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous allez vous débrouiller pour retrouver votre taille normale maintenant que la menace du félin est écartée. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Je crois qu'il est temps maintenant de trouver où se cache le sinistre personnage qui vit dans la demeure. À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Après avoir découvert un laboratoire au sous-sol de la sinistre maison, vous avez fini par comprendre que la dernière expérience du sorcier avait mal tourné. Selon toute vraisemblance elle l'aurait transformé en un vulgaire sac à puces. Oui, celui-là même qui vous regardait avec appétit. Le voilà bien puni ! Mais après tout cette mauvaise expérience lui aura peut-être donné l'occasion de réfléchir à ses actes ! Celui de vous deux qui prendra la décision la plus juste quant au sort à réserver au chat-sorcier sera assurément le héros de ce conte. »



Les Échecs



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps, tous les enfants d'un village disparurent en une nuit, sans laisser de traces. Des recherches furent bien effectuées les jours suivants mais elles ne donnèrent, hélas, aucun résultat. Alertés de cette mystérieuse disparition, une poignée d'habitants des villes voisines proposèrent aux parents désespérés de les aider à retrouver leur progéniture. Ils commencèrent leur enquête en rendant visite à une vieille dame solitaire qui vivait dans une petite cabane tout en haut de la montagne. Mais à peine les compagnons eurent-ils pénétré dans la vétuste chaumière qu'une épaisse fumée âcre envahit la pièce, leur piquant les yeux. Quand ils les rouvrirent, ils constatèrent avec stupeur qu'ils ne se trouvaient plus dans la pièce : plus de chaumière ! Plus de montagne ! Ils semblaient pris au piège sur un immense échiquier mouvant. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début. Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez tirer la petite fille des griffes de la reine noire qui ne semble pas très amicale ! À vous de me le dire. »

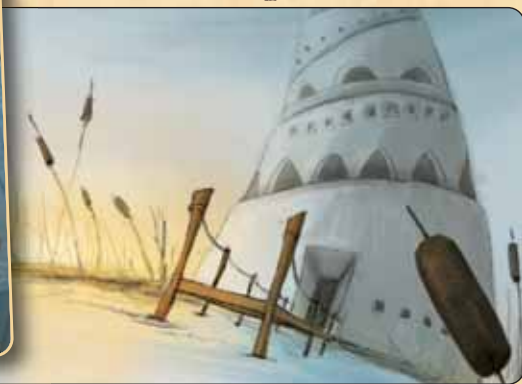
Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : selon les dires de la fillette que vous avez secourue, les quinze autres enfants seraient cachés sur l'échiquier. Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous allez retrouver ces malheureux dans ce cauchemardesque désert noir et blanc. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien, en réalité, les enfants ont été transformés en pions noirs et blancs ! Ils risquent de se faire dévorer par les tours, cavaliers, fous et autres pièces... Je crois qu'il est temps maintenant de trouver un allié pour vous aider à revenir dans le monde réel avec les enfants. À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Le fou blanc cachait bien son jeu ! Ne supportant pas le sort réservé aux « enfants-pions », il a décidé de se sacrifier en mettant le roi noir en échec, rompant aussitôt le maléfice. La dame noire décapita sur le champ le malheureux fou tandis que les enfants reprenaient forme humaine. C'est alors qu'une intense lumière envahit l'échiquier. Quelques instants plus tard, vous étiez revenus dans la chaumière en compagnie de la vieille dame. « Dommage, dit-elle, j'aurais pu gagner cette partie, mais sans les pions ce n'est plus du jeu. » Mais quelle sorte de folie s'était donc emparée de cette étrange femme. Celui de vous deux qui réussira à comprendre les motivations de son noir dessein sera assurément le héros de ce conte. »



Le crapaud



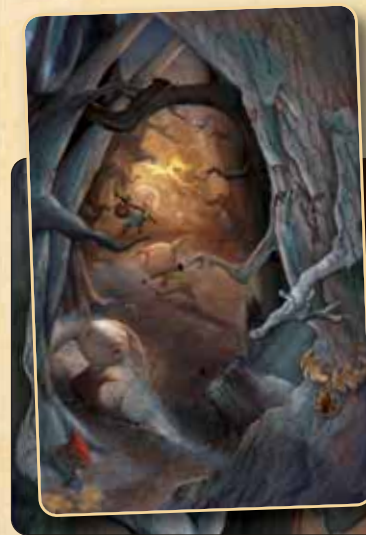
Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps les habitants d'une petite bourgade disparaissaient les uns après les autres, enlevés selon la rumeur, par un sorcier démoniaque. Hélas, aucun de ces malheureux n'était revenu pour confirmer ces dires. Terrorisés à l'idée de voir leurs proches transformés en cafard ou en citrouille, une poignée de courageux habitants décidèrent de tenter une expédition sur l'île du sorcier, perdue au milieu d'un lac. Mais une fois sur la rive ils trouvèrent un épais brouillard les empêchant d'apercevoir le domaine du redouté magicien. Alors qu'ils attendaient que cette purée de pois se dissipe, un énorme crapaud vint à leur rencontre. « Coâ, Coâ, j'ai été transformé par le sorcier maléfique il y a de cela un mois. Coâ, J'ai bien réussi à m'échapper de l'île à la nage, mais un puissant sortilège m'empêche de m'éloigner du lac. Ainsi vous êtes partis délivrer vos amis disparus ? Coâ. C'est très courageux à vous. Si vous le souhaitez je peux vous conduire sur l'île ! Coâ. J'ai vu une barque amarrée non loin d'ici ». C'est ainsi que nos compagnons de fortune guidés par l'homme crapaud se dirigèrent vers l'île du sorcier maléfique. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début. Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez accoster sur la rive car un énorme monstre marin semble se réveiller et faire des vagues sur le lac. À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : maintenant que vous êtes sains et saufs sur l'embarcadere, vous n'avez d'autre choix que d'entrer dans cet étrange temple élevé. Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous allez pénétrer à l'intérieur du bâtiment alors qu'aucune porte ne semble se dessiner sur ses murs. »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Vous auriez dû néanmoins être plus méfiants. Le crapaud vient de retrouver son apparence véritable : celle du sorcier qui a réussi à vous attirer dans son antre ! Je crois qu'il est temps maintenant de capturer cet être avant qu'il ne fasse usage de ses pouvoirs. À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Un an auparavant, le crapaud-sorcier avait quitté son village natal car il ne supportait plus que l'on se moque de sa petite taille. Afin de prouver au monde entier que le talent ne se mesure pas en centimètres, il avait décidé de bâtir une tour plus haute que le ciel. C'est pourquoi, usant de sa magie, il avait enlevé des villageois à seule fin de bâtir sa monumentale œuvre. Celui de vous deux qui ramènera le petit sorcier les pieds sur terre sera assurément le héros de ce conte. »



La forêt enchantée



Prologue. « Enfin vous voilà mes chers compagnons ! Maintenant que l'inspiration est de retour ne perdons pas de temps : commençons à écrire ensemble ce nouveau conte. L'histoire pourrait débiter ainsi : il y a fort longtemps, on racontait que dans la forêt sans fin qui bordait le royaume, existait un lieu secret au pouvoir étrange. Si l'on y pénétrait, on pouvait selon la légende, prononcer un vœu et celui-ci se réalisait aussitôt. Un roi des siècles anciens aurait dans sa jeunesse réussi à découvrir cet endroit, ce qui lui aurait conféré puissance et longévité. Mais depuis, personne n'avait eu la chance de retrouver le lieu magique. Il faut dire que la forêt n'était pas des plus accueillantes. Sombre et inquiétante, elle abritait de nombreuses et effrayantes créatures. Le roi de l'époque, dont la curiosité n'avait d'égale que la couardise, réunit un petit groupe de sujets réputés pour leur bravoure, et leur ordonna de trouver le lieu tant convoité. Par chance, l'un d'entre eux connaissait bien un groupe de gnomes familiers de la forêt. C'est ainsi que tout ce petit monde parti à l'aventure, baluchon à l'épaule. »

Chapitre 1. « Humm, pas mal pour un début ! Maintenant mes compagnons imaginaires, je verrais bien le premier chapitre raconter comment vous pourriez passer sans encombre l'arbre millénaire qui garde l'entrée du cœur de la forêt magique ? À vous de me le dire ! »

Chapitre 2. « Merci pour ces bonnes idées, cela m'inspire la suite : le vieil arbre vous a fait perdre un temps précieux et les gnomes semblent ne pas vous avoir attendus, pressés qu'ils étaient de poursuivre un mystérieux oiseau de feu. Eh bien, dans le deuxième chapitre, montrez-moi comment vous allez retrouver leur trace, malgré l'obscurité car sans eux, je crains que vous ne soyez définitivement perdus ! »

Chapitre 3. « Bravo ! Vous vous débrouillez très bien ! Après des heures passées dans l'épaisse forêt à pister la trace des gnomes, vous voilà arrivés à leur village. Le roi vous accorde une audience : « Ainsi vous êtes à la recherche du sanctuaire de la forêt ? C'est un lieu sacré pour nous. La dernière fois qu'un humain s'y est rendu, il a trahi notre confiance par un vœu égoïste. » Je crois qu'il est temps maintenant pour vous d'accomplir une action de valeur qui réconcilierait les gnomes et les humains. À vous de jouer pour ce troisième chapitre ! »

Épilogue. « Voilà quelques pistes fort intéressantes pour mon histoire. Il ne me reste plus qu'à trouver une fin. Grâce à vos actes, le roi des gnomes semble prêt à laisser une chance aux hommes. Il vous conduit jusqu'au lieu sacré qui n'est autre que le nid de l'oiseau de feu. « Bonjour humains, je suis l'Esprit de cette forêt. J'ai le pouvoir d'exaucer un de vos vœux. Je vous écoute maintenant. » Après ces quelques mots, un choix difficile vous attend : en profiterez-vous pour faire un vœu, ou irez vous chercher votre roi ? Celui de vous deux qui trouvera une jolie fin à mon histoire sera assurément le héros de ce conte. »



Contenido

- Instrucciones y libro de argumentos
- 54 cartas « objeto »
- 44 marcadores « pluma »
- 20 ilustraciones « escenario del cuento »
- 12 personajes con sus bases
- 1 caballete de cartón
- 1 reloj de arena

Objetivo del juego

En Fábula, uno de los jugadores interpretará el papel de Wilhelm Grimm escribiendo su nuevo cuento. El resto de jugadores encarnarán a uno de los personajes creados en la mente del escritor. ¿Conseguirán estos personajes ayudar al escritor a terminar su historia? ¿Quién será el héroe de este nuevo cuento?

Cientos de preguntas que encontrarán respuesta en este cautivador juego, donde la imaginación y la improvisación son la clave.

Preparación

El rol del escritor : Wilhelm Grimm

Elegid al jugador que encarnará al escritor Wilhem Grimm en esa partida. El elegido pondrá el caballete y los marcadores « pluma » delante de él. El papel de Grimm es muy importante ya que será él quien dirija la partida y reparta los puntos.

El rol de los personajes



el hada - el dragón - el comerciante astuto - el lobo - el duende
el príncipe - el elfo - el sabio - la princesa - la bruja - el caballero - el ladrón

El resto de jugadores encarnarán a cada uno de los personajes que habitan en la mente creativa del escritor. Su papel será el de inspirar a Wilhelm Grimm para que termine de escribir su nuevo cuento. Cada jugador escogerá un personaje de los 12 disponibles y colocará la ficha correspondiente delante de él. Después deberá interpretarlo lo mejor posible durante la partida.

Elección del cuento

Grimm elegirá una de las 20 ilustraciones « escenario del cuento » y la colocará orientada hacia los jugadores. Luego, cogerá la ficha « escenario » correspondiente a la ilustración elegida. Ésta será la escena en la que comenzará la partida.



Las cartas « objeto »

Grimm baraja el mazo de cartas « objeto », roba, al azar, 3 por cada personaje (Ej. Si hay 4 jugadores se roban 12 cartas), añade 2 cartas más (14 en total, según el ejemplo anterior), y las coloca todas, boca arriba en el centro de la mesa.

Estas cartas servirán de apoyo a los personajes, para que puedan dar ideas al escritor durante la partida.



Desarrollo de la partida

La partida se desarrolla en 5 fases diferentes: el prólogo, el primer, segundo y tercer capítulo y el final del cuento.

El prólogo ①

En esta fase, Grimm leerá en voz alta el párrafo titulado « prólogo » de la ficha « escenario ». Esto servirá para hacer una introducción de la partida. El « prólogo » ayudará a los personajes a entender el contexto del próximo cuento que Wilhelm Grimm quiere escribir.

El primer capítulo ②

Luego, el escritor leerá el párrafo titulado « Capítulo 1 » de la ficha « escenario ». Este párrafo explicará a los personajes la idea principal que Grimm pretende desarrollar en el primer capítulo del cuento.

Las propuestas

Para ayudar al escritor a dar cuerpo a la idea principal de su primer capítulo, cada personaje, por turnos, le hará, una proposición. Esta propuesta deberá hacer avanzar la historia, aportar elementos clave, o incluso resolver toda o parte de la trama del capítulo.

Una proposición puede ser una sola frase, pero es preferible que el personaje apoye su idea con un pequeño argumento, para convencer al escritor. Éste, podrá hacerse en primera o en tercera persona, según la facilidad que tengan los jugadores para encarnar a su personaje.

Atención : Las proposiciones de los jugadores no tienen porqué estar relacionadas. Un jugador sólo puede hacer una propuesta durante el primer capítulo.

Los objetos

Una proposición no sólo deberá incluir uno de los objetos presentes en el centro de la mesa, sino que éste deberá ser el elemento clave de la proposición. Un objeto con pocas estrellas será más fácil de integrar en la historia que un objeto con muchas estrellas.

Cuando un personaje activo nombre un objeto, cogerá la carta « objeto » correspondiente y la pondrá boca arriba delante de él. Una vez que el jugador haya hecho su proposición, Grimm deberá evaluar su relevancia. Si la acepta, colocará encima del objeto un marcador « pluma ». Si descarta la propuesta, no pondrá ningún marcador.



Grimm podrá justificar su decisión a los personajes si así lo desea. En el primer capítulo, Grimm podrá aceptar las proposiciones de varios personajes.

Atención: un jugador sólo puede utilizar un objeto en el primer capítulo. Además, no pueden usarse objetos que hayan sido ya elegidos por otro jugador para hacer una proposición en lo que quede de partida.



Criterios para evaluar la validez de una proposición

Para aceptar o no la proposición de uno de los personajes. Grimm podrá recurrir, a modo indicativo, a los siguientes criterios:

- El objeto utilizado está bien integrado en la proposición del personaje.
- La propuesta del personaje responde a la problemática del capítulo.
- La proposición del personaje es relevante.

Atención: un personaje no debe discutir la decisión del escritor.

Orden de las proposiciones

Después de que Grimm haya leído el párrafo « capítulo 1 » de la ficha « escenario », los personajes que quieran hacer una proposición levantarán la mano. El escritor dará la palabra a uno de ellos. Si ningún personaje levanta la mano, el escritor decidirá quién será el primero. Si el personaje elegido no consigue proponer nada, el escritor le dará el objeto que quiera y no le dará ningún punto.

Una vez que todos los jugadores hayan hecho su propuesta y, por lo tanto, hayan utilizado un objeto, se pasará al capítulo 2.

Capítulos segundo y tercero **3**

Para el segundo y tercer capítulo se seguirá el mismo procedimiento que para el primero. La única diferencia es que Grimm dará 2 marcadores « pluma » a los objetos aceptados en el segundo capítulo, y 3 a los del tercer (y último) capítulo.

Selección de los dos personajes para el final del cuento

Al final de los 3 primeros capítulos, cada personaje contará el número de marcadores « pluma » que ha conseguido. Los dos jugadores que más puntos tengan podrán proponer un final para el cuento de Grimm. Si hay un empate, participará en el final de la historia él (o los) jugador(es) que tengan más estrellas en sus cartas « objeto » aceptadas. Si aún así sigue habiendo empate, Grimm se encargará de decidir quién participará en la fase final, basándose en la actuación de los jugadores durante las rondas anteriores.

Una vez elegidos los dos personajes para la fase final del cuento, Grimm leerá el párrafo titulado « epílogo » de la ficha « escenario ».

Epílogo **4**

Grimm leerá el párrafo titulado « epílogo » de la ficha « escenario ». Este párrafo indicará a los personajes la idea principal que Grimm desea desarrollar para el final. De los dos personajes que quedan, el que esté más a la izquierda del escritor comenzará esta última fase del juego. Grimm pondrá en marcha el reloj de arena y el primer personaje tendrá 30 segundos para proponer un final para el cuento, utilizando las dos cartas « objeto » del centro de la mesa que aún no hayan sido utilizadas.

Una vez que el primer jugador haya hecho su proposición, será el turno del otro jugador. Éste habrá tenido más tiempo para pensar en una proposición pero, en contrapartida, no podrá uti-

lizar las mismas ideas que el primer jugador para las dos cartas « objeto » restantes. Al final de esta ronda, Grimm elegirá al nuevo protagonista de su próximo cuento respetando los siguientes criterios:

- Los 2 objetos han sido utilizados y se integran bien en la proposición del personaje.
- La proposición del personaje responde a la problemática del epílogo.
- La proposición del personaje es relevante y coherente.

Atención: si un personaje utiliza menos objetos que su adversario, será eliminado automáticamente.

Ejemplo de proposiciones

Ver página 63 al final del libro.

Variante « Puesta en común »

En esta variante los personajes elaboran juntos una historia común. Los jugadores podrán tomar la palabra cuando quieran, sin tener que levantar la mano, para responder o completar las proposiciones de otro jugador, tantas veces como quieran durante un capítulo. Sin embargo, cada personaje podrá hacer solamente una proposición utilizando una carta « objeto » por capítulo. El resto de reglas son las mismas. Los capítulos se terminan siempre cuando todos los personajes hayan hecho una proposición usando una carta « objeto ». Además, la fase del « epílogo » no cambia.

Variante « colectiva »

En esta variante, Grimm siempre dará su opinión sobre las proposiciones de los personajes pero no les asignará ningún marcador « pluma ». De esta forma, todos los personajes participarán en la fase del « epílogo ». El escritor no elegirá a ningún héroe al final del cuento.

Nuevos escenarios

Si aún os queda imaginación y queréis nuevos escenarios, podréis encontrarlos en el apartado « télécharger » (descargas) de la página www.libellud.com. Aquí se irán colgando nuevos escenarios para renovar vuestras partidas. Además también podéis enviar propuestas de escenarios. El equipo de Libellud estará encantado de publicarlas en su página web y compartirlas con la comunidad de Fábula.

Agradecimientos

Michel y Monique Bonnessée, Vincent Moirin, Paul Neveur, Jérémy Guetté, Maxime Biessy, Florent Toscano, Vincent Bidault, Bony, Fred Coussay, Benoit Forget, Andy, Docteur Mops, Claudine Roubira-Hill, Yohan Bouffandeau, la ludoteca 1,2,3 Soleil à Montreuil, y a todas las personas que han participado en las pruebas del juego.

Gracias también al equipo de Asmodee Editions Ibérica: Fernando Gallart, Haritz Solana, Verónica Ruiz, Enrique Harto y Silvia Campillo.



La ceremonia



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo, en lo más profundo del bosque, había una pequeña aldea donde, cada noche de luna llena, tenía lugar un ritual mágico. Cuenta la historia que en un lugar secreto, un poderoso brujo enseñaba a sus aprendices prácticas ocultas. Cada mes, el brujo atraía a más y más seguidores, prometiendo el poder de la inmortalidad a cualquiera que llevase una máscara impregnada de su magia. Así, día tras día, la pequeña aldea era abandonada por sus habitantes, para desgracia de su burgomaestre. Éste, desesperado, decidió utilizar ciertas artes antiguas en las que confiaba para descubrir el secreto de este enigmático brujo. »

Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: tras haber descubierto el lugar de la ceremonia, podríais conseguir camuflaros entre los participantes sin llamar la atención. Espero impaciente vuestras propuestas. »

Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento : desgraciadamente, uno de los miembros de vuestro grupo ha sido desenmascarado por un guardián de la ceremonia. Pues bien, en el segundo capítulo, tendréis que mostrarme cómo podréis ayudar a vuestro torpe compañero a salir de este apuro. »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desarrolláis muy bien... Creo que es la hora de encontrar una manera de atraer al brujo hacia un lugar apartado. De esta forma podréis arrancarle su famosa máscara y así, quizá, descubrir su secreto. ¡Os toca a vosotros continuar con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. Detrás de la máscara se escondía sorprendentemente el príncipe del reino. Una malvada bruja se la había puesto meses atrás porque se suponía que le ayudaría a superar su miedo hacia los demás. En realidad la máscara tenía el poder de controlar el alma de aquél que la llevase. La bruja quería vengarse así del rey que la había repudiado anteriormente, sirviéndose de su propio hijo para sembrar la discordia en su reino. Aquél de vosotros dos que consiga convencer al príncipe de que no necesita la máscara para controlar su miedo será sin duda el héroe de este cuento. »



El jardín



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo, la reina de los saltamontes había organizado una gran fiesta en su verde y luminoso palacio, para celebrar la llegada de la primavera. Todos los habitantes del reino estaban invitados: los músicos grillo, los hechiceros escarabajo, las mariquitas, las hormigas y muchos otros insectos de todas clases. También había criaturas aún más peculiares que andaban sobre dos patas y que vivían en la ciudad-champiñón vecina. Pero... la noche antes del festejo, una desgracia perturbó los preparativos de la fiesta: un gigante como no habían visto desde hacía lustros se acercaba aplastando con sus enormes pies los jardines del palacio de la reina de los saltamontes donde se celebraría la fiesta. Para colmo de males, cada vez que se alejaba, el gigante volvía sobre sus pasos con riesgo de aplastar a los pequeños y aterrorizados habitantes. Su movimiento parecía no acabarse nunca. Alertados por una joven mosca, algunos invitados del pueblo vecino decidieron acudir a toda prisa para socorrer a la reina de los insectos y a su pueblo. »

Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: podrías atraer al gigante para que saliera de los jardines de la reina. Espero impaciente vuestras propuestas. »

Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: finalmente, el gigante se alejó un poco, ¡pero se puso a arrancar las flores del jardín de la reina! Pues bien, en el segundo capítulo, tendréis que mostrarme cómo protegeríais a las plantas de este destructor intruso. »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desarrolláis muy bien... ¡Pero todavía podréis ser aún más útiles! El gigante acabada de atrapar a la hija mayor de la reina de los saltamontes. Sentado en una piedra, la observa entre sus grandes dedos. Creo que es la hora de que vayáis a rescatar a la desafortunada princesa. ¡Os toca a vosotros continuar con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. ¿Y si el gigante fuese tan sólo un hombre? No era su intención pisotear los jardines de la reina ni destruir sus plantas: simplemente estaba dando una vuelta y se le ocurrió recoger un ramo de flores silvestres mientras esperaba a que su amada llegase a su cita. Aquél de vosotros dos que consiga atraer la atención del hombre hasta que llegue su amada, para evitar que se produzcan más daños en el jardín de la reina, será sin duda el héroe de este cuento. »





La fábrica



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo, había sido construida una ciudad-fábrica que tenía la apariencia de una inmensa caja metálica cerrada. Sus habitantes trabajaban y vivían allí desde hacía tantos años que habían olvidado lo que existía tras los muros de la ciudad. ¡Incluso ni si quiera imaginaban que pudiese existir algo fuera de aquella ciudad! Un buen día, fue elegido un nuevo « comandante en jefe del trabajo ». Desde entonces, este hombrecillo cruel y avaro comenzó a colmar de trabajo a todos los habitantes, mayores y niños. « ¡Deprisa! ¡Deprisa! » No dejéis de martillar. « Hay que terminar esta gran rueda antes del año nuevo, si no... ». Agotados por este infernal ritmo, los habitantes se arrastraban por los pasillos como robots, haciendo mecánicamente los mismos movimientos, día tras día. Pero una noche, un pequeño grupo que trabajaba en el mismo taller decidió que esa situación no podía continuar más. Dejaron a un lado sus herramientas y se fueron a la búsqueda del comandante en jefe del trabajo. »

Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: podrías engatusar a este in noble personajillo para que sea más compasivo con sus habitantes. Espero impaciente vuestras propuestas. »

Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: el pequeño jefe os a confesado la celebración de un evento muy importante que debería tener lugar esa misma noche en un rincón secreto de la fábrica. La razón por la que presionaba tanto a sus habitantes a trabajar era precisamente la de preparar a tiempo este evento. Pues bien, en el segundo capítulo, tendréis que mostrarme cómo conseguiríais encontrar ese lugar secreto sin la ayuda de ningún plano. »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desarrolláis muy bien... Creo que es la hora de saber qué es lo que va a pasar esta noche en ese lugar. Yo me imagino ese lugar en el último piso de la fábrica: una sala con inmensas persianas imposibles de abrir que recubren toda la pared. Pero, ¿Qué podrían esconder esas persianas? ¡Os toca a vosotros continuar con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. Desde el principio se me había ocurrido que esta gran fábrica podría ser un inmenso reloj de cuco situado en la morada de un gigante. Por primera vez, el nuevo comandante en jefe del trabajo quería que las doce campanadas de medianoche sonasen a puntuales. Aquél de vosotros dos que consiga vencer a los habitantes para terminar el trabajo a tiempo, será sin duda el héroe de este cuento. »



Los juguetes



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo, una reina dio a luz un hijo, para gran alegría del rey. El príncipe fue tan mimado y agasajado que ya a la edad de cinco años, su habitación estaba abarrotada de un increíble número de juguetes. Sin embargo, el niño no era feliz, pues a pesar de todos sus privilegios, no tenía amigos. Cada noche, le atormentaba la misma pesadilla. En este horrible sueño, el príncipe se convertía en un osito de peluche. Solo en su habitación, sumida en la oscuridad de la noche, escuchaba ruidos extraños a su alrededor como chirridos y crujidos. Después, de repente, la habitación se iluminaba y entonces, marionetas con semblantes amenazantes se acercaban a él para coger su corazón. Entonces el príncipe se despertaba, en sudores, sin conseguir dormirse hasta el amanecer. Una noche antes de dormir, decidió colocar sus peluches favoritos a su lado en la cama: su osito y también los personajes de cuentos de hadas que le había regalado su madrina. « Comme cela » se dit-il, « si je fais encore ce mauvais rêve, cette fois, mes amis seront avec moi. » Pero de nuevo, en cuanto se durmió, la pesadilla volvió a empezar... »

Chapitre 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: podríais ayudar al joven « príncipe oso » a echar a las malvadas marionetas de su habitación. Espero impaciente vuestras propuestas. »

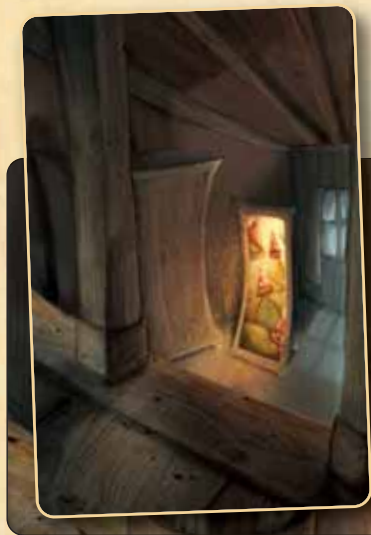
Chapitre 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: desgraciadamente, el jefe de los juguetes, se ha desentendido y las marionetas han conseguido atraparos, ¡y os han atado colgando del techo! Pues bien, en el segundo capítulo, tendréis que mostrarme cómo conseguiríais salir de este apuro. »

Chapitre 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desarrolláis muy bien... Creo que es la hora de acompañar al « príncipe oso » hasta la habitación de sus padres. De esta forma el príncipe podría encontrar por fin un poco de protección. Pero sed cautos, pues es de noche y el castillo es muy grande. ¡Os toca a vosotros continuar con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. ¿Y si la causa de este desagradable sueño tuviese que ver con la gran soledad del príncipe? Aquél de vosotros dos que consiga ganarse la confianza del príncipe y convertirse en su primer verdadero amigo, será sin duda el héroe de este cuento. »



El espejo



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo la hija más joven del rey se despertaba cada noche sobresaltada con la impresión de que alguien la observaba mientras dormía. Creyendo que esto sólo era un mal sueño, terminaba siempre por volverse a dormir. Una noche en la que no podía dormir, la princesa vio una sombra que se deslizó hasta su cama y se inclinó sobre ella durante un instante. Apenas tuvo tiempo de gritar cuando su misterioso visitante había ya desaparecido. La curiosidad era más fuerte que el miedo, así que la princesa saltó de su cama para seguir discretamente aquella silueta. Tras haber cruzado los silenciosos corredores del castillo, vio desaparecer la silueta por la puerta del desván. Pero la puerta permanecía cerrada cuando ella intentaba abrirla. Al día siguiente, a la misma hora, la princesa subió de nuevo al desván, esta vez acompañada de sus amigos. Cuando la puerta se abrió, dentro de la habitación se encontraron un gran espejo, del que emanaba una cálida luz de verano... »

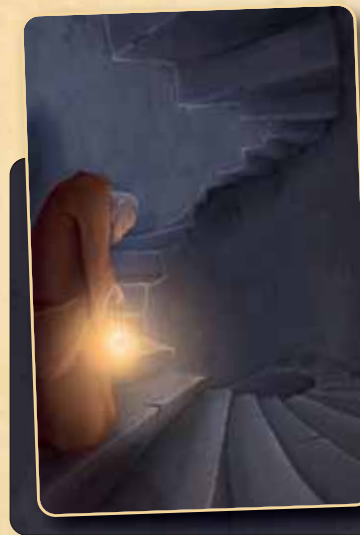
Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: podríais seguir las pista a la misteriosa silueta que, en este momento, debería estar al otro lado del espejo, en un misterioso país. Espero impaciente vuestras propuestas. »

Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: tras un largo periplo por el país del espejo, os encontraréis a las puertas de un imponente palacio-champiñón. Pero los guardianes no parecen muy decididos a dejar entrar a los desconocidos. Pues bien, en el segundo capítulo, tendréis que mostrarme cómo burlaríais su vigilancia y os colaríais en el interior. »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desarrolláis muy bien... Creo que es la hora de proseguir con la investigación. ¿Cómo encontrar a la sombra misteriosa en este gigantesco palacio-champiñón? ¡Os toca a vosotros continuar con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. Por fin habéis encontrado al misterioso visitante mis queridos compañeros de aventuras. Pero... ¿Os imaginabais que este personaje fuese el príncipe del reino vecino? Desde que conoció a la joven princesa, no había dejado de pensar en ella. Pero era demasiado tímido para declararle su amor, por lo que se conformaba con contemplarla mientras dormía, cada noche, usando un espejo mágico que unía sus dos reinos. Aquél de vosotros dos que ayude al príncipe a declarar su amor a la joven princesa y conquiste su corazón, será sin duda el héroe de este cuento. »

El mago



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo en una antigua y alejada torre, vivía un mago muy sabio cuya única compañía era su fiel sirviente. El mago vivía aquí desde tiempos inmemoriales, cuando la región era asolada por sangrientas guerras. Desde aquél entonces, según cuentan las gentes, este mago no había salido de su torre, creyendo que las guerras aún se sucedían. En el mismo condado, el señor feudal que se había prometido a una joven princesa de oriente, preparaba su boda. Sin embargo este último, que venía de una familia erudita, tenía el deseo de saber todos los conocimientos de su tiempo. El señor, conmovido por este noble afán, haría llamar al sabio mago para que fuese testigo de su matrimonio, el cual estaba cada día más cerca. Pero desgraciadamente, ninguno de los enviados había conseguido hacer salir al viejo mago de su guarida. Es entonces cuando un grupo de fieles, curtidos a base de todo tipo de pruebas, decide tomar las riendas. ¡Y aquí están nuestros amigos, entrando en la sombría torre y pidiendo al sirviente que les conduzca hasta su amo! »

Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: podrías convencer al sirviente, que no parece muy dispuesto a ayudaros, de que os conduzca hasta su amo. Espero impaciente vuestras propuestas. »

Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: el sirviente os conduce finalmente a lo más alto de la torre. Pero apenas habéis cruzado la puerta, ¡ésta se cierra súbitamente tras vosotros! Pues bien, en el segundo capítulo, tendréis que mostrar cómo saldréis de esta trampa. ¡Atención al vértigo! »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desarrolláis muy bien... Creo que es la hora de descubrir dónde se esconde el mago. A lo mejor hay algún pasadizo secreto que os lleve hasta él, pero ¿cómo podríais saberlo? ¡Os toca a vosotros continuar con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. Un pequeño pasadizo secreto os ha llevado a una habitación sombría impregnada de magia. El sirviente se ha sorprendido al encontraros allí. ¿Y si en realidad este misterioso personaje no fuese otro que el tan buscado mago? Esto explicaría porque nadie lo había encontrado en aquél lugar. Aquél de vosotros dos que descubra la verdad sobre este asunto y resuelva con éxito la boda del señor, será sin duda el héroe de este cuento. »

El molino



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo en una aldea rica en trigo, maíz y todo tipo de cereales, vivían apaciblemente sus orgullosos campesinos. Pero para su desdicha, la paz no duraría para siempre: una tarde de verano, una horda de criaturas aterradoras, parecidas a los dragones, aparecieron en los anaranjados cielos del campo. Saliendo de la nada, estas criaturas comenzaron a arrasarlo y a ahuyentar al ganado. En sólo un momento, la región que había sido tan rica antiguamente fue abandonada por sus habitantes y se convirtió en un lugar desolador. El seños de la provincia decidió reunir a unos cuantos valientes, para perseguir a los intrusos y que los asustados campesinos pudiesen volver a vivir en sus cabañas. El pequeño grupo se puso en marcha y no tardó mucho tiempo en encontrar a las bestias voladoras que revoloteaban alrededor del viejo molino en la cima de la colina... »

Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: podríais acercaros al molino, sin ser descubiertos ni atacados por las criaturas. Espero impaciente vuestras propuestas. »

Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: una vez dentro del molino, os sorprende escuchar la metálica voz de un pequeño robot que os dice: « Forasteros, si queréis subir al primer piso, primero tendréis que activar el mecanismo para desplegar las escaleras. » Pues bien, en el segundo capítulo, tendréis que mostrar cómo llegaríais a la parte de arriba del molino para ver lo que sucede. »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desenvolvéis muy bien... Os habéis encontrado a un misterioso personaje en la boardilla trabajando con un extraño artilugio. Creo que es la hora de descubrir lo que está ocurriendo aquí. ¡Os toca a vosotros continuar con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. Creo que os he asustado bien mis queridos personajes. ¿A qué habéis pasado miedo con esta armada de dragones? Pues bien, imaginemos que el misterioso personaje del molino no es otro que un inventor chiflado al que nadie tomaba en cuenta. Para demostrar su talento a todo el mundo, se le había ocurrido inventar algo que cambiaría el curso de la historia. Había conseguido crear esta máquina que proyectaba un rayo de luz hasta las nubes y hacía aparecer criaturas salidas directamente de su imaginación. Mientras, todo el mundo pensaba que eran de verdad. Aquél de vosotros dos que consiga convencer al inventor de renunciar a sus descabellados experimentos que aterrorizan a la provincia, será sin duda el héroe de este cuento. »

La ciudad



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo el rey de un pequeño país creía que más allá de las fronteras de su reino había sólo un inmenso desierto inhabitado. Aunque su mujer le decía lo contrario, él no quería escuchar a nadie. Además, sus más fieles consejeros, por miedo a ser destituidos, no osaban poner en duda las convicciones del anciano rey. La reina les pediría entonces a sus amigos más cercanos que partieran al descubrimiento de países lejanos y que trajesen algún objeto maravilloso. Así podría mostrárselos a su marido, el rey, y demostrarle que estaba equivocado... Pero cuando el pequeño grupo regresó al reino tres años más tarde, cada uno con un trofeo para ofrecer al soberano, les esperaba una ingrata sorpresa. A penas habían traspasado las puertas de la ciudad, les invadió una desagradable sensación: los pocos viandantes que se cruzaban parecían apesurados, tímidos y les lanzaban miradas llenas de desconfianza y recelo. Nuestros amigos se sentían extranjeros en su propia ciudad. »

Chapitre 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: podrías intentar no atraer las malvas miradas de la población. Espero impaciente vuestras propuestas. »

Chapitre 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: estáis encerrados en un callejón y tenéis una banda de aldeanos que amenazan con atacaros frente a vosotros. Pues bien, en el segundo capítulo, tendréis que mostrar cómo vais a conseguir salir sanos y salvos de este aprieto. »

Chapitre 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desenvolvéis muy bien... Habéis conseguido entrar en el palacio gracias a la reina, que había sido advertida de vuestra llegada. Creo que es la hora de ir en busca del rey para mostrarle vuestras ofrendas. Pero, ¿qué objetos maravillosos le habéis traído desde esos países lejanos? ¡Os toca a vosotros continuar con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. ¿Y si nada hubiera cambiado en el reino del que partisteis hace tanto tiempo? ¿Si simplemente fuese vuestra propia perspectiva del mundo lo que hubiese evolucionado? Tras haber conocido países lejanos, sin ninguna duda vuestro largo viaje os ha abierto los ojos y el corazón. De modo que, a vuestro regreso, no fuisteis capaces de reconocer vuestro propio país, después de tanto tiempo encerrado en sí mismo. Aquél de vosotros dos que consiga librar al monarca de su postura cerrada y de su miedo a lo desconocido para devolver al reino su vitalidad y su aura de antaño, será sin duda el héroe de este cuento. »





El tesoro



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo, los habitantes del reino descubrieron con pavor que todas las fuentes y llegadas de agua de la ciudad y de los campos se habían secado durante la noche. El pánico comenzó a extenderse entre la población. El rey envió a sus especialistas por todo el país pero ninguno llegó a descubrir la causa de esta desgracia. Sin embargo, uno de ellos relató que una anciana se había quedado estupefacta al ver surgir de su huerto un pozo tan profundo que podría, según la anciana, llevar a las entrañas de la tierra. Allí, en lo más profundo, quizá se encontraba la solución al misterio que nos ocupa o, quizá, un gran tesoro. El rey hizo entonces llamar a sus hombres de confianza para que bajasen al fondo del pozo y resolvieran el enigma de esta repentina sequía. Enseguida, el pequeño grupo se puso manos a la obra; cada uno, con sus alforjas, atravesó la entrada del pozo y desapareció por el gran agujero. El descenso en la oscuridad y las altas temperaturas parecía no tener fin, hasta que llegaron a una gran gruta iluminada débilmente. »

Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: podrías imaginar qué es lo que sucede en ese misterioso mundo subterráneo. Espero impaciente vuestras respuestas. »

Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: un minero viene a vuestro encuentro y os pide que le ayudéis a encontrar a su hijo que se ha perdido en el inmenso laberinto formado por las grutas. Pues bien, en el segundo capítulo, tendréis que mostrar cómo podríais ayudarlo. A lo mejor después de esto él podría prestaros su ayuda a cambio. »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desenvolvéis muy bien... Creo que es la hora de seguir vuestro camino. Cuando estabais cerca de la sala del tesoro, una delgada silueta se acercó a vosotros y os dijo : « Nobles extranjeros, tened piedad de una pobre criatura como yo, que no ha visto la luz del día desde hace años». ¡Os toca a vosotros continuar con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. Os diré lo que se me ha ocurrido. Nada más llegar a la sala del tesoro, encontráis un dragón que os dice: « Jóvenes aventureros, me habéis demostrado que tenéis un corazón valiente. Así pues os entrego mi bien más preciado. Espero que sepáis convencer a los que viven en la superficie de no malgastarlo como han hecho en el pasado ». Una vez dijo estas palabras, el monículo de oro que estaba a los pies del dragón se transformó en un lago de agua pura y cristalina. Aquél de vosotros dos que encuentre una solución para que los aldeanos puedan disfrutar de esta riqueza, será sin duda el héroe de este cuento. »



El laberinto



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo, fue construido un inmenso laberinto mágico a las puertas de un interminable desierto. Una profecía tan antigua como la noche de los tiempos anunciaba que el primero en descubrir el secreto del laberinto, vería el desierto transformarse de repente en un gran reino de tierras fértiles y ricas de las que sería soberano. Para desencadenar este milagroso fenómeno, sería suficiente con descubrir dos objetos mágicos escondidos en el laberinto, y hacer buen uso de ellos. Pero hasta la fecha, nadie había conseguido que la profecía se realizase. El guardián del laberinto, una criatura atemporal y despiadada, no daba tregua a cualquiera que osara penetrar en su interior. Un buen día, un pequeño grupo improvisado de audaces campesinos decidió intentar el reto, poniendo en común sus habilidades; y así llegaron a las puertas del laberinto... »

Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: podrías decirme como avanzaríais en el laberinto sin perderos, evitando así girar en círculos hasta el infinito. Espero impaciente vuestras respuestas. »

Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: habéis descubierto una abertura que parece dibujarse en la fortaleza del guardián. Pues bien, en el segundo capítulo, tendréis que mostrar cómo conseguiréis entrar ahí, burlando la vigilancia de su dueño. Los dos objetos que estáis buscando seguramente estarán escondidos en su interior. »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desenvolvéis muy bien... Habéis descubierto una cripta subterránea llena de innumerables estatuillas y otras antigüedades olvidadas bajo el polvo. Creo que es la hora de conseguir los dos objetos mágicos. Pero, ¿dónde podrían esconderse entre tan dispares bagatelas? ¡Os toca a vosotros continuar con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. Por fin tenéis en vuestro poder los dos objetos mágicos. Aquél de vosotros dos que consiga hacer buen uso de ellos, como predijo la profecía, se convertirá en el señor de un nuevo reino próspero y será sin duda el héroe de este cuento. »



El galeón



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo, un viejo marinero que había surcado todos los mares le reveló un secreto a un joven capitán que le había caído bien: « ¡Oye tú! ¡Jovencito!... Me parece que bien podrías gastar unas monedas para invitar a un viejo lobo de mar como yo a refrescarse el gaznate... Me caes bien muchachito. Y creo que si me escuchas un poco no habrás perdido el tiempo. ¿Sabes? Yo he navegado muchísimo, en montones de barcasas... He visto cientos de cosas que sacarían de sus casillas a mucha gente. Pero ¡diablos!, ¡hasta hace poco nunca había visto un barco fantasma! ¡No! ¡Nunca! Un verdadero galeón con los mástiles podridos. ¡Como te veo a ti! Como veo ahora mismo a esa camarera... Brrr, por cierto, ella también me da escalofríos... Nos lo encontramos acercándose a una isla, muy lejos de aquí. Más allá de las corrientes australes. Pero esta isla no aparece en los mapas. ¡No, no! ¡Sólo aparece en mi mapa! ¡Y he decidido regalártelo, junto con este cofre que perteneció al padre de mi padre! ¡Porque yo nunca jamás volver a izar las velas! ¡Al diablo con esto! Seguro que él tiene algo que ver con todo este enredo... Palabra de corsario muchacho, Si tienes las agallas de llegar hasta allí podrías encontrar con qué calmar esa sed de aventuras que tienes como tantos otros... Yo ahora prefiero clamar mi sed aquí. Aquí no hay posibilidades de cruzarse con un muerto, pero ¡por lo menos estamos en tierra firme! Ah, y el cofre. ¡Cógelo! Mi padre me había dicho que sólo lo abriera cuando estuviera en la isla... ¡nos traería mala suerte si lo intentásemos aquí! » El joven capitán tomó el cofre, le dio las gracias al viejo marinero, y reunió a toda prisa una tripulación improvisada. Dos días más tarde se hicieron a la mar, y después de una travesía difícil de cerca de dos meses, el buque divisó la pequeña isla. »

Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: vais a intentar doblegar la amenaza del buque fantasma, que arremete directo a vosotros. Espero impaciente vuestras respuestas. »

Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: el amenazante buque fantasma parece alejarse. Pero desgraciadamente ¡vuestro navío parece haber sufrido importantes daños! Pues bien, en el segundo capítulo, tendréis que mostrar cómo vais a conseguir reparar el deteriorado navío. »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desarrolláis muy bien. Creo que es la hora de atracar en la famosa isla. Pero cuanto parece que más os acercáis a la isla, ¡esta parece alejarse! Debe de haber alguna solución... ¡Os toca a vosotros continuar con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. Por fin habéis llegado a la isla. A penas habéis abierto el cofre del viejo marinero cuando escucháis una voz de ultratumba: « ¡Gracias por haber llegado hasta aquí! Desgraciadamente, no os espera ningún tesoro... Hace más de un siglo, mi padre naufragó muy cerca de esta isla. Desde aquél fatídico día su alma y las de su tripulación no pueden descansar en paz. ¡Os he hecho venir aquí con la esperanza de lograr la misión que no pude terminar cuando estaba vivo! Tiene que haber una solución para estos desdichados. » Aquél de vosotros dos que consiga cumplir con esta noble misión, será sin duda el héroe de este cuento. »



El pulpo



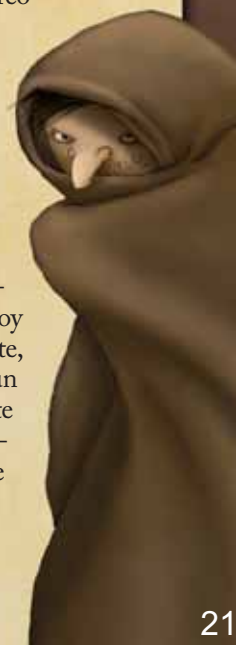
Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo, la mujer de un joven señor había dado a luz a un heredero. Sus padres le habían construido la más hermosa habitación en el centro de su palacio. Nada era demasiado bello para su hijo. Cada mañana, su madre iba a visitarlo y le contemplaba maravillada durante horas; hasta un día en que la puerta de la habitación se abrió y apareció un enorme pulpo detrás. Horrorizada, la joven dama, dio un salto hacia atrás pegando unos alaridos que retumbaron en todo el palacio. En seguida, los guardias acudieron pero sólo pudieron empujar a la criatura dentro de la habitación. Los días siguientes, se produjeron nuevos intentos de atravesar la puerta. Pero el inexorable pulpo bloqueaba el acceso al lugar y al joven heredero. Entonces, el señor del reino hizo llamar a su pueblo para que le ayudase. Un pequeño grupo de habitantes respondieron a su llamada. Y es así como éstos se encontraron frente al espantoso pulpo. »

Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: podríais encontrar un medio de esquivar al pulpo para entrar en la habitación. Espero impaciente vuestras respuestas. »

Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: una vez en la habitación, un anciano aparece delante del pulpo como arte de magia: « Jóvenes aventureros, no tengáis miedo; mostradme que sois puros de corazón y sabré como ayudaros. ¿Qué preciado bien estaríais dispuestos a ofrecerme? ». Pues bien, en el segundo capítulo, tendréis que mostrar cómo vais a responder a la petición del viejo sabio. »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desarrolláis muy bien. Creo que es la hora de que el anciano os guíe: « Me habéis demostrado que vuestro corazón es puro. Por desgracia ya no me queda casi magia y mi imagen pronto desaparecerá. Encontrad mi envoltura carnal en alguna parte de este palacio para que pueda ayudaros. » ¡Os toca a vosotros continuad con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. Por fin habéis encontrado al sabio de carne y hueso en el fondo de una de las mazmorras del castillo. El hombre parece estar encantado de volver a veros: « Sólo soy un viejo mago que recorría el reino en busca de saber. Normalmente, los grandes hombres de este reino no niegan la hospitalidad a un hombre de mi condición: pero ese no es el caso de la Dama de este palacio, que me hizo encerrar en esta mazmorra. ¡Esta señora necesitaba una buena lección! De modo que yo transformé aquello que ella tanto amaba, su hijo, en una bestia espantosa. » Aquél de vosotros dos que consiga abrir los ojos y el corazón de la mujer del señor, y así devolverle a su hijo, será sin duda el héroe de este cuento. »



El banquete



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo, un ser maléfico tenía aterrizados a todos los habitantes de una pequeña aldea del reino. Éste vivía en una vieja mansión abandonada, perdida en los confines de unas lejanas tierras, donde nadie se aventuraba jamás. Se creía que este personaje tenía algunos poderes, como el de transformar a sus víctimas en un objeto o en un animal. A causa de estas creencias, los habitantes vivían en un perpetuo clima de miedo y desconfianza, tanto que nadie sabía realmente a qué o a quién se parecía esta criatura. Cansados de esperar, los nobles de la aldea decidieron enviar a algunos valientes habitantes en expedición hacia la sombría mansión. Pero en cuanto hubieron atravesado el umbral de la puerta, los pobres fueron reducidos a ratoncitos en un santiamén. »

Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: podríais conseguir librarlos del enorme gato que os mira relamiéndose el hocico. Espero impaciente vuestras respuestas. »

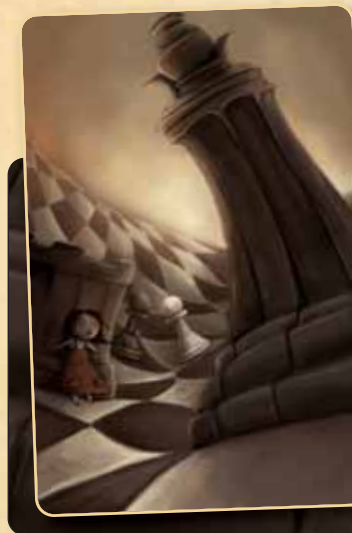
Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento. Pues bien, en el siguiente capítulo, tendréis que mostrarme cómo os las vais a arreglar para volver a vuestro tamaño ahora que ya no tenéis que preocuparos por el felino. »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desarrolláis muy bien. Creo que es la hora de saber dónde se esconde el siniestro personaje que vive en habita en esta morada. ¡Os toca a vosotros continuad con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. Después de haber descubierto un laboratorio en el sótano de esta tétrica mansión, os habéis dado cuenta de que el último experimento del brujo le había salido mal. Al parecer, el experimento lo había transformado en un vulgar gato. Sí, ese que os miraba con cara de hambre. ¡Su merecido! Pero quizá, tras este experimento fallido, él habría tenido la ocasión de reflexionar sobre sus actos... Aquél de vosotros dos que tome la decisión más justa en lo que concierne al destino que le aguarda al gato-brujo, será sin duda el héroe de este cuento. »



El tablero de ajedrez



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo, todos los niños de un pueblo desaparecieron durante la noche, sin dejar rastro. En los días venideros se sucedieron varias búsquedas, pero éstas desgraciadamente no daban ningún fruto. Alertados por esta misteriosa desaparición, un puñado de habitantes de los pueblos vecinos propuso a los desesperados padres su ayuda para encontrar a sus hijos. Comenzaron la investigación visitando a una vieja dama solitaria que vivía en una pequeña cabaña en la cima de la montaña. Pero, apenas el grupo había entrado en la antigua choza, un espeso humo ácido invadió la estancia, irritándoles los ojos. Cuando abrieron los ojos, constataron con estupor que ya no estaban en esa sala: ¡ya no había cabaña!, ¡ni montaña! Parecía que habían caído en una trampa, sobre un inmenso tablero de ajedrez en movimiento. »

Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: podrías salvar a la niña que está atrapada en las garras de la reina negra, que no parece muy agradable. Espero impaciente vuestras respuestas. »

Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: según la versión de la niña a la que habéis rescatado, los otros quince niños estaban escondidos en el tablero de ajedrez. Pues bien, en el siguiente capítulo, tendréis que mostrarme cómo vais a encontrar a los pobres niños en esta pesadilla de desierto blanco y negro. »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desarrolláis muy bien... En realidad, ¡los niños habían sido transformados en peones blancos y negros! Éstos corrían peligro de ser devorados por las torres, caballos, alfiles y otras piezas... Creo que es la hora de encontrar un aliado para que os ayude a volver al mundo real con los niños. ¡Os toca a vosotros continuad con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. ¡El alfil blanco ocultaba bien sus intenciones! Como no podía soportar el destino que les esperaba a los « niños-ficha », decidió sacrificarse dando jaque al rey negro, rompiendo el maleficio en seguida. La dama negra decapitó sin dudar al pobre alfil mientras que los niños recuperaban su forma humana. Entonces, una intensa luz invadió el tablero. Unos segundos más tarde, habías vuelto a la cabaña con la anciana. « Qué pena, dijo ella, podría haber ganado esta partida, pero sin los peones no se puede seguir jugando ». ¿Pero por qué la locura se había apoderado de esta extraña dama? Aquél de vosotros dos que consiga comprender los motivos de sus oscuras intenciones, será sin duda el héroe de este cuento. »



El sapo



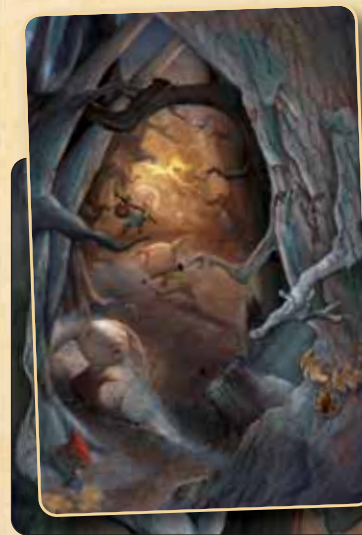
Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo, los habitantes de una pequeña aldea desaparecían uno tras otro, raptados, según decían, por un brujo diabólico. Desgraciadamente, ninguno de los secuestrados había vuelto para confirmar los rumores. Aterrorizados con la idea de ver a sus seres queridos convertidos en cucarachas o en calabazas, un grupo de valientes habitantes decidió organizar una expedición hacia la isla en la que habitaba el brujo, perdida en medio de un lago. Pero cuando llegaron a la orilla se encontraron con una espesa niebla que les impedía ver los dominios del temido brujo. Mientras que esperaban a que se disipase la niebla, un grapo sapo se acercó a ellos. « Croa, Croa, el malvado brujo me transformó hace un mes. Croa, He conseguido escaparme nadando de la isla, pero un poderoso hechizo me impide alejarme del lago. ¿Así que vais a liberar a vuestros amigos desaparecidos? Croa. Es muy valiente por vuestra parte. Si lo deseáis, ¡puedo conducirlos hacia la isla! Croa. He visto una barca amarrada cerca de aquí ». De esta forma, nuestros amigos se dirigieron hacia la isla del malvado brujo guiados por el hombre sapo. »

Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: podríais buscar una solución y atracar en la orilla, ya que parece que habéis despertado a un enorme monstruo marino que empieza a provocar olas en el lago. Espero impaciente vuestras respuestas. »

Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: ahora que estáis sanos y salvos en el embarcadero, no os queda más remedio que entrar en el insólito templo elevado. Pues bien, en el siguiente capítulo, tendréis que mostrarme cómo vais a acceder al interior del edificio, ya que no parece haber ninguna puerta en los muros del edificio. »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desarrolláis muy bien... Sin embargo, tendrías que haber sido algo más desconfiados. El sapo acaba de recuperar su verdadera apariencia: ¡era el brujo que había conseguido atraeros hacia sus dominios! Creo que es la hora de atrapar a esta criatura antes de que haga uso de sus poderes. ¡Os toca a vosotros continuad con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. Un año antes, el sapo-brujo había abandonado su pueblo natal porque no podía soportar que se burlasen de su pequeño tamaño. Para demostrar a todo el mundo que el talento no tiene nada que ver con la altura, éste había decidido construir una torre que llegase hasta el cielo. Por esto, ayudándose de su magia, había raptado a los aldeanos con el único propósito de construir su monumental obra. Aquél de vosotros dos que haga entrar en razón al pequeño brujo, será sin duda el héroe de este cuento. »



El bosque encantado



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo, se decía que en el bosque sin fin que rodeaba el reino, existía un lugar secreto con un extraño poder. Si se entraba en este lugar, según la leyenda, se podía pedir un deseo y éste se realizaba instantáneamente. Hace siglos, un rey había descubierto este lugar cuando era joven, lo que le había concedido poder y longevidad. Pero después, nadie había vuelto a encontrar aquél lugar mágico. Hay que decir que el bosque no era muy acogedor. Sombrio y misterioso, el bosque albergaba numerosas y extraordinarias criaturas. El rey de la época, que era tan curioso como cobarde, reunió un pequeño grupo de gentes reputadas por sus hazañas y les ordenó que encontraran aquél codiciado lugar. Por suerte, uno de ellos conocía bien a un grupo de gnomos que conocían muy bien el bosque. Y fue así como éstos valientes partieron a la aventura, con la mochila a cuestas. »

Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: ¿Cómo conseguiríais pasar por el árbol milenario que guarda la entrada al corazón del bosque mágico? Espero impaciente vuestras respuestas. »

Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: el ancestral árbol os ha hecho perder un tiempo precioso y parece que los gnomos no os han esperado, porque estaban apresurados siguiendo a un misterioso pájaro de fuego. Pues bien, en el siguiente capítulo, tendréis que mostrarme cómo vais a seguir su pista, a pesar de la oscuridad, porque sin ellos ¡temo que os perdáis definitivamente! »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desarrolláis muy bien... Después de varias horas caminando por el frondoso bosque siguiendo la pista de los gnomos, por fin llegáis a su aldea. El rey os concede una audiencia: « ¿Así que estáis buscando el santuario del bosque? Es un lugar sagrado para nosotros. La última vez que un humano entró, traicionó nuestra confianza por un deseo egoísta. » Creo que es la hora de realizar una acción valerosa que reconcilie a los gnomos y a los humanos. ¡Os toca a vosotros continuad con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. Gracias a vuestros actos, el rey de los gnomos parece que va a dar una oportunidad a los humanos. Él os llevará hasta el lugar sagrado, que no es otro que el nido del pájaro de fuego. « Hola humanos, soy el alma de este bosque. Tengo el poder de concederos un deseo. Os escucho. » Tras estas palabras, os espera una difícil decisión: ¿aprovecharéis para pedir un deseo o iréis en busca de vuestro rey? Aquél de vosotros dos que encuentre un final feliz a nuestra historia, será sin duda el héroe de este cuento. »





Las muñecas de nieve



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo, los habitantes de un pequeño pueblo de montaña eran acosados sin cesar por una horda de muñecos de nieve gigantes que sembraban el terror en el pueblo. El sabio del pueblo, un hombre muy anciano que hablaba poco pero que era escuchado por todo el mundo, dijo: « El jefe de estas criaturas que os persiguen se parece a un niño que conocí en mi juventud. Por alguna misteriosa razón, ¿puede ser que no haya crecido como todo el mundo? ¡Sería asombroso! Este niño se comportaba con nosotros como un tirano. Y si es él quien está utilizando sus poderes, tengo miedo de que pretenda convertirse en el jefe de nuestro pueblo. » El burgomaestre reunió entonces a algunos valerosos lugareños que, siguiendo las huellas de los muñecos de nieve, llegarían a localizar al joven aprendiz de brujo. »

Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: podríais distraer al joven brujo para romper el hechizo que le permite revivir y controlar a los muñecos de nieve. Espero impaciente vuestras respuestas. »

Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: Gracias a vuestra intervención, los muñecos de nieve han sido paralizados. El pequeño brujo se dirige a vosotros con aire severo « hace más de sesenta años que intento realizar este hechizo. ¿No tenéis ningún respeto por mi trabajo? » El sabio del pueblo afirmó entonces: este niño no ha crecido como los demás. Pues bien, en el siguiente capítulo, tendréis que mostrarme cómo pensáis hacer para descubrir el secreto de eterna juventud. »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desarrolláis muy bien... ¡El niño-brujo os ha confesado que él no conocía el miedo! A causa de esta terrible enfermedad, no podía crecer. Sus padres, creyendo que su hijo estaba maldito, tenían miedo de él y lo abandonaron. Desde entonces, el niño quería vengarse de su desafortunado destino asustando a los demás. Creo que es la hora de ayudar al pobre niño a conocer por fin este sentimiento, lo que quizá le permitiría crecer como todos los demás. ¡Os toca a vosotros continuad con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. A lo mejor no lo creéis, pero sólo con escuchar una de mis historias el niño-brujo sintió miedo por primera vez en su vida. ¡Qué alivio! Entonces se convirtió en un hermoso joven. Pero éste parecía no querer volver al pueblo con vosotros, ¡después de haber vivido sólo tanto tiempo! Aquél de vosotros dos que le encuentre una profesión que le haga feliz integrado con los demás, será sin duda el héroe de este cuento. »



Las pájaras



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo, había llegado a los oídos del rey la existencia de una pequeña aldea que no aparecía en ningún mapa del reino. Como no soportaba la idea de que sus habitantes pudiesen escapar a su autoridad, el rey convocó urgentemente a sus mejores exploradores y los envió a todos los lugares del reino. Los emisarios que encontrarse en pueblo clandestino tenían por misión hacer una investigación in situ y después traer al jefe de la aldea al castillo. El rey quería interrogar a este rebelde y poner a estos infieles bajo su mando, a la fuerza si era necesario. Así, después de una larga y agotadora travesía por el país, un grupo de aviadores exploradores llegó con los primeros rayos del alba a divisar una aldea desconocida que parecía fundirse con el desierto. Estaban a punto de conseguir sus propósitos. »

Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: tendréis que intentar aterrizar en el corazón de la aldea sin despertar la desconfianza de sus habitantes. Espero impaciente vuestras respuestas. »

Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: a los habitantes de este pueblo les encantan los festejos: cada semana organizan una velada por el placer de reunirse, reír, bailar o jugar... Vosotros también estáis invitados a una velada « coloquio » en la plaza del pueblo. Pues bien, en el siguiente capítulo, tendréis que mostrarme cómo vais a ganaros la confianza de los lugareños contándoles cada uno en vuestro turno una historia breve pero cautivadora. »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desarrolláis muy bien... Estas gentes parecen haber encontrado un perfecto equilibrio entre el tiempo de trabajo y el de ocio. Lo que es más sorprendente aún es que todos se respetan mutuamente sin que ningún hombre armado tenga que asegurar el orden. Creo que es la hora de pensar en vuestra misión y de que busquéis al jefe de esta aldea. Pero, ¿cómo lo encontraréis si todos los habitantes van vestidos con togas blancas? ¡Os toca a vosotros continuad con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. No habéis conseguido encontrar al jefe del pueblo: por la simple y buena razón de que no hay. Cada habitante de este lugar es responsable de sí mismo y de todos los demás a la vez. Algunos lugareños han tenido a bien explicaros la situación, naturalmente, confiando en los extranjeros: « Este pueblo existe desde la noche de los tiempos, los habitantes del reino que no encuentran su lugar en otros sitios terminan por conocer su existencia y vienen a instalarse aquí tranquilamente. Por esto la aldea es un oasis de libertad fuera de los mapas oficiales. » Aquél de vosotros dos que termine mi historia, sin ignorar la misión que el rey le ha confiado, será sin duda el héroe de este cuento. »

La Biblioteca



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo, el sol no salió un día en el reino, ni tampoco durante los días siguientes. El rey convocó entonces a sus ministros, pero ninguno era capaz de darle la mínima explicación. ¡Incluso los mayores sabios del reino se quedaban callados, cabizbajos, ante este fenómeno! Harto de esta situación, el monarca entró en cólera, rogando porque su pueblo no se sublevase frente a su impotencia. Su ira se aplacó con el tiempo y el monarca decidió aislarse para pensar. Se encerró en la habitación más inaccesible del castillo: una antigua biblioteca olvidada por todos. En su interior parecía que el tiempo se había parado. El bibliotecario era lo único que le daba vida. Sorprendido por la visita de su rey, el viejo erudito escuchó atentamente su relato. Entonces se acordó de la existencia de un antiguo manuscrito que contaba una historia parecida que había ocurrido varios siglos antes, y cómo los sabios de la época habían resuelto el problema. Pero le era imposible recordar dónde había guardado esa preciada obra en ese templo del saber y del conocimiento. Entonces el rey hizo traer a sus hombres de confianza para que ayudasen al viejo erudito. »

Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: podríais ayudar al bibliotecario a encontrar el preciado manuscrito. De ello depende la supervivencia del reino. Espero impaciente vuestras respuestas. »

Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: después de varias horas rebuscando entre montones de libros, parece que habéis encontrado el famoso manuscrito. El texto habla de realizar un ritual y una extraña poción a base de Alozoría... Pero, ¿sabéis qué es? Pues bien, en el siguiente capítulo, tendréis que mostrarme cómo vais a conseguir más información y procuraros el misterioso ingrediente. »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desarrolláis muy bien... Después de todo habéis conseguido el ingrediente principal. Creo que es la hora de hacer el ritual. Mostradme cómo vais a proceder. ¡Os toca a vosotros continuad con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. ¡Ah! ¡Qué bromistas son los dioses! Les gusta divertirse asustando a los humanos de vez en cuando. Estoy seguro de que el ritual les ha divertido muchísimo, pero a pesar de esto no parecen muy decididos a hacer reaparecer la luz en el reino. Aquél de vosotros dos que consiga con alguna estratagema hacer que los dioses estén dispuestos a escuchar vuestras súplicas, será sin duda el héroe de este cuento. »

El heraldo



Prólogo. « ¡Por fin os encuentro mis queridos compañeros! No perdamos más tiempo ahora que la inspiración está con nosotros: comencemos juntos a escribir este nuevo cuento. La historia podría empezar así: Hace mucho, mucho tiempo, el heraldo del rey hizo un anuncio a los habitantes de una pequeña provincia: ¡Oíd bien! ¡Escuchad buenas gentes! Un mal desconocido ha caído sobre los habitantes del reino. Las personas afectadas se ponen a correr en todas direcciones, gritando palabras en un lenguaje desconocido, y después caen en un profundo sueño del que no se les puede despertar. Los mejores curanderos del reino intentaron por todos los medios controlar esta terrible epidemia pero no lo habían conseguido. Una vez que el heraldo bajó de la estrada para anunciar la noticia en una ciudad vecina, un grupo de jóvenes se reunió en la plaza, decididos a vencer a este misterioso mal. »

Capítulo 1. « Humm, ¡no es un mal comienzo! Ahora mis compañeros de aventuras, me gustaría narrar el primer capítulo: podríais aprender más sobre el origen de este mal sin contagiarnos. Espero impaciente vuestras respuestas. »

Capítulo 2. « Gracias por vuestras ideas, pues me han inspirado la continuación de este cuento: Luna nube negra y amenazante está a las puertas de las ciudad. ¿Y si esta nube fuese la causa de esta plaga? Pues bien, en el siguiente capítulo, tendréis que mostrarme cómo vais a conseguir proteger a los habitantes de este peligro inminente. »

Capítulo 3. « ¡Bravo! Ya veo que os desarrolláis muy bien... Los habitantes están fuera de peligro por el momento. Los rumores dicen que la primera nube apareció sobre la capital, cerca del castillo real. Creo que es la hora de que os dirijáis lo más rápido posible hacia la fuente del mal para entender cómo ha podido formarse la nube. ¡Os toca a vosotros continuad con el tercer capítulo! »

Epílogo. « Me habéis dado algunas ideas interesantísimas para mi cuento. Sólo me queda encontrar un final. Creo que os sorprenderé, mis queridos compañeros. Cuando llegáis a la desierta capital, todo os lleva hasta un laboratorio del alquimia parcialmente destruido, de dónde aún se escapan agrios humos negros. Encogido al fondo de la habitación, el rey en persona llora a lágrima viva: « ¿Pero qué es lo que he hecho? ¡Todo es culpa mía! Nunca habría tenido que correr el riesgo de hacer yo mismo una poción de amor. ¡Mirad el resultado! » Aquél de vosotros dos que consiga arreglar la gran equivocación del rey, será sin duda el héroe de este cuento. »



Spielmaterial

- 54 Gegenstandskarten
- 48 Federmarker
- 20 großformatige Illustrationen, die Märchenszenen zeigen
- 12 Spielfiguren mit Standfuß
- 1 Staffelei aus Pappe
- 1 Sanduhr
- 1 Heft mit den Spielregeln und Märchenszenarien

Ziel des Spiels

Bei einer Partie „Fabula“ übernimmt einer der Spieler die Rolle Wilhelm Grimms, während die anderen jeweils eine Person spielen, die er im Kopf hat. Wird es den Märchenfiguren gelingen, dem Geschichtenerzähler beim Schreiben zu helfen? Wer wird zum Helden seines neuen Märchens? Diese und weitere Fragen wird „Fabula“ beantworten – das spannende Spiel für Fantasiebegabte, Sprachkünstler und Improvisationstalente.

Spielvorbereitung

Die Rolle des Schriftstellers Wilhelm Grimm

Es wird ein Spieler bestimmt, der für die Dauer der Partie die Rolle des Schriftstellers Wilhelm Grimm übernimmt. Er stellt die Staffelei vor sich auf und legt die Federmarker daneben. Wilhelm Grimm spielt eine entscheidende Rolle, da er die Partie leitet und Punkte vergibt.

Die Rolle der Märchenfiguren (Spieler)



Fee - kleiner Drache - Händlerfuchs - Wolf - Kobold
Prinz - Elb - alter Weiser - Prinzessin - Hexe - Ritter - Dieb

Die übrigen Spieler verkörpern jeweils eine Figur, die in der Fantasie des Schriftstellers existiert. Sie versuchen, Wilhelm Grimm Vorschläge für sein neues Märchen zu unterbreiten. Jeder Märchenfiguren-Spieler wählt einen der zwölf verfügbaren Charaktere und stellt die entsprechende Figur vor sich auf. Für die Dauer der Partie versucht jeder, seinen gewählten Charakter so passend wie möglich zu interpretieren.

Wahl des Märchens

Der Grimm-Spieler wählt eine der 20 Märchen-Illustrationen und legt sie auf die Staffelei, so dass alle Spieler sie gut sehen können. Dann sucht er den zur Illustration passenden Märchentext heraus: Dieser beschreibt die Ausgangssituation zu Beginn der Partie.



Die Gegenstandskarten

Grimm mischt die Gegenstandskarten und zieht zufällig dreimal so viele wie Charaktere mitspielen. Dann legt er diese zusammen mit noch zwei weiteren Karten offen in die Tischmitte. Diese Karten helfen den Märchenfiguren, den Schriftsteller während der Partie zu inspirieren.



Spielablauf

Die Partie verläuft über fünf aufeinander folgende Phasen: Einleitung, erstes Kapitel, zweites Kapitel, drittes Kapitel und schließlich das Ende des Märchens.

Die Einleitung ①

Während dieser Phase liest Wilhelm Grimm den anderen Spielern den Abschnitt „Einleitung“ des entsprechenden Märchenszenarios vor. Darin wird die Ausgangssituation beschrieben, also der Beginn der Geschichte, die in dieser Partie entstehen wird. So erfahren die Märchenfiguren-Spieler den Hintergrund des Märchens, das Wilhelm Grimm schreiben möchte.

Das erste Kapitel ②

Der Schriftsteller fährt nun fort, indem er den Abschnitt „Kapitel 1“ des gewählten Szenarios vorliest. Darin wird den Märchenfiguren mitgeteilt, welche Grundidee Grimm seinem ersten Kapitel zugrunde legen möchte.

Die Vorschläge

Um dem Schriftsteller zu helfen, die Grundidee seines ersten Kapitels auszubauen, macht ihm jede Märchenfigur einen Vorschlag. Dieser muss die Erzählung weiterführen, Schlüsselemente einbringen oder ermöglichen, die Problematik ganz oder teilweise zu lösen, um die es im ersten Kapitel geht. Ein Vorschlag kann aus einem einzelnen Satz bestehen, sollte aber bevorzugt etwas ausführlicher erläutert werden, um Grimm von seiner Stichhaltigkeit zu überzeugen. Die Märchenfiguren-Spieler können ihren Vorschlag in der ersten oder in der dritten Person vorbringen – je nachdem, wie stark sie sich mit ihren Charakteren identifizieren.

Hinweis: Die einzelnen Vorschläge der Spieler müssen untereinander keinen Zusammenhang aufweisen. Jeder Spieler kann im ersten Kapitel nur einen einzigen Vorschlag unterbreiten.

Die Gegenstände

Jeder Vorschlag muss einen Gegenstand mit einbeziehen, der auf den Karten in der Tischmitte abgebildet ist. Außerdem muss der Gegenstand das entscheidende Element des Vorschlags sein. Ein Gegenstand, der mit wenigen Sternen markiert ist, lässt sich meist leichter unterbringen als einer mit vielen Sternen. Wenn der Märchenfiguren-Spieler den Gegenstand nennt, nimmt er die entsprechende Gegenstandskarte und legt sie offen vor sich ab. Sobald der Spieler seine Ausführung beendet hat, muss der Grimm-Spieler die Sachdienlichkeit des Vorschlags bewerten.



Findet er den Vorschlag überzeugend, legt er einen Federmarker auf die entsprechende Karte. Falls nicht, wird kein Federmarker vergeben. Wenn er möchte, kann Grimm seine Entscheidung begründen. Während dieses ersten Kapitels darf er die Vorschläge mehrerer Märchenfiguren annehmen.



Wichtig: Während des ersten Kapitels darf jeder Märchenfiguren-Spieler nur einen einzigen Gegenstand verwenden. Außerdem darf ein Gegenstand, der bereits von einem Spieler genutzt wurde, von keinem anderen mehr verwendet werden, um im Laufe der Partie einen anderen Vorschlag zu unterbreiten.

Kriterien zur Bewertung eines Vorschlags

Bei der Entscheidung, ob er den Vorschlag einer Märchenfigur annimmt, kann Grimm sich auf folgende Kriterien stützen:

- Der verwendete Gegenstand ist gut in den Vorschlag des Spielers integriert.
- Der Vorschlag des Spielers geht auf die Problemstellung des Kapitels ein.
- Der Vorschlag des Spielers ist schlüssig.

Wichtig: Ein Märchenfiguren-Spieler darf die Entscheidung des Grimm-Spielers nicht infrage stellen.

Reihenfolge der Vorschläge

Sobald Grimm das erste Kapitel des Märchenszenarios vorgelesen hat, heben alle Märchenfiguren-Spieler die Hand, die einen Vorschlag machen möchten. Der Schriftsteller erteilt dann einem von ihnen das Wort. Wenn sich keine Märchenfigur meldet, bestimmt Grimm selbst einen Spieler, der einen Vorschlag unterbreiten soll. Falls es diesem Spieler nicht gelingt, einen Vorschlag zu formulieren, gibt der Schriftsteller ihm eine beliebige der Gegenstandskarten und legt keinen Federmarker darauf. Sobald alle Spieler einen Vorschlag gemacht und dafür einen Gegenstand genutzt haben, geht es mit dem zweiten Kapitel weiter.

Das zweite und dritte Kapitel 3

Beim zweiten und dritten Kapitel wird genauso verfahren wie beim ersten Kapitel. Der einzige Unterschied: Der Grimm-Spieler legt im zweiten Kapitel zwei Federmarker auf eine Gegenstandskarte, wenn er den entsprechenden Vorschlag akzeptiert; und im dritten (und letzten) Kapitel gibt es für einen angenommenen Vorschlag sogar drei Federmarker.

Wahl von zwei Märchenfiguren für das Ende des Märchens

Nach Vollendung der drei Kapitel zählt jeder Märchenfiguren-Spieler die Federmarker, die er erhalten hat. Die beiden Spieler mit den meisten Markern dürfen Grimm nun ein Ende für sein Märchen vorschlagen. Im Falle eines Gleichstands kommt derjenige der daran beteiligten Spieler in die Endrunde, dessen Gegenstandskarten die meisten Sterne zeigen. Herrscht auch dabei Gleichstand, wählt Grimm denjenigen Spieler, der in den drei Kapiteln den besten Eindruck auf ihn gemacht hat.

Sobald die beiden Märchenfiguren-Spieler für die Endrunde feststehen, liest Grimm den Abschnitt „Ende“ des Märchens vor.

Das Ende 4

Der Absatz „Ende“ erläutert den Märchenfiguren die Grundidee, die Grimm zum Schluss aufgreifen will. Derjenige der beiden verbliebenen Märchenfiguren-Spieler, der von Grimm ausgehend im Uhrzeigersinn näher bei ihm sitzt, beginnt diese letzte Spielphase. Der Grimm-Spieler dreht die Sanduhr um. Nun hat der erste der beiden Spieler 30 Sekunden Zeit, um Grimm für seine Geschichte ein Ende vorzuschlagen. Dabei muss er die beiden Gegenstandskarten mit einbeziehen, die bisher nicht verwendet wurden und noch in der Mitte des Tisches liegen.

Nachdem der erste Spieler seinen Vorschlag gemacht hat, ist der zweite Spieler an der Reihe. Da er erst jetzt drankommt, hat er mehr Zeit zum Überlegen gehabt, darf aber hinsichtlich der beiden verbliebenen Gegenstandskarten nicht dieselben Ideen verwenden wie sein Vorgänger. Sobald er seinen Vorschlag formuliert hat, bestimmt Grimm den neuen Helden seines nächsten Märchens – unter Berücksichtigung der folgenden Kriterien:

- Die beiden Gegenstände wurden verwendet und passen gut in den Vorschlag des Spielers.
- Der Vorschlag des Spielers geht auf die Problemstellung des Endes ein.
- Der Vorschlag des Spielers ist schlüssig.

Wichtig: Wenn einer der Spieler weniger Gegenstände als sein Gegner verwendet, scheidet er automatisch aus.

Beispielvorschläge

Siehe Seite 64 am Ende dieses Regelheftes.

Variante für Spielexperten

In dieser Variante erarbeiten die Märchenfiguren-Spieler gemeinsam eine Geschichte. Jeder kann das Wort ergreifen – wann es ihm richtig erscheint und ohne sich vorher melden zu müssen – um auf die Worte eines anderen Spielers zu antworten oder die Geschichte weiterzuspinnen. Das ist während eines Kapitels beliebig oft möglich. Jeder Märchenfiguren-Spieler darf dennoch pro Kapitel nur einen einzigen Vorschlag mit einer Gegenstandskarte einbringen. Die übrigen Regeln gelten unverändert. Ein Kapitel endet immer dann, wenn alle Märchenfiguren einen Vorschlag unter Einbeziehung einer Gegenstandskarte gemacht haben. Die Regeln der Endrunde bleiben unverändert.

Kooperative Variante

In dieser Variante äußert der Grimm-Spieler immer seine Meinung zu den Vorschlägen der Märchenfiguren-Spieler, teilt ihnen aber keine Federmarker zu. Folglich nehmen alle Märchenfiguren-Spieler an der Endrunde teil. Am Schluss bestimmt Grimm keinen Helden.

Neue Szenarien

Besuchen Sie die Seite www.libellud.com, und klicken Sie dort den Unterpunkt „Télécharger“ (Download) an. Nach und nach werden Sie hier neue Szenarien für zahlreiche weitere „Fabula“-Partien finden. Wenn Sie Ihre schriftstellerische Ader ausleben möchten, sollten Sie nicht zögern: Schicken Sie uns doch einfach Ihre eigenen Szenarien zu. Wir veröffentlichen sie gerne auf unserer Internetseite, um sie anderen Spielern zur Verfügung zu stellen.

Danksagung

Michel und Monique Bonnessée, Vincent Moirin, Paul Neveur, Jérémy Guetté, Maxime Biessy, Florent Toscano, Vincent Bidault, Bony, Fred Coussay, Benoit Forget, Andy, Docteur Mops, Claudine Roubira-Hill, Yohan Bouffandeau, die Spielothek 1, 2, 3 Soleil in Montreuil und alle, die an den Testrunden des Spiels beteiligt waren.

Übersetzung aus dem Französischen: Birgit Irgang



Die Schneemänner



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... wurden die Einwohner eines kleinen Bergdorfs ohne Unterlass von einer Horde riesiger Schneemänner heimgesucht, die Angst und Schrecken verbreiteten. Der weise Dorfälteste sprach nur selten, war aber von jedermann geachtet. Schließlich brach er sein Schweigen und sagte: „Das Oberhaupt dieser Wesen, die euch belästigen, erinnert mich seltsamerweise an ein Kind, das ich gekannt habe, als ich jung war. Sollte es aus einem geheimnisvollen Grund nicht gewachsen sein wie all die anderen? Es sollte doch mit dem Teufel zugehen ... Dieser Junge hat uns damals alle tyrannisiert. Wenn er es ist, der hier seine Kräfte einsetzt, fürchte ich, dass er vielleicht die Macht über unser ganzes Dorf gewinnen will.“ Der Bürgermeister rief daraufhin einige mutige Einwohner zusammen. Sie verfolgten die Spur der Schneemänner und gelangten auf diese Weise zum Haus eines jungen Zauberlehrlings. »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr den jungen Zauberer stören könnt, um den Zauber zu brechen und die Kontrolle über die Schneemänner zu erhalten. Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Dank eures beherzten Einschreitens sind die Schneemänner stehen geblieben. Der Zauberlehrling wendet sich mit einem strengen Gesichtsausdruck an euch: „Seit über sechzig Jahren arbeite ich nun daran. Bringt ihr meinem Werk denn überhaupt keinen Respekt entgegen?“ Der weise Dorfälteste hatte also Recht gehabt: Dieses Kind war nicht erwachsen geworden wie all die anderen. Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, was ihr tun wollt, um das Geheimnis seiner ewigen Jugend zu entdecken. »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Der kindliche Zauberer hat euch gestanden, dass er keine Furcht kennt. Aufgrund dessen kann er nicht erwachsen werden. Seine Eltern waren der Ansicht, dass ihr Sohn verflucht sei, bekamen Angst vor ihm und verließen ihn. Seit diesem Tag möchte der Junge sich für sein schweres Schicksal rächen, indem er anderen Menschen Angst einjagt. Ich denke, nun ist es an der Zeit, dem Unglücklichen zu helfen, dieses Gefühl selbst kennen zu lernen, damit er erwachsen werden kann wie jeder andere auch. Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Ihr werdet überrascht sein, aber es ist euch nicht gelungen, das Oberhaupt der Stadt zu finden – aus dem einfachen Grund, weil es keines gibt! Jeder Einwohner ist für sich selbst und für alle anderen gleichermaßen verantwortlich. Einige der Menschen haben euch diese Tatsache bereitwillig erklärt und dabei natürlich auch den Fremden Vertrauen entgegen gebracht: „Diese Stadt gibt es seit grauer Vorzeit. Die Untertanen des Königs, die nirgendwo anders ihren Platz gefunden haben, erfahren immer früher oder später von der Existenz dieses Orts, kommen her und leben hier ganz ungestört. Deshalb ist diese Stadt nach wie vor eine Insel der Freiheit, die auf den offiziellen Landkarten nicht verzeichnet ist.“ Derjenige von euch beiden, der meine Geschichte vollendet und dabei den Auftrag des Königs nicht vergisst, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »



Die Vögel



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... erfuhr der König per Zufall von der Existenz eines kleinen Dorfes, das auf keiner Karte des Königreichs verzeichnet war. Er konnte die Vorstellung nicht ertragen, dass einige Untertanen sich seiner Kontrolle entziehen könnten, rief eilends seine besten Forschungsreisenden herbei und schickte sie in alle Winkel seines Reiches. Der Bote, der das verborgene Dorf aufspürte, sollte sich vor Ort ein Bild davon machen und dann dessen Oberhaupt zum Schloss bringen. Der König wollte diesen Rebellen befragen und die Abtrünnigen zur Vernunft bringen – notfalls mit Gewalt. Nachdem die Forschergruppe lange Zeit das ganze Land durchkämmt und überflogen hatte, erblickte sie schließlich eines Tags im Morgengrauen eine unbekannte Stadt, die mit der Wüste zu verschmelzen schien. Sie hatten endlich ihr Ziel erreicht! »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr einen Weg finden solltet, wie ihr im Zentrum der Stadt landen könnt, ohne das Misstrauen der Einwohner zu wecken. Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Die Einwohner dieser Stadt feiern gerne. Jede Woche organisieren sie einen Abend, an dem sie sich treffen, gemeinsam lachen, tanzen oder spielen. Ihr seid eingeladen zu einem „Palaver-Abend“ auf dem Marktplatz. Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr das Vertrauen der Bevölkerung gewinnt, indem jeder von euch eine kurze, aber spannende Geschichte erzählt. »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Die Leute, die in dieser Stadt leben, scheinen ein perfektes Gleichgewicht zwischen Arbeit und Freizeit gefunden zu haben. Und was noch erstaunlicher ist: Sie respektieren sich alle gegenseitig, ohne dass jemand ein Machtwort sprechen oder mit Gewalt für Ordnung sorgen müsste! Ich denke, nun ist es an der Zeit, wieder an euren Auftrag zu denken und das Oberhaupt der Stadt zu suchen. Doch wie sollt ihr es bloß finden? Alle Einwohner tragen einheitliche weiße Gewänder ... Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Ihr werdet überrascht sein, aber es ist euch nicht gelungen, das Oberhaupt der Stadt zu finden – aus dem einfachen Grund, weil es keines gibt! Jeder Einwohner ist für sich selbst und für alle anderen gleichermaßen verantwortlich. Einige der Menschen haben euch diese Tatsache bereitwillig erklärt und dabei natürlich auch den Fremden Vertrauen entgegen gebracht: „Diese Stadt gibt es seit grauer Vorzeit. Die Untertanen des Königs, die nirgendwo anders ihren Platz gefunden haben, erfahren immer früher oder später von der Existenz dieses Orts, kommen her und leben hier ganz ungestört. Deshalb ist diese Stadt nach wie vor eine Insel der Freiheit, die auf den offiziellen Landkarten nicht verzeichnet ist.“ Derjenige von euch beiden, der meine Geschichte vollendet und dabei den Auftrag des Königs nicht vergisst, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »



Die Bibliothek



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... dämmerte eines Tages im Königreich der Morgen nicht – und an den folgenden Tagen geschah dasselbe. Der König bestellte seine Minister ein, doch keiner von ihnen war imstande, ihm eine Erklärung zu liefern. Selbst die bedeutendsten Weisen des Königreichs waren ratlos angesichts dieses Phänomens! Daraufhin wurde der König unglaublich wütend, da er fürchtete, sein Volk könnte sich aufgrund seiner Machtlosigkeit gegen ihn auflehnen. Nachdem er sich ein wenig beruhigt hatte, zog er sich zurück, um in Ruhe nachzudenken. Er schloss sich in das am weitesten abgelegene Zimmer des Schlosses ein: eine alte Bibliothek, deren Existenz in Vergessenheit geraten war. Man hätte schwören können, dass in diesem Raum die Zeit stehen geblieben war. Nur ein einziger Bibliothekar sorgte für ein bisschen Leben. Der alte Gelehrte wunderte sich zwar ein wenig über den Besuch seines Königs, lauschte seinem Bericht aber aufmerksam. Da erinnerte er sich an eine mehrere Jahrhunderte alte Handschrift, in der von einem ähnlichen Ereignis die Rede war. In dem Text wurde auch erzählt, wie die Weisen damals das Problem gelöst hatten. Doch es fiel dem Gelehrten nicht mehr ein, an welcher Stelle seiner Bibliothek er diese wertvolle Schrift verwahrte. Also beauftragte der König Menschen seines Vertrauens damit, dem weisen Bibliothekar bei seiner Suche zu helfen. »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr den Bibliothekar unterstützen könnt, um das wertvolle Manuskript zu finden. Das Wohl des Königreichs hängt davon ab! Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Nach langen Stunden der Suche in großen und kleinen Regalen scheint ihr eine Spur der wichtigen Handschrift entdeckt zu haben. In einem Text ist die Rede von einem seltsamen Ritual auf der Grundlage von Alozoria ... Doch was ist das bloß? Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr mehr darüber herausfindet und euch diese geheimnisvolle Zutat besorgen könnt. »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Nun haltet ihr die wichtigste Zutat in euren Händen. Ich denke, nun ist es an der Zeit, das Ritual zu vollziehen. Erläutert mir, wie ihr dabei vorgeht. Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Ah! Die Götter müssen verrückt sein! Von Zeit zu Zeit macht es ihnen Spaß, den Menschen Angst einzujagen. Bestimmt haben sie sich über das Ritual amüsiert, doch sie scheinen nicht willens zu sein, dem Königreich wieder Sonnenlicht zu schenken. Derjenige von euch beiden, der die Götter auf irgendeine Weise dazu bringen kann, eure Bitte zu erfüllen, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »

Der Herold



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... verkündete der Herold des Königs den Einwohnern eines kleinen Dorfes auf dem Lande: „Hört alle her, ihr guten Leute! Ungeahntes Leid ist über unser Königreich gekommen, eine unbekannte Krankheit breitet sich rasch aus. Die betroffenen Personen sind in alle Richtungen davongelaufen, haben Worte in einer unbekannten Sprache gerufen und sind dann in einen tiefen Schlaf gefallen, aus dem sie nicht mehr aufwachen. Die besten Heilkundigen des Königreichs haben versucht, diese schreckliche Krankheit aufzuhalten – bisher allerdings ohne Erfolg.“ Kaum hatte der Herold die Bühne verlassen, um im nächsten Dorf dieselbe Nachricht zu verkünden, versammelten sich einige junge Menschen auf dem Platz. Sie waren entschlossen, das geheimnisvolle Übel zu besiegen. »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr mehr über den Ursprung jenes Übels in Erfahrung bringen solltet – allerdings, ohne euch anzustecken. Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Eine dunkle und bedrohliche Wolke ist vor den Toren der Stadt angelangt. Vielleicht ist sie die Ursache dieser Plage? Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr die Einwohner vor der bevorstehenden Gefahr schützen wollt. »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Für den Augenblick sind die Bewohner der Stadt außer Gefahr. Es gibt Gerüchte, denen zufolge eine erste Wolke über der Hauptstadt gesehen worden ist, nicht weit vom königlichen Schloss entfernt. Ich denke, nun ist es an der Zeit, euch möglichst schnell zum Ursprung des Übels zu begeben, damit ihr versteht, wie die Wolke entstehen konnte. Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Kaum habt ihr die verlassene Hauptstadt erreicht, führen euch alle Hinweise zum Labor eines Alchemisten. Es ist teilweise zerstört, und beißender Rauch steigt in schwarzen Wolken empor. In der Mitte des Zimmers kauert der König in Person und vergießt heiße Tränen: „Was habe ich getan? Das ist alles meine Schuld! Ich hätte niemals riskieren sollen, selbst einen Liebestrank zu brauen. Was für eine Katastrophe!“ Derjenige von euch beiden, dem es gelingt, die große Dummheit des Königs ungeschehen zu machen, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »





Das Ritual



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... gab es tief im Wald des Königreichs ein kleines Dorf, in dem sich in jeder Vollmondnacht ein magisches Ritual vollzog. Man erzählte sich, dass an diesem verborgenen Ort ein mächtiger Zauberer Menschen in okkulte Praktiken einweihte. Jeden Monat gewann er neue Anhänger hinzu. Er versprach jedem Unsterblichkeit, der eine von ihm verzauberte Maske trug. So zogen immer mehr Dorfbewohner fort – sehr zum Leidwesen des Bürgermeisters des kleinen Dorfes. Deshalb beschloss er, alte Bekannte um Hilfe zu bitten, denen er sehr vertraute, um hinter das Geheimnis dieses rätselhaften Zauberers zu kommen. »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr euch unbemerkt unter die Teilnehmer mischen solltet nachdem der Ort entdeckt worden ist, an dem die Zeremonie stattfinden soll. Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Oh weh! Ein Mitglied eurer Gruppe ist durch einen Wächter der Zeremonie entlarvt worden. Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr dem Ungeschickten helfen könnt, seinen Kopf aus der Schlinge zu ziehen. »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Ich denke, nun ist es an der Zeit, eine List zu ersinnen, um den Zauberer an einen abgelegenen Ort zu locken. Dann könntet ihr ihm seine Maske entreißen und vielleicht sein Geheimnis lüften. Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Ich denke, ich werde euch überraschen, meine lieben Freunde. Hinter der Maske verbarg sich ... der junge Prinz des Königreichs. Eine böse Hexe hatte ihm die Maske einige Monate zuvor aufgesetzt, da er angeblich mit ihrer Hilfe seine Menschenscheu überwinden könne. Doch in Wirklichkeit kontrollierte die Maske den Verstand ihres Trägers. Die Hexe wollte sich auf diese Weise an dem König rächen, der sie einst verstoßen hatte: Mithilfe seines Sohnes wollte sie sein Königreich in Unruhe versetzen. Derjenige von euch beiden, dem es gelingt, den Prinzen davon zu überzeugen, dass er keine Maske benötigt, um seine Menschenscheu zu verlieren, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »



Der Garten



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... veranstaltete die Königin der Heuschrecken in ihrem Palast aus Pflanzen und Licht eine große Feier, um die Rückkehr des Frühlings zu feiern. Alle Nachbarn waren eingeladen: Grillen, Marienkäfer, Ameisen und viele andere Insekten. Es wollten auch ungewöhnliche Wesen kommen, die auf zwei Pfoten liefen und aus dem Nachbarort stammten. Doch am Vorabend der Feierlichkeiten brachte eine Katastrophe die Vorbereitungen durcheinander: Schon seit langer Zeit waren in der Region keine Riesen mehr aufgetaucht, doch plötzlich trampelte einer mit schweren Schritten durch die Gärten des Palastes der Heuschreckenkönigin, in denen die Feier stattfinden sollte. Immer wenn man dachte, nun werde er sich entfernen, kehrte er noch einmal zurück, so dass die kleinen, entsetzten Gartenbewohner sich nur mit Mühe in Sicherheit bringen konnten. Der Riese verbreitete Angst und Schrecken. Nachdem einige Gäste aus dem Nachbardorf von einer jungen Mücke gewarnt worden waren, eilten sie schnell herbei, um der Heuschreckenkönigin und ihrem Volk zu Hilfe zu kommen. »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr den Riesen aus den Gärten der Königin locken könntet. Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Nachdem der Riese sich endlich ein wenig entfernt hat, beginnt er, die Blumen des Palastgartens auszureißen! Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr eure Freunde, die Pflanzen, vor diesem zerstörerischen Eindringling schützen werdet. »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Doch ihr könntet euch auch weiterhin nützlich machen – denn der Riese schnappt sich die älteste Tochter der Heuschreckenkönigin. Er hält sie zwischen seinen großen Fingern, setzt sich auf einen Stein und betrachtet sie. Ich denke, nun ist es an der Zeit für Euch, die unglückliche Prinzessin zu befreien. Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Und wenn es sich bei dem Riesen einfach nur um einen Menschen handelt? Er hatte gar nicht die Absicht, die Gärten der Königin zu zertrampeln und ihre Pflanzen herauszureißen: Er ging einfach nur spazieren und pflückte einen Strauß Wildblumen, während er auf seine Liebste wartete. Derjenige von euch beiden, dem es gelingt, den Mann abzulenken, bis seine Geliebte erscheint, und auf diese Weise weitere Schäden im Garten der Heuschreckenkönigin verhindert, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »



Die Fabrik



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... wurde eine Fabrikstadt errichtet, die wie eine riesige Maschinenlandschaft aussah. Die Einwohner arbeiteten und lebten dort schon seit so vielen Jahren, dass sie sich an nichts mehr erinnerten, was außerhalb der Stadtgrenzen lag. Manche konnten sich noch nicht einmal mehr vorstellen, dass draußen überhaupt irgendetwas existierte! Eines schönen Tages wurde für die Arbeiter ein neuer Chef ernannt. Der kleine, grausame und geizige Mann überhäufte alle Einwohner mit Arbeit – junge und alte gleichermaßen. „Schneller! Schneller!“, rief er immer wieder. „Wir müssen diese große Maschine vor Beginn des neuen Jahres fertig haben, sonst ...“ Erschöpft von der anstrengenden Arbeit bewegten sich die Menschen wie Automaten durch die Straßen und führten mechanisch die immer gleichen Handgriffe aus, Tag für Tag. Doch eines Abends beschloss eine kleine Gruppe, die für dieselbe Werkstatt arbeitete, dass es so nicht weitergehen könne. Sie legten ihr Werkzeug beiseite und machten sich auf die Suche nach dem Chef. »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr den gemeinen Boss besänftigen könnt, damit er sich den Arbeitern gegenüber nachsichtiger zeigt. Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Der kleine Chef hat euch erklärt, dass noch an diesem Abend ein äußerst wichtiges Ereignis an einem geheimen Ort der Fabrik stattfinden wird. Um sich rechtzeitig darauf vorzubereiten, drängt er ständig alle zum Arbeiten. Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr diesen geheimen Ort finden könntet, ohne weitere Hinweise zu haben. »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Ich denke, nun ist es an der Zeit, herauszufinden, was an diesem Ort vor sich gehen wird. Ich sehe ihn direkt vor mir, in der obersten Etage des Fabrikgebäudes: ein Raum mit riesigen Türen, die eine ganze Wand einnehmen und sich nicht öffnen lassen. Was verbirgt sich wohl hinter diesen Türen? Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Von Anfang an hatte ich die Idee, dass die Fabrik eine gigantische Kuckucksuhr sein könnte, die in der Wohnung eines Riesen hängt. Und der neue Chef wollte dafür sorgen, dass das Läuten rechtzeitig um Mitternacht ertönt. Derjenige von euch beiden, dem es gelingt, die Einwohner dazu zu bringen, ihre Arbeit fristgerecht zu vollenden, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »



Die Spielsachen



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... gebar eine Königin einen Sohn, zur großen Freude des Königs. Der Prinz wurde so umsorgt und verwöhnt, dass er gerade mal fünf Jahre alt war, als sein Zimmer bereits vor Spielsachen überquoll. Gleichwohl war der Junge nicht glücklich, denn trotz aller Privilegien hatte er keinen Freund. Jede Nacht plagte ihn derselbe Alptraum. In diesem schrecklichen Traum verwandelte er sich in einen kleinen Teddybären. Ganz allein lag er in seinem Zimmer, um ihn herum war es dunkel, und er hörte seltsame Geräusche wie ein Räuspern und Knistern. Dann wurde es plötzlich hell im Zimmer, und Marionetten mit bedrohlichen Gesichtern näherten sich ihm, als wollten sie nach seinem Herzen fassen. Der Prinz wachte jedesmal schweißgebadet auf und konnte bis zum Morgengrauen nicht mehr einschlafen. Eines Abends beschloss er vor dem Einschlafen, seine Lieblingskuscheltiere neben sich auf das Bett zu setzen: seinen kleinen Teddy, aber auch Märchenfiguren aus Plüsch, die seine Patentante ihm geschenkt hatte. Er sagte sich: „Wenn ich wieder diesen Alptraum habe, sind diesmal meine Freunde bei mir.“ Doch kaum war der Junge eingeschlafen, begann der böse Traum von vorne ... »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr dem kleinen „Teddy-Prinzen“ helfen könntet, die bösen Marionetten aus seinem Zimmer zu vertreiben. Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

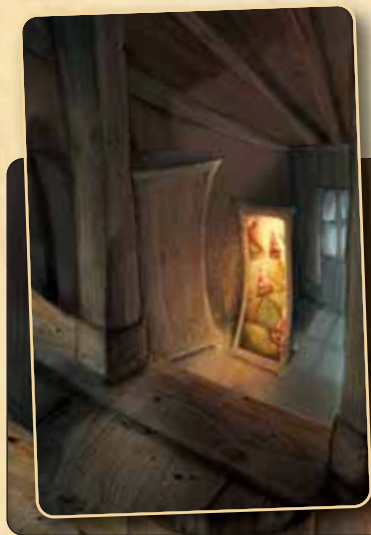
Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Leider hat der Anführer der Spielsachen nicht hören wollen. Jetzt haben die Marionetten euch gefangen, gefesselt und an der Zimmerdecke aufgehängt! Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr aus dieser Klemme wieder herauskommt! »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Ich denke, nun ist es an der Zeit, den „Teddy-Prinzen“ zum Zimmer seiner Eltern zu begleiten. Sie werden ihn bestimmt trösten können. Doch Vorsicht: Es ist dunkel, und das Schloss ist groß! Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Und wenn der Grund für diesen Alptraum einfach nur die große Einsamkeit des Prinzen wäre? Derjenige von euch beiden, dem es gelingt, sein Vertrauen zu gewinnen und sein erster echter Freund zu sein, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »



Der Spiegel



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... schreckte die jüngste Tochter des Königs jede Nacht aus dem Schlaf hoch, da sie den Eindruck hatte, jemand beobachte sie. In der Annahme, es handele sich nur um einen bösen Traum, schlief sie schließlich jedes Mal wieder ein. Eines Nachts sah die noch wache Prinzessin jedoch einen Schatten, der bis zu ihrem Bett huschte und sich kurz über sie beugte. Sie hatte kaum Zeit zum Schreien, da war der geheimnisvolle Besucher schon wieder verschwunden. Da die Neugier größer war als die Angst, sprang sie aus dem Bett und folgte vorsichtig der Silhouette. Nachdem sie durch die stillen Gänge des Schlosses gelaufen war, sah sie den Schatten schließlich durch die Speichertür verschwinden. Doch es gelang ihr nicht, diese zu öffnen. Am nächsten Tag stieg sie zur selben Zeit zum Speicher hinauf – diesmal in Begleitung einiger Freunde. Nachdem sie die Türe geöffnet hatten, fanden sie sich in einem Zimmer wieder, in dem ein seltsamer Spiegel ein warmes Sommerlicht ausstrahlte ... »

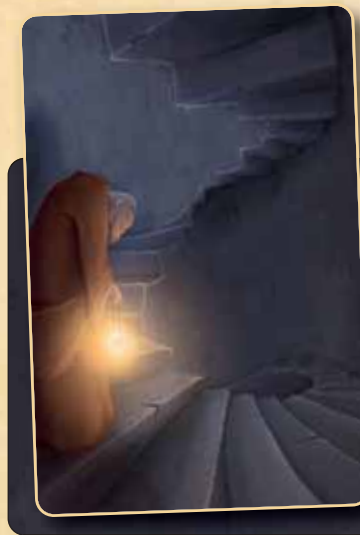
Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr die Fährte des fliehenden Schattens aufnehmen könntet, der sich in diesem Augenblick auf der anderen Seite des Spiegels in einem fremden und sonderbaren Land aufhalten muss. Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Nach einer langen Reise durch das Land des Spiegels seid ihr vor den Toren eines beeindruckenden Palastes angekommen. Doch die Wächter scheinen entschlossen zu sein, keinen Fremden einzulassen. Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr sie ablenken könntet, um in den Palast hineinzugelangen. »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Ich denke, nun ist es an der Zeit, die Untersuchung fortzusetzen. Wie wollt ihr den geheimnisvollen Schatten in dem riesigen Palast aufspüren? Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Ihr habt endlich den rätselhaften Besucher gefunden, meine lieben Freunde. Aber hättet ihr vermutet, dass sich hinter der Silhouette niemand anderer verbarg als der Prinz des benachbarten Königreichs? Seit er die junge Prinzessin zum ersten Mal gesehen hat, kann er sie nicht mehr vergessen. Doch da er zu schüchtern ist, um ihr seine Liebe zu gestehen, kam er nur jeden Abend, um sie zu beobachten, während sie schlief. Dafür nutzte er einen Zauberspiegel, der die beiden Königreiche miteinander verbindet. Derjenige von euch beiden, der dem Prinzen hilft, der jungen Prinzessin seine Liebe zu offenbaren und ihr Herz zu erobern, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »

Der Magier



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... lebte in einem alten, sehr abgelegenen Turm ein weiser Magier. Seine einzige Gesellschaft war sein treuer Mönchsdienstler. Der Magier hatte in den alten Zeiten die blutigen Kriege in der Region miterlebt. Seit damals verließ er angeblich seinen Turm nicht mehr und glaubte sogar, draußen werde noch immer gekämpft. In derselben Grafschaft hatte der Landesfürst sich mit einer jungen Prinzessin aus dem Orient verlobt und bereitete eifrig seine Hochzeit vor. Nun stammte diese aus einer sehr gelehrten Familie und wollte begierig das gesamte Wissen der Zeit besitzen. Der Landesfürst wollte deshalb den weisen Magier holen lassen, damit dieser ihr Trauzeuge werde. Doch leider gelang es keinem der Boten, den alten Mann aus seiner Zufluchtsstätte zu locken. Darum beschloss eine kleine Gruppe erfahrener Getreuer, die Sache in die Hand zu nehmen. Sie drangen in den düsteren Turm ein und baten den Mönch, sie zu seinem Meister zu geleiten. »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr versuchen könntet, den Mönch zu überreden, der nicht gewillt zu sein scheint, euch zu helfen oder zu seinem Herrn zu führen. Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Der Mönch hat euch schließlich zur Spitze des Turms gebracht. Doch kaum seid ihr durch die Tür getreten, da fällt sie auch schon hinter euch ins Schloss! Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr aus dieser Falle herauskommt – und passt auf, dass euch nicht schwindelig wird! »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Ich denke, nun ist es an der Zeit zu entdecken, wo sich der Magier versteckt. Vielleicht gibt es irgendwo einen Geheimgang, der euch zu ihm bringt? Doch wie könnt ihr das herausfinden? Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Ein kleiner Geheimgang hat euch zu einem düsteren Zimmer geführt, das Magie ausstrahlt. Der Mönch scheint überrascht zu sein, euch hier zu sehen. Und wenn es sich bei dieser geheimnisvollen Person um niemand anderen handelte als um den Magier, den ihr so verzweifelt sucht? Das würde erklären, warum ihn bisher niemand hier gefunden hat. Derjenige von euch beiden, der in dieser Angelegenheit die Wahrheit herausfindet und die Hochzeit des Landesfürsten rettet, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »

Die Mühle



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... lebten in einem Land, das reich an Weizen, Mais und anderem Getreide war, friedliche und rechtschaffene Bauern. Doch leider sollte die Zeit des Friedens nicht ewig währen: Eines Sommerabends erschienen am Horizont Schwärme bedrohlicher Wesen, die Drachen ähnelten. Sie kamen aus dem Nichts, machten sich über die Wiesen her und verscheuchten das Vieh. Innerhalb kürzester Zeit zogen die Menschen aus der einst so wohlhabenden Gegend fort, so dass das Land verlassen dalag. Der Grundherr scharte also einige Mutige um sich, um die Eindringlinge zu vertreiben und den Flüchtlingen die Rückkehr in ihre Häuser zu ermöglichen. Die kleine Gruppe brauchte nicht lange, um die geflügelten Wesen aufzuspüren, die über einer alten Mühle kreisten, welche auf einem Hügel stand. »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr euch dieser Mühle nähern könntet. Gelingt euch das, ohne dass die Monster euch erspähen oder angreifen? Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Kaum seid ihr ins Innere der Mühle vorgedrungen, hört ihr voller Überraschung die metallische Stimme eines kleinen Automaten, die sich an euch wendet: „Fremde, wenn ihr in das obere Stockwerk hinaufsteigen wollt, müsst ihr zunächst den Mechanismus der Treppe in Gang setzen.“ Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr den oberen Teil der Mühle erreicht, um nachzusehen, was dort vor sich geht. »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Ihr habt in der oberen Etage einen rätselhaften, emsigen Menschen entdeckt, der sich an einer seltsamen Maschine zu schaffen macht. Ich denke, nun ist es an der Zeit, herauszufinden, was hier vor sich geht. Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Meine lieben Freunde, ich habe euch einen Streich gespielt. Ihr hattet Angst vor dieser Drachenarmee, nicht wahr? Stellt euch vor: Die geheimnisvolle Person in der Mühle war ein genialer Erfinder, den niemand ernst genommen hatte. Um der ganzen Welt sein Talent zu beweisen, hatte er sich in den Kopf gesetzt, etwas zu erfinden, das den Lauf der Geschichte verändern sollte. Es war ihm gelungen, eine Maschine zu entwickeln, einen Lichtstrahl bis in die Wolken zu projizieren und damit Wesen zu erschaffen, die seiner Fantasie entsprangen. Und alle Welt hatte sie für echt gehalten! Derjenige von euch beiden, dem es gelingt, den Erfinder von weiteren seltsamen Experimenten dieser Art abzuhalten, die das ganze Land in Angst und Schrecken versetzen, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »

Die Stadt



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... glaubte der König eines kleinen Landes, außerhalb der Grenzen seines Königreiches gäbe es nichts anderes als unbewohnte Wüste. Seine Frau hatte zwar immer wieder das Gegenteil behauptet, doch der König wollte davon nichts wissen. Man muss dazu sagen, dass seine treuesten Berater aus Angst davor, entlassen zu werden, es nicht wagten, die Überzeugungen des alten Mannes in Frage zu stellen. Deshalb bat die Königin ihre engsten Freunde, die fernen Länder zu entdecken und jeweils einen herrlichen Gegenstand von dort mitzubringen. Diese wollte sie dann ihrem Ehemann zeigen, um ihm zu beweisen, dass er sich irrte. Doch als die kleine Gruppe drei Jahre später zurückkehrte und jeder dem Herrscher sein Mitbringsel überreichen wollte, wartete eine böse Überraschung auf sie. Kaum hatten sie das Stadttor durchschritten, überkam sie ein sehr unangenehmes Gefühl: Die wenigen Menschen auf der Straße wirkten bedrückt und verängstigt und warfen ihnen misstrauische oder gar feindselige Blicke zu. Unsere Freunde fühlten sich wie Fremde in ihrer eigenen Stadt. »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr etwas unternehmen solltet, um keine boshaften Blicke der Bevölkerung mehr auf euch zu ziehen. Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Ihr seid am Ende einer Sackgasse in die Enge getrieben worden, und vor euch steht eine ganze Gruppe Anwohner, die euch anzugreifen drohen. Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr aus dieser Situation herauskommt, ohne Schaden zu nehmen. »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Zum Glück hat die Königin von eurer Ankunft erfahren und euch in den Palast gelassen. Ich denke, nun ist es an der Zeit, den König zu finden, um ihm eure Geschenke zu überbringen. Doch welche herrlichen Gegenstände aus fernen Ländern habt ihr ihm denn mitgebracht? Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Und wenn sich in dem Königreich seit eurer Abreise gar nichts verändert hätte? Wenn es nur eure eigene Sicht der Dinge wäre, die sich verändert hat? Durch eure Erlebnisse in fernen Ländern sind euch ohne Zweifel auf der langen Reise Augen und Herz geöffnet worden. So habt ihr bei eurer Rückkehr euer eigenes Land kaum mehr wieder erkannt, das schon seit langem so von der Außenwelt abgeschnitten ist. Derjenige von euch beiden, dem es gelingt, den König aus seiner Abgeschlossenheit zu befreien und ihm seine Angst vor dem Unbekannten zu nehmen, so dass das Reich wieder so lebensfroh und offen wird, wie es einst war, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »





Der Schatz



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... entdeckten die Bewohner eines Königreichs mit Entsetzen, dass alle Brunnen und Wasserläufe in den Städten und auf dem Lande über Nacht versiegt waren. Panik machte sich in der Bevölkerung breit. Der König schickte seine Spezialisten los, doch keinem gelang es, die Ursache dieses Unglücks zu finden. Gleichwohl berichtete einer von ihnen, eine alte Frau habe voller Erstaunen auf ihrem Feld einen Brunnen auftauchen gesehen, der so tief war, dass er ihren Worten zufolge bis ins Innerste der Erde reichen müsste. Möglicherweise könnte man dort ganz unten des Rätsels Lösung finden. Also rief der König Untertanen zu sich, denen er vertraute: Sie sollten in den Brunnen hinabsteigen und herausfinden, warum das Wasser versiegt war. Die kleine Gruppe versammelte sich an Ort und Stelle. Nacheinander kletterte einer nach dem anderen mit seiner Ausrüstung über den Rand des Brunnens und verschwand in dem tiefen Abgrund. Die Dunkelheit und die Hitze dort schienen eine Ewigkeit anzudauern – bis die Gruppe eine riesige, schwach erleuchtete Höhle erreichte. »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr herausfinden könnt, was in dieser seltsamen unterirdischen Welt vor sich geht. Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Ein Bergmann kommt zu euch und bittet euch, ihm bei der Suche nach seinem Sohn zu helfen, der sich in diesem riesigen Labyrinth aus Gängen und Grotten verlaufen hat. Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr ihm behilflich sein werdet. Vielleicht kann er euch im Gegenzug anschließend seinerseits helfen? »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Ich denke, nun ist es an der Zeit, eure Suche fortzusetzen. Als ihr schon ganz in der Nähe der Schatzkammer seid, nähert sich euch eine schlanke Gestalt und sagt: „Edle Fremde, habt Erbarmen mit einer armen Kreatur wie mir. Ich habe schon so lange das Tageslicht nicht mehr gesehen.“ Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Folgende Idee hatte ich dafür im Kopf: Kaum seid ihr in der Schatzkammer angekommen, da wendet sich schon der Drache an euch: „Junge Abenteurer, ihr habt bewiesen, dass ihr ein reines Herz habt. Hier habt ihr mein wertvollstes Gut. Ich hoffe, dass ihr die Menschen dort oben dazu bewegen könnt, es nicht mehr zu verschwenden, wie sie es früher getan haben.“ Kaum hatte er das gesagt, verwandelte sich der Berg aus Gold zu Füßen des Drachen in einen See aus klarem Wasser. Derjenige von euch beiden, dem es gelingt, die Bevölkerung zum maßvollen Umgang mit diesem Schatz zu bewegen, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »



Das Labyrinth



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... war ein riesiges magisches Labyrinth errichtet worden, dessen Tore sich zu einer endlosen Wüste hin öffneten. Einer Weissagung aus alten Zeiten zufolge sollte der Erste, der das Geheimnis des Labyrinths entdeckt, mit eigenen Augen sehen, wie die Wüste sich augenblicklich in ein riesiges Königreich mit fruchtbarem Boden verwandelte, dessen Herrscher er werden würde. Um das Rätsel zu lösen, musste man lediglich zwei magische Gegenstände finden, die im Labyrinth versteckt sind, und sie vernünftig verwenden. Doch bis zu jenem Tag hatte niemand die Prophezeiung erfüllt. Das Labyrinth wurde von einem alterslosen Wesen bewacht, das kein Erbarmen kannte und niemandem eine Chance ließ, der es wagte, in sein Refugium einzudringen. Eines schönen Tages beschloss eine kleine Gruppe wagemutiger und vermögender Menschen, gemeinsam die Herausforderung anzunehmen. Und so kamen sie vor die Tore des Labyrinths. »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr in das Labyrinth vordringen solltet, ohne euch zu verirren und ständig im Kreis zu laufen. Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Ihr habt eine Art Öffnung entdeckt, die sich im Hemd des Wärters abzuzeichnen scheint. Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie es euch gelingt, hindurch zu gelangen, nachdem ihr den Wächter abgelenkt habt. Die beiden Gegenstände, die ihr sucht, sind gewiss darin verborgen. »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Ihr habt eine unterirdische Krypta entdeckt, in der sich zahllose, langsam verfallende Statuen und Antiquitäten befinden. Ich denke, nun ist es an der Zeit, die beiden magischen Gegenstände an euch zu bringen. Doch wie könnt ihr sie unter all diesem Trödel finden? Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Ihr besitzt nun die beiden magischen Gegenstände. Derjenige von euch beiden, dem es gelingt, sie richtig einzusetzen, wie die Prophezeiung es verlangt, wird das neue, wohlhabende Königreich regieren und ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »

Die Galeone



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... vertraute ein alter Seemann, der die Weltmeere befahren hatte, einem jungen Kapitän ein Geheimnis an: „He, du, junger Kerl. Ich meine, du könntest wohl mal zwei Münzen ausgeben und einem alten Seebären wie mir etwas zum Befeuchten der Kehle anbieten ... Ich kann dich gut leiden. Und wenn du mir jetzt zuhörst, wird das keine verschwundene Zeit für dich sein. Wie du weißt, bin ich viel herumgekommen und habe allerhand erlebt. Aber trotzdem habe ich bisher noch nie ein richtiges Geisterschiff von nahem gesehen! Nein, wirklich nicht! Eine echte Galeone mit verfaulenden Masten. Warum schaust du so? Wenn ich mir die Kellnerin da drüben ansehe – na ja, sie könnte einem fast einen ebenso großen Schrecken einjagen. Einmal, als wir uns einer Insel näherten, haben wir den Weg eines Geisterschiffs gekreuzt, in der Nähe von Australien. Der Ort ist auf den Karten gar nicht eingezeichnet. Nein, nein! Nur auf meiner Karte! Und ich werde dir diese Karte schenken, einfach so, zusammen mit dieser Kiste, die früher dem Vater meines Vaters gehört hat. Denn ich selbst werde sicher nie wieder die Segel setzen. Zum Teufel, ja! Und wenn du den Mut dazu hast, junger Freund, dann wirst du dort genug finden, um deine Abenteuerlust zu befriedigen. Mir ist es inzwischen lieber, hier meinen Durst zu stillen, das ist geruhsamer. Ach ja, die Kiste. Hier! Ich musste meinem Alten damals schwören, sie auf der Insel zu öffnen. Wenn ich das anderswo versuchen würde, brächte das großes Unglück!“ Der junge Kapitän nahm die Kiste, bedankte sich bei dem alten Seemann und stellte sogleich eine Mannschaft zusammen. Zwei Tage später stach er in See. Nach einer schwierigen Fahrt, die rund zwei Monate dauerte, kam die kleine Insel in Sicht, die der alte Seebär erwähnt hatte. »

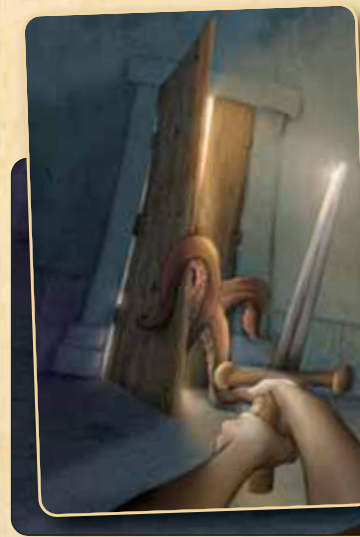
Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr erklären solltet, was ihr gegen das gefährliche Geisterschiff unternehmen wollt, das anscheinend geradewegs auf euer Schiff zuhält. Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Die Bedrohung durch das Geisterschiff scheint abgewendet zu sein. Allerdings hat euer Schiff schweren Schaden genommen! Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr das beschädigte Schiff reparieren wollt. »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Ich denke, nun ist es an der Zeit, auf der berühmten Insel zu landen. Doch je mehr ihr darauf zusteuert, desto weiter scheint sie sich zu entfernen! Was ist zu tun? Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Ihr seid endlich auf der Insel angekommen. Kaum ist die Kiste des alten Seemanns geöffnet, erklingt eine Grabesstimme: „Danke, dass ihr hierher gekommen seid. Leider wartet kein Schatz auf euch ... Vor über einem Jahrhundert ist mein Vater als Schiffbrüchiger auf dieser Insel gelandet. Seit diesem schrecklichen Tag findet seine Seele keine Ruhe – und die Seelen seiner Mannschaft ebenfalls nicht. Ich habe euch herkommen lassen, weil ich hoffe, dass ihr die Aufgabe lösen könnt, die ich zu meinen Lebzeiten nicht bewältigen konnte. Es muss einen Weg geben, um diesen Unglücklichen zu helfen.“ Derjenige von euch beiden, dem es gelingt, diese Aufgabe zu erfüllen, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »

Der Krake



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... gebar die Frau eines jungen Königs einen Erben. Seine Eltern hatten ihm das schönste Zimmer im Zentrum des Palastes hergerichtet. Für ihren Sohn war das Beste gerade gut genug. Jeden Morgen besuchte seine Mutter ihn und betrachtete ihn stundenlang mit Entzücken – bis zu jenem Tag, an dem direkt hinter der Tür ein riesiger Krake auf sie wartete. Entsetzt wich die junge Frau zurück, und ihre Schreie waren im ganzen Palast zu hören. Sofort eilten die Wachen herbei, konnten jedoch das Tier nicht aus dem Zimmer vertreiben. Auch an den folgenden Tagen wurden immer wieder vergebliche Versuche unternommen. Der Krake blockierte unerbittlich den Zugang in das Zimmer und zu dem kleinen Jungen. Also bat der König sein Volk um Hilfe. Eine kleine Gruppe seiner Untertanen meldete sich und wollte es mit dem Furcht erregenden Tier aufnehmen. »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr eine Möglichkeit finden könntet, den Kraken zu umgehen und in das Zimmer zu gelangen. Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Nachdem ihr nun im Zimmer seid, erscheint urplötzlich vor dem Kraken ein alter Mann. Er sagt: „Junge Abenteuer, habt keine Angst. Beweist mir, dass ihr reinen Herzens seid, dann werde ich euch helfen. Welches wertvolle Gut wäret ihr bereit, mir zu schenken?“ Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr auf die Worte des weisen Mannes reagieren werdet. »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Ich denke, nun ist es an der Zeit, euch von dem alten Mann führen zu lassen: „Ihr habt mir bewiesen, dass euer Herz rein ist. Leider habe ich keine magischen Kräfte mehr und sehe inzwischen sehr schlecht. Findet meinen wahren Körper in diesem Palast, damit ich euch helfen kann.“ Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Es ist euch schließlich gelungen, den Körper des Weisen tief unten in einem der Kerker des Schlosses zu finden. Der Mann ist begeistert, euch wieder zu sehen: „Ich bin nur ein alter Zauberer, der auf der Suche nach Wissen durch das Königreich zieht. Normalerweise verweigern die Großen dieser Welt einem Mann wie mir nicht die Gastfreundschaft – im Gegensatz zur Dame dieses Palastes, die mich in den Kerker geworfen hat. Ich musste ihr eine Lektion erteilen! Also habe ich das, was ihr am meisten bedeutet – ihr Kind –, in dieses furchtbare Wesen verwandelt.“ Derjenige von euch beiden, dem es gelingt, Augen und Herz der Frau des Königs zu öffnen, und ihr auf diese Weise den Sohn zurückzugeben, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »



Der Tisch



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... terrorisierte ein böses Wesen die Einwohner einer kleinen Stadt des Königreichs. Es lebte in einem alten, verfallenen Haus inmitten ansonsten unbebauten Geländes, wohin sich niemand jemals verirrte. Man schrieb diesem Wesen finstere, beunruhigende Kräfte zu und nahm an, dass es seine Opfer beispielsweise in Gegenstände oder Tiere verwandelte. Aufgrund dessen lebten die Menschen in einer Atmosphäre der ständigen Angst und des Misstrauens. Allerdings wusste niemand wirklich, wie das Wesen aussah. Schließlich waren die angesehenen Bürger der Stadt mit ihrer Geduld am Ende und beschlossen, einige mutige Einwohner zu dem düsteren Haus zu schicken. Doch kaum waren sie hineingegangen, verwandelten sich die Unglücklichen urplötzlich in Mäuse. »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr versuchen solltet, die riesige Katze loszuwerden, die euch beobachtet und sich auf den einen oder anderen Leckerbissen freut. Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert. Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr, nachdem die Gefahr in Gestalt der Katze abgewehrt ist, wieder eure normale Größe zurückgewinnt. »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Ich denke, nun ist es an der Zeit, herauszufinden, wo sich in diesem Haus das düstere Wesen versteckt hält. Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Nachdem ihr im Keller des finsternen Hauses ein Labor entdeckt habt, ist euch klar geworden, dass das letzte Experiment des Hexenmeisters schief gegangen ist. Allem Anschein nach ist er dadurch in eine Katze verwandelt worden! Ja, genau in jene Katze, die euch eben so hungrig angesehen hat. Aber vielleicht war dem Hexenmeister dies eine Lehre, so dass er inzwischen über all seine schlechten Taten nachgedacht hat. Derjenige von euch beiden, der die gerechteste Entscheidung trifft, welches Schicksal auf den Katzen-Hexenmeister warten soll, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »

Die Schachpartie



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... verschwanden eines Nachts alle Kinder eines Dorfes spurlos. In den folgenden Tagen wurde intensiv nach ihnen gesucht – jedoch vergebens. Da ihnen die verzweifelten Eltern Leid taten, boten einige Einwohner des Nachbarorts ihre Hilfe an. Sie begannen die Suche mit einem Besuch bei einer alten, allein stehenden Dame, die in einer kleinen Hütte hoch oben in den Bergen wohnte. Doch kaum hatten die Helfer das baufällige Häuschen betreten, breitete sich in dem Raum ein dichter Nebel aus, der in den Augen brannte. Als sie wieder etwas sehen konnten, stellen sie überrascht fest, dass sie sich nicht mehr in dem Zimmer befanden. Es gab keine Hütte mehr und auch keine Berge! Es hatte den Anschein, als säßen sie auf einem riesigen, beweglichen Schachbrett in der Falle. »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr ein kleines Mädchen aus den Klauen der schwarzen Dame befreien könntet, die keinen besonders freundlichen Eindruck macht. Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

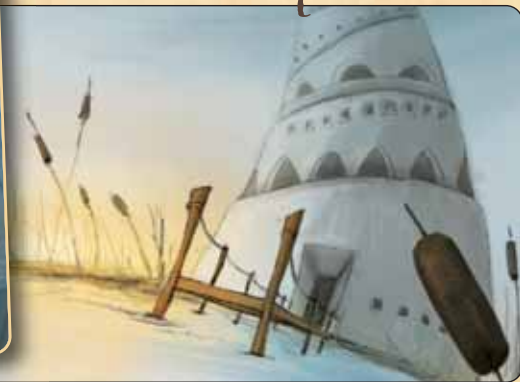
Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Den Aussagen des kleinen Mädchens zufolge, das ihr gerettet habt, müssen die übrigen fünfzehn Kinder irgendwo auf dem Schachbrett versteckt sein. Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr die unglücklichen Kinder in diesem Alptraum aus Schwarz und Weiß finden wollt. »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Tatsächlich sind die Kinder in schwarze und weiße Schachfiguren verwandelt worden. Es besteht die Gefahr, dass sie von den Türmen, Läufern, Bauern oder anderen Figuren geschlagen werden. Ich denke, nun ist es an der Zeit, einen Verbündeten zu finden, der euch hilft, mit den Kindern in die Wirklichkeit zurückzukehren. Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Der weiße Läufer hat seine Absichten gut verschleiert. Er ertrug das Los der „Kinder-Figuren“ nicht und beschloss deshalb, sich zu opfern, um dem schwarzen König Schach zu bieten und damit den Zauber zu brechen. Die schwarze Dame köpfte den unglücklichen Läufer, während die Kinder ihre menschliche Gestalt zurück gewannen. Dann erleuchtete ein helles Licht das Schachbrett. Wenige Augenblicke später befand sich euer Suchtrupp wieder in der kleinen Hütte bei der alten Dame. Sie sagte: „Es tut mir Leid – ich muss diese Partie gewinnen. Doch ohne die Figuren kann man nicht spielen.“ Die seltsame Frau wirkte ganz besessen. Derjenige von euch beiden, dem es gelingt, die dunklen Absichten hinter ihrem Plan zu verstehen, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »



Die Kröte



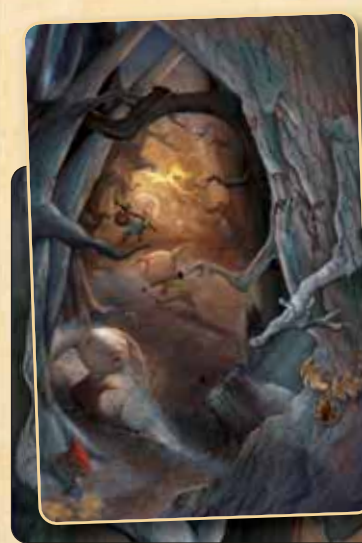
Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... verschwanden nacheinander immer mehr Einwohner eines kleinen Dorfes. Gerüchte besagten, dass ein dämonischer Zauberer dahinter steckte. Unglücklicherweise kehrte keiner der Verschwundenen zurück, um diese Vermutungen zu bestätigen. Alle hatten Angst, ihre Lieben könnten in Kakerlaken oder Kürbisse verwandelt werden. Deshalb beschloss eine Handvoll mutiger Dorfbewohner, zur Insel des Zauberers aufzubrechen, die inmitten eines Sees lag. Doch am Ufer des Sees angekommen, behinderte ein dichter Nebel die Sicht, so dass sie das Haus des gefürchteten Zauberers nicht sehen konnten. Während sie warteten, dass der Nebel sich verzog, gesellte sich eine riesige Kröte zu ihnen. „Quak, quak, der böse Zauberer hat mich vor einem Monat verwandelt. Quak. Mir ist es schwimmend gelungen, von der Insel zu entkommen, doch ein mächtiger Zauber verhindert, dass ich mich vom See entferne. Ihr seid also losgezogen, um eure verschwundenen Freunde zu befreien? Quak. Das ist sehr mutig von euch. Wenn ihr wollt, kann ich euch zur Insel bringen. Quak. Nicht weit von hier habe ich ein vertäutes Boot gesehen.“ So ließen die Dorfbewohner sich von der Kröte zur Insel des bösen Zauberers führen. »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr versuchen solltet, die Insel zu erreichen. Doch ein riesiges Seeungeheuer scheint erwacht zu sein und schlägt gefährlich hohe Wellen! Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Ihr seid nun heil am Landeplatz angekommen. Es bleibt euch keine andere Wahl, als zu dem merkwürdigen Tempel auf dem Hügel zu laufen. Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr in das Gebäude gelangt, obwohl in den Mauern keine Türen zu sehen sind. »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Ihr hättet wirklich misstrauischer sein sollen! Die Kröte verwandelt sich und erhält ihre richtige Gestalt zurück: Sie ist der böse Zauberer, dem es nun gelungen ist, euch in sein Versteck zu locken! Ich denke, nun ist es an der Zeit, den Übeltäter zu fangen, bevor er seine Zauberkräfte einsetzen kann. Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Ein Jahr zuvor hatte der Kröten-Zauberer sein Heimatdorf verlassen, da er es nicht mehr ertrug, wegen seiner geringen Körpergröße verspottet zu werden. Nun wollte er der ganzen Welt zeigen, dass die Größe des Talents nicht in Zentimetern gemessen wurde. Und so beschloss er, einen Turm zu errichten, der höher war als der Himmel. Zu diesem Zweck hatte er mit Hilfe seiner Zauberkräfte die Dorfbewohner entführt, damit sie ihm dieses monumentale Bauwerk errichteten. Derjenige von euch beiden, der den kleinen Zauberer wieder auf den Boden der Tatsachen zurückholt, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »



Der verzauberte Wald



Einleitung. « Da seid ihr also, meine lieben Freunde! Herzlich Willkommen! Nun, da die Inspiration zurückgekehrt ist, sollten wir keine Zeit verlieren. Lasst uns also anfangen, gemeinsam dieses neue Märchen zu schreiben. Die Geschichte könnte folgendermaßen beginnen: Vor langer, langer Zeit ... erzählte man sich, dass es in dem endlosen Wald, der an das Königreich angrenzte, einen geheimen Ort mit merkwürdigen Kräften gäbe. Die Legende besagte, wenn man dorthin gelangte und einen Wunsch äußerte, werde er sich sogleich erfüllen. Angeblich habe vor vielen Jahrhunderten ein König in seiner Jugend diesen Ort entdeckt, der ihm Macht und ein langes Leben beschert habe. Doch seitdem hatte niemand mehr das Glück, den magischen Ort zu finden. Man muss dazu sagen, dass dieser Wald nicht gerade einladend wirkte. Er war düster, beunruhigend und beherbergte zahlreiche Furcht einflößende Kreaturen. Beim König war die Neugier jedoch stärker als die Feigheit, und so stellte er eine kleine Gruppe von Untertanen zusammen, die für ihren Mut bekannt waren. Er trug ihnen auf, den sagenumwobenen Ort zu finden. Glücklicherweise kannte einer aus der Gruppe eine Gnomenfamilie, die sich im Wald auskannte. So schnürte jeder sein Bündel, und sie zogen gemeinsam los ins Abenteuer. »

Kapitel 1. « Hm, kein schlechter Anfang. Meine lieben Fantasiegefährten, nun werde ich das erste Kapitel erzählen, in dem ihr versuchen müsst, den tausendjährigen Baum zu passieren, der den Zugang zum Herzen des magischen Waldes bewacht. Was meint ihr: Wie wird es wohl weitergehen? »

Kapitel 2. « Vielen Dank für die guten Ideen. Ihr habt mich für die Fortsetzung inspiriert: Der alte Baum hat euch Zeit gekostet, und die Gnome scheinen nicht auf euch gewartet, sondern stattdessen einen geheimnisvollen Feuervogel verfolgt zu haben. Zeigt mir nun im zweiten Kapitel, wie ihr die Gnome wieder finden wollt, denn in der Dunkelheit des Waldes seid ihr ohne sie wohl verloren! »

Kapitel 3. « Bravo! Ihr wisst euch wirklich zu helfen! Nachdem einige Stunden im dichten Wald vergangen sind, habt ihr die Spur der Gnome gefunden und seid zu ihrem Dorf gelangt. Der Gnomenkönig gewährt euch eine Audienz: „Ihr seid also auf der Suche nach dem Heiligtum des Waldes? Für uns ist das ein heiliger Ort. Der letzte Mensch, der sich dorthin begab, missbrauchte unser Vertrauen durch einen egoistischen Wunsch.“ Ich denke, nun ist es an der Zeit, euch mutig zu zeigen und die Gnome wieder mit den Menschen zu versöhnen. Dieses dritte Kapitel liegt in euren Händen! »

Ende. « Da haben wir also einige sehr interessante Vorschläge für meine Geschichte zusammengetragen. Nun muss ich nur noch einen Schluss finden. Dank eurer mutigen Taten scheint der Gnomenkönig gewillt zu sein, den Menschen eine Chance zu geben. Er bringt euch zu dem heiligen Ort – dem Nest eines Feuervogels. „Seid willkommen, ihr Menschen. Ich bin der Geist dieses Waldes und habe die Macht, euch einen Wunsch zu erfüllen. Was habt ihr mir zu sagen?“ Nun steht ihr vor einer schwierigen Entscheidung: Wollt ihr die Situation nutzen und euch selbst etwas wünschen oder euren König holen? Derjenige von euch beiden, der ein schönes Ende für meine Geschichte findet, wird ganz gewiss der Held dieses Märchens werden. »



Contents

- 54 item cards
- 48 quill markers
- 20 large sized “setting” illustrations
- 12 characters on their stands
- 1 cardboard easel
- 1 rule and scenario book
- 1 sand timer

Goal of the game

In Fabula, one of the players takes on the role of Wilhelm Grimm while the others each play one of the characters present in his mind. Will the latter succeed at helping the writer finish his story? Who will be the hero of this new fairy tale?

These questions will find an answer in this immersive game, where imagination and improvisation are kings.

Game set-up

The role of the writer: Wilhelm Grimm

Choose one of the players who will take on the role of Wilhelm Grimm, the writer, for the duration of the game. This player places the easel in front of him or her and takes the “quill” markers. The role of Grimm is vital as that player will moderate the game and distribute points.

The role of the characters/players



the fairy - the young dragon – the wily merchant – the wolf – the leprechaun
the prince – the elf – the old sage – the princess – the witch – the knight – the thief

The other players will each take on the role of a character from the writer's mind. Their role is to offer ideas to Wilhelm Grimm to help write his fairy tale. Each player chooses one from among the twelve available and places the corresponding figurine in front of him or her. The player will have to play the role chosen as best they can for the rest of the game.

Choice of the tale

Grimm chooses one of the 20 “setting” illustrations and places it on the easel facing the other players. The Grimm player then takes the “scenario” file corresponding to the chosen illustration. The illustration represents the scene where the game begins.



The “item” cards

Grimm shuffles the deck of “item” cards. The Grimm player then draws randomly a number of cards equal to three times the number of characters/players. The Grimm player then draws two extra cards before placing all of them face up in the center of the table. These cards will serve as support for the characters/players in order to submit ideas to the writer throughout the game.



Game Overview

The game takes place over 5 distinct phases: the prologue, the first, second, and third chapters and finally, the epilogue of the tale.

The prologue ①

During this phase, Grimm reads out to the other players the paragraph titled “prologue” from the “scenario” file. It's an introduction to the game about to take place. It allows the characters/players to understand the context of the next fairy tale Wilhelm Grimm wishes to write.

The first chapter ②

The writer then continues by reading the paragraph titled “Chapter 1” from the “scenario” file. This paragraph gives characters/players the main idea that Grimm wants to develop in his first chapter.

The Proposals

To help the writer flesh out the main idea in his first chapter, each character/player will, in turn, make a proposal. This proposal must advance the story, bring in key elements or allow the resolution of some or all of the problems in the chapter.

A proposal can be as simple as a single sentence, but it's suggested that the character/player flesh it out into a better argument in order to convince the writer of its relevance. The proposal given by the players can use the first or third person, depending on the ease of the players in portraying their character.

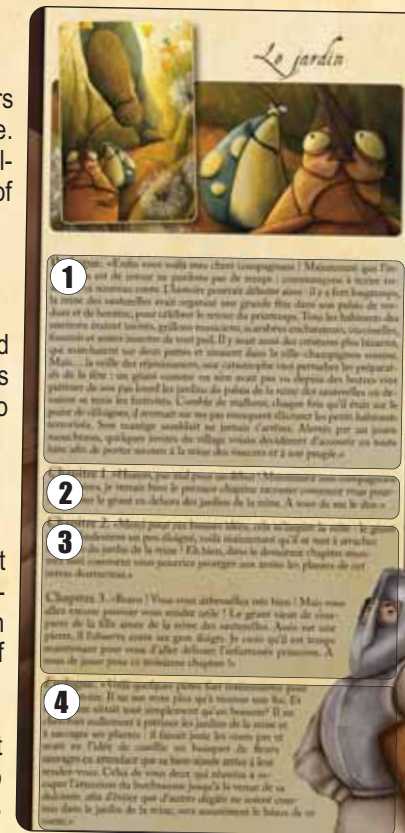
Note: The proposals of the players do not need to have a link between them. A player can only make ONE proposal during the first chapter.

The items

A proposal must include one of the items present in the middle of the table. Moreover, this item must be the key element of the proposal. An item with only a few stars will often be easier to use than an item with a larger amount of stars.

When the active character/player names the item, the player takes the corresponding “item” card and places it face up in front of him or her.

Once the player has finished speaking, Grimm must validate its relevance. If it's validated, Grimm places a “quill marker” on the item.



Otherwise, he places none. Grimm can justify his decision to the character/player if he so wishes and can validate as many proposals as he wishes.

Note: a player can only use a single item during the first chapter. Moreover, an item which has already been used by a player may not be used by another player in order to make a proposal for the remainder of the game.



The criteria to validate the relevance of a proposal

To validate or not the proposal of one of the characters/players, Grimm can refer to the following criteria (these are given as guidelines):

- The item used fits in nicely with the proposal of the character/player.
- The proposal of the character/player is a good response to the problem of the chapter.
- The proposal of the character/player is relevant.

Note: a character/player cannot call into question a decision of the writer.

The order of proposals

Once Grimm has read the “chapter 1” paragraph, the character/players who wish to make a proposal raise their hand. The writer then chooses one of them to speak. If no character/player raises their hand, it's up to the writer to choose one to make a proposal. If the chosen character/player can't come up with one, the writer then hands that player a random item and gives the player no point. Once all the players have made a proposal, and thus used an item, the game moves on to chapter 2.

The second and third chapters ③

Play proceeds the same way for the second and third chapters as for the first. The only difference is that Grimm gives 2 “quill” markers for a validated item during the second chapter, and 3 “quill” markers for the third (and final) chapter.

Selection of the 2 character/players for the epilogue of the tale

At the end of the 3 first chapters, each character/player counts the number of “quill” markers obtained so far. The two players who have gained the most will be able to offer Grimm an epilogue for his tale. In case of ties, the players with the most stars on his or her validated “item” cards will take part in the epilogue. In the case of a second tie, Grimm will choose from among the tied players whoever has made the strongest impression during the 3 chapters.

Once the two character/players selected for the epilogue phase, Grimm begins reading the “epilogue” paragraph of the “scenario” file.

Epilogue ④

Grimm reads the paragraph titled “epilogue” from the “scenario” file. This paragraph gives the character/players the main idea that Grimm wishes to develop in his epilogue. From the 2 remaining character/players, the one the farthest to the left of Grimm begins this final game phase. Grimm flips the sand timer. The character/player now has 30 seconds to offer Grimm an end to the fairy tale while including the two remaining “item” cards at the center of the table.

Once the first player has done making his proposal, it's time for the second player to make one. This player has had more time to think about his or her proposal, it's true, but on the other hand, he or she cannot use the same ideas as the first player while using the same 2 remaining “item” cards.

At the end of this turn, Grimm chooses the new hero of his next fairy tale by using the following criteria:

- The 2 items have been used and fit in well with the proposal of the character/player.
- The proposal of the character/player gives a good answer to the problem of the epilogue.
- The proposal of the character/player is pertinent and coherent.

Note: if a character/player uses fewer items than his or her opponent, that player automatically loses.

Proposal examples

See page 65.

"Experienced Players" Variant

In this variant the character/players will come up with a common story. Each can talk whenever they want without having to raise their hand, in order to respond or build on whatever was said by another player as often as they'd like during a chapter. Each character/player is still required to make just one proposal using an “item” card for each chapter. The rest of the rules remain unchanged. A chapter always ends once each character/player has made a proposal using an “item” card. The epilogue phase remains unchanged.

"Collective" Variant

In this variant, Grimm always gives his opinion on the proposal of the character/players but gives no “quill” markers. This way all the character/players take part in the epilogue phase. The writer does not choose a hero at the end of the fairy tale.

New scenarios

Head on over to the “download” page of our website (www.libellud.com). You will have access to new scenarios in order to give new life to your game as we put them up. Don't hesitate, if you feel you have the soul of a writer, to send yours in – it'll be a pleasure for us to publish them on our site in order for them to be shared with the community.

Thanks

Michel and Monique Bonnessée, Vincent Moirin, Paul Neveur, Jérémy Guetté, Maxime Biessy, Florent Toscano, Vincent Bidault, Bony, Fred Coussay, Benoit Forget, Andy, Docteur Mops, Claudine Roubira-Hill, Yohan Bouffandeau, the ludothèque 1,2,3 Soleil ludotheque in Montreuil, and all of the people who've taken part in game tests.

Translation: Eric Harlaux - Revision: Eric Franklin



The Snowmen



Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, the inhabitants of a little mountain town were endlessly being harassed by a horde of giant terror-sowing snowmen. The town elder, a very old man who didn't say much but whom everyone listened to, wound up breaking his silence: "The leader of the creatures persecuting us looks oddly like a child I knew in my youth. What if for some reason he hasn't grown up like the rest of us? Wouldn't that be something! That boy was acting like a tyrant with the rest of the children back then. If he's the one using his powers, I'm afraid he now wants to be the master of the city". The burgomaster then gathered a few worthy souls from around the village who, following the tracks of the snowmen arrived at the hideout of the young apprentice wizard.»

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I can see the first Chapter: Tell me how you can bother the young wizard in order to break the spell which allows him to animate and control the snowmen. My tale is in your hands. »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: Thanks to your intervention, the snowmen have stopped. The young wizard speaks to you, looking cross: "I've been trying to perfect this spell for over sixty years. Don't you have any respect for my work?" The town elder was right: this child hasn't grown up like everybody else. Well, in the second Chapter, show me how you intend to discover the secret of his eternal youth. »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! The wizard child has confided in you that he's never known fear! Because of that terrible problem, he can't grow up. His parents, thinking that their child was cursed, became afraid of him and abandoned him. Ever since that day, he has tried to seek revenge on the world for his fate by scaring other people. I think it's now time to help this unfortunate child learn this emotion, which will allow him to grow up like everybody else... This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. You might not believe it, but it's simply by listening to one of my tales that the wizard child has felt fear for the first time of his life. What a relief! He's now become a handsome young man. But he seems shy about going back to the village with you after having lived alone for so long! Whoever can find which job will make him the happiest of all the villagers will be the hero of this tale. »



Les oiseaux



Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, the king heard by chance of the existence of a small town which appeared on none of the kingdom's maps. Not being able to stand the idea that anyone could escape his authority, he called an urgent meeting of his best explorers and sent them to the four corners of the country. The envoys who would find the clandestine town were given the mission to investigate when the village was found and bring the village leader back to the castle. The king intended to interrogate this rebel and bring him into the fold of his followers, by force if necessary. And so, after a long and hard trek across the country, a group of flying explorers arrived within sight of a small town which seemed to blend into the middle of the desert as the first light of dawn started to shine. They were finally within reach of their goal. »

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I can see the first Chapter: Tell me how you can land at the heart of the city without raising the inhabitants' suspicions. My tale is in your hands. »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: The inhabitants of the city like to have fun: each week they hold a party for the joy of getting together and laughing, dancing or playing... You've now been invited to a "discussion" in the village's square. Well, in the second Chapter, show me how you'll each win the villagers' trust by telling a short yet breathtaking story in turn. »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! The people living here seem to have found a perfect balance between spending time working and spending time having fun. Even more surprising is that they all seem to respect each other without the need for armed people to uphold the law! I think it's now time to think about your mission and look for the leader of the village. But how are you going to find who it is when everyone's wearing the same thing: white togas? This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. I'm not going to surprise any of you when I tell you that you haven't been able to find the leader of the village: for the simple reason that there isn't one. Each person living here is, in this place, responsible for themselves and everyone else at any time. A few villagers have answered your questions openly about this, being naturally trusting of strangers: "This town has existed since the dawn of time. The inhabitants of the kingdom who have not found their place anywhere else always end up learning about its existence and come to live here quietly. This is why it's still like an island of peace off the official maps of the kingdom". Whoever can finish my story, knowing the mission given to him or her by the king, will be the hero of this tale. »

The Library



Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, the sun did not rise on the kingdom and it was the same for the following days. The king called upon his ministers, but none could give him any explanation. Even the greatest sages of the kingdom remained silent; their heads hung low before that phenomenon! The king flew into a black rage, fearing that his people would rise against his powerlessness. Once his fury abated somewhat, the sovereign decided to isolate himself to think. He locked himself in the most inaccessible room of the castle: an old library forgotten by all others. Anyone would've sworn that time had stopped inside. Only a librarian still gave it a hint of life. Although somewhat surprised by the visit of the king, the old sage gave an attentive ear to the king's story. He then remembered the existence of an old manuscript telling of a similar event which took place centuries before and how the sages of the time had solved that problem. But it was impossible for him to remember where he had stored that book in this storehouse of knowledge. The king therefore decided to designate a handful of people to help the old librarian. »

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I can see the first Chapter. Tell me how you can help the librarian find the old and precious manuscript. The kingdom's survival depends on it! My tale is in your hands! »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: After long hours of searching every bookshelf, it seems you've managed to find the famous manuscript. The text mentions a strange ritual using Aloxoria, but what could that be? Well, in the second Chapter, show me how you'll learn more about it and how you'll get the mysterious ingredient. »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! You now have the main ingredient. I think it's now time to perform the ritual. Show me how you'll take care of business. This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. Ah how mischievous the gods are! They like entertaining themselves once in a while by scaring humans. The ritual has, I'm sure, entertained them properly, but they don't seem ready to make the day return to the kingdom. Whoever can somehow manage to make the gods more willing to listen to your plea will be the hero of this tale. »

The Herald



Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, the king's herald made an announcement before the inhabitants of a small province town: "Hear ye! Hear ye good people! An unknown illness has struck the kingdom's inhabitants. Those infected will start to run in all directions and shout in words of an unknown language before falling into a deep sleep from which there is no waking. The kingdom's best healers have tried to stem the flow of this terrible epidemic, but they have not yet succeeded". Once the herald left his stage to go make the announcement in the next city, a group of young people gathered in the town square, having decided to try and put an end to this mysterious illness. »

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I can see the first Chapter: Tell me how you can learn more about the origin of this illness without becoming infected. My tale is in your hands! »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: A dark and threatening cloud is at the town's gates. What if it is the cause of this illness? Well, in the second Chapter, show me how you will try to protect the inhabitants of your town from this imminent danger. »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! The inhabitants are saved for now. Rumors say that the first cloud appeared above the capital city, not too far from the royal palace! I think it's now time to head to the source of the illness as soon as possible in order to understand how the cloud may have formed! This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. Once you have arrived in the deserted capital, everything points to a partially destroyed alchemy laboratory from which black acrid smoke still rises. Curled up in the back of the room, the king himself sobs mournfully: "What have I done? Everything's my fault! I should've never tried to make a love potion on my own. See what's happened!" Whoever can successfully fix the king's blunder will be the hero of this tale. »





The Ceremony



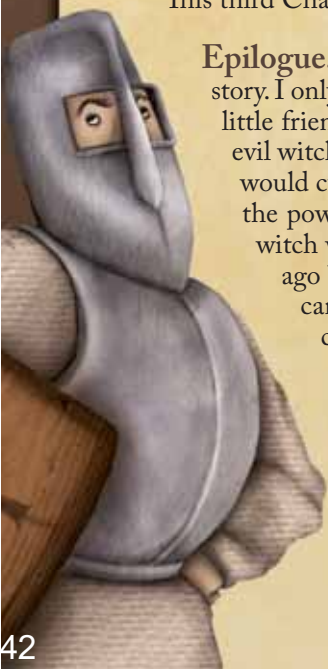
Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration has returned, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, in the deepest part of the forest surrounding a small city of the kingdom, a magical ritual took place on each night of the full moon. It was said that in this secret place, a powerful sorcerer was introducing people to occult practices. Each month, he attracted more and more adepts, promising the power of immortality to whoever wore a mask filled with his magic., Day after day, the little city was slowly growing emptier and to the despair of its mayor. Desperately, he decided to call upon his old friends in who he had full confidence in order to discover the secret of this enigmatic sorcerer. »

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, for the first Chapter tell me how, after having discovered the location of the ceremony, you could succeed at joining the participants without getting noticed. My tale is in your hands. »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: Alas, one of the members of your group has been unmasked by one of the ceremony's guardians. For the second Chapter, explain to me how you could help the unfortunate escape that sticky situation. »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! I think it's now time to come up with a way to draw the sorcerer to an isolated area where you can remove his famous mask and maybe discover his secret in the process. This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. I think I'll surprise you, my little friends. Behind the mask is the Prince of the kingdom. An evil witch had given it to him a few months earlier, telling him it would cure him of his fear of other people. In fact, the mask has the power to take over the mind of whoever is wearing it. The witch wanted revenge on the King who had spurned her years ago by using his son to sow chaos in the kingdom. Whoever can convince the prince that he does not need the mask to cure his fear will be the hero of this tale. »



The Garden



Prologue. « Ah, there you are my friends! Now that inspiration has returned, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, the Queen of the grasshoppers was holding a great party in her palace of greenery and light to celebrate the return of spring. All the inhabitants of the area were invited, cicada musicians, wizardly scarabs, ladybugs, ants and all sorts of other furry critters. There were also other strange creatures, who walked on two legs and lived in the nearby mushroom city. But... on the eve of the celebration, a catastrophe disturbed the party's preparation: a giant, the likes of which hasn't been seen in ages, has trampled the garden where the celebrations were to be held with his big feet. Even worse, each time he seemed to be on the point of leaving, he would retrace his steps, nearly crushing the small and terrorized inhabitants. Warned by a young bee, a few guests from a nearby village hastily decided to come to help the insect queen and her people. »

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I could see the first Chapter: Tell me how you can draw the giant out of the queen's gardens. My tale is in your hands. »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: The giant has finally moved away a bit, but he's now started to tear out the flowers from the queen's garden! For the second Chapter, explain to me how you can protect the friendly plants from this destructive intruder. »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! But you're help is still needed! The giant has just grabbed the eldest daughter of the grasshopper queen. Sitting on a rock, he is looking at her between his big fingers. I think it's now time for you to go rescue the unfortunate princess. This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. What if the giant was just a man? He wasn't looking to trample the queen's gardens and tear up her plants: he was just pacing and came up with the idea of picking a bouquet of wildflowers for his beloved before their meeting. Whoever can keep the man's attention until the arrival of his beloved, in order to prevent more damage being caused in the queen's garden, will be the hero of this tale. »



The Factory



Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, a factory-town which looked like an immense mechanical box was built. Its inhabitants had worked and lived inside for so long that they couldn't remember what it was like outside. In fact, they had even stopped imagining that there could be anything else living on the outside! One day, a new factory boss was named. From that day on this cruel and greedy little man started weighing down the inhabitants, big and small, with more work than ever before. "Hurry! Hurry!" He'd repeat endlessly. "This gear needs to be finished before the year is over, or else..." Exhausted by this infernal rhythm, the inhabitants were walking around in the alleyways like robots, performing the same movements every day by rote, day after day. But one night, a little group who had been working in the same workshop decided that things could no longer go on like this. They dropped their tools and went on a quest to find the factory boss. »

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I can imagine the first Chapter: Tell me how you can tame the ignominious little character so that he will be nicer towards the inhabitants. My tale is in your hands. »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: The little boss has revealed to you the existence of a very important event which must happen tomorrow night in a secret area of the factory. In order to have everything ready on time, he has been hurrying everyone on the job. Well, in the second Chapter, explain to me how you can find that mysterious place without a single map? »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! I think it's now time to learn what's going to happen tomorrow in this place. I can very well picture it taking place on the top floor of the factory: a room with large, impossible to open shutters which cover an entire wall. But what could the shutters be hiding? This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. From the beginning I thought about this factory actually being a cuckoo clock in a giant's house. For once, the new boss in charge of the workers wanted the chimes at midnight to go off on time. Whoever can successfully motivate the inhabitants to finish the work on time will be the hero of this tale. »



The Toys



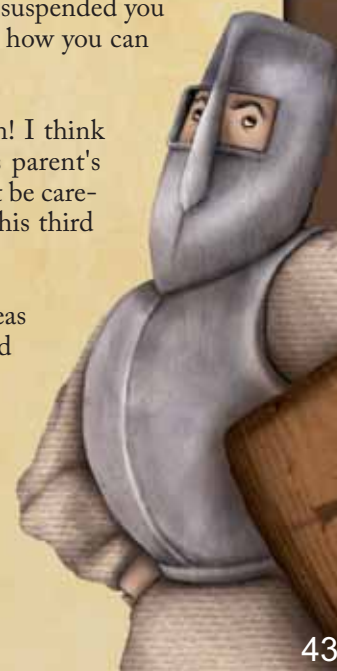
Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can start like this: A long time ago, to the great joy of the king the queen gave birth to a son. The prince was so showered with gifts and spoiled that at the age of five, his room was already flooded with an incredible number of toys. Despite all that, the child wasn't happy, because despite all his privileges, he had no friends. Each night he was haunted by the same nightmare. In that terrifying dream, he would become a small teddy bear. Alone in his room, in complete darkness, he would hear strange noises all around him like someone's throat being cleared and other cracking noises. All of a sudden, the room would light up and then puppets with scary faces would creep closer to him as though they wanted to steal his heart. The prince would then awaken, sweating, unable to fall back to sleep until the early morning. One night, he decided, before going to bed, to place his favorite stuffed toys next to him in bed: his little teddy bear, but also a number of fairytale characters given to him by his godmother. "That way" he thought "if I have that nightmare again, this time, my friends will be with me". But once again, as soon as his head hit the pillow, the nightmare began anew... »

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear friends, I can see the first Chapter: Tell me how you can help the young "bear prince" to chase the evil puppets out of his room. My tale is in your hands! »

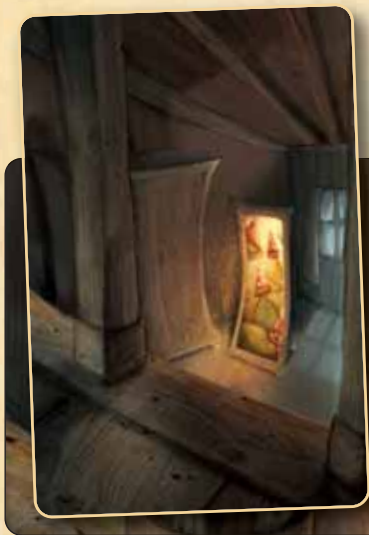
Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: Unfortunately, the leader of the toys does not want to listen and the puppets have caught you, tied you up and suspended you from the ceiling! Well, in the second Chapter, tell me how you can get yourselves out of this sticky situation! »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! I think it's now time to accompany the "bear prince" to his parent's room. He can thus find some comfort at their side. But be careful, you are in the dark and the castle is just so big! This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting ideas for my story. I only need to find an ending now. And what if the cause of this nightmare was just due to the great loneliness of the prince? Whoever can successfully gain his confidence and become his first real friend, will be the hero of this tale. »



The Mirror



Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, the youngest daughter of the king would awaken each night with a feeling as if someone was watching her while she slept. Thinking that it was only a bad dream, she always ended up going back to sleep. One night in which sleep took its time getting to her, the princess saw a shadow glide to her bed and bend over her for a brief instant. She barely had the time to scream before the mysterious visitor had run off. Curiosity being stronger than fear, she jumped out of her bed and discreetly pursued the silhouette. After having crossed the silent corridors of the castle, she saw it disappear through the attic door. But it remained closed when she tried to open it herself. The next day, at the same time, she went up to the attic again, but this time accompanied by her friends. Once the door opened, they entered the room, where the warm light of a summer day was coming out of a strange mirror... »

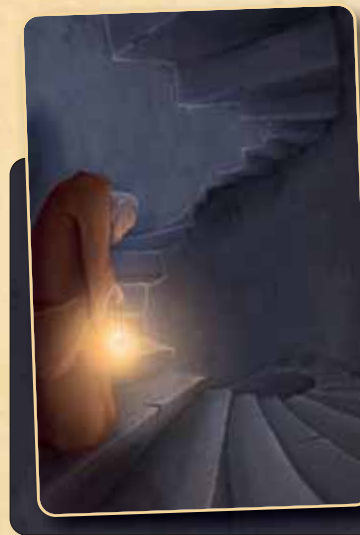
Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I can see the first Chapter: Tell me how you can find the trace of the fugitive silhouette which must be, at this very moment, on the other side of the mirror, in a very strange land. My tale is in your hands! »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: After a long trip in the mirror's country, you've come to the doors of an imposing mushroom palace. But the guards don't seem willing to let strangers enter. Well, in the second Chapter, tell me how you can foil their vigilance and slip inside. »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! I think it's now time to investigate. How are you going to find the mysterious silhouette in this gigantic mushroom palace? This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. You've finally found the mysterious visitor, my dear imaginary companions. But would you've guessed it was none other than the prince from the neighboring kingdom? Ever since he first met the young princess, he hasn't stopped thinking about her. But, too shy to declare his love for her, he just came to watch her in her sleep, using a magic mirror which linked their countries together. Whoever can help the prince reveal his love to the young princess and win her heart will be the hero of this tale. »

The Magician



Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, in an old isolated tower, lived a mage with immense knowledge whose sole company was his faithful servant monk. He had known ancient times in which bloody wars had ravaged the region. According to rumor, the mage had not left his tower since that long ago time, still thinking that wars were being waged outside. In the same county, the local lord who had taken a young foreign princess as his bride was actively preparing for his wedding. But his bride, from a family of wise men, was thirsty for knowledge. The lord, understanding his wife-to-be, asked for the wise mage to be called upon to serve as a witness to the wedding, the date of which was approaching. But alas, none of the servants sent had been able to make the old man leave his lair. It was at that moment that a small group of friends, used to trials of all sorts decided to take things in hand. And now our friends are entering the dark tower and asking the monk to lead them to his master. »

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I can see the first Chapter: Tell me how you can persuade the monk, who doesn't seem inclined to help you, to guide you to his master. My tale is in your hands! »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: The monk has finally led you to the top of the tower. But the moment you stepped through the door it closed behind you! Well, in the second Chapter, tell me how you will be getting out of this trap, and mind the heights! »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! I think it's now time to discover where the mage is hiding. Maybe there's a secret passage somewhere which will lead to him? But how can you find out? This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting ideas for my story. I only need to find an ending now. A small secret passage has led you to a dark room reeking of magic. The monk seems surprised to find you there. And what if this mysterious character is in fact the sought after mage? That would explain why no one has ever found him in his own tower. Whoever can discover the truth about this and save the lord's wedding will be the hero of this tale. »

The Mill



Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, in a country rich with wheat, corn and cereals of all kinds, brave peasants lived in peace. But alas, peacetime can only last for so long: one summer night, a swarm of threatening creatures which looked like dragons appeared in the amber sky of the countryside. Appearing out of nowhere, they started to swoop down on the grazing areas and disperse the cattle. In a short period of time, the region once so rich was emptied of its inhabitants and became a desolate wasteland. The lord of the province then gathered a few brave people, in order to chase out the intruders and allow the exiles to return live in their huts. The small group, on the move, did not take long to spot the flying beasts circling an old mill on the top of a hill... »

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I can see the first Chapter: Tell me how you can get closer to that mill, without being spotted or attacked by the monsters. My tale is in your hands! »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: Once inside the mill you are surprised to hear the metallic voice of a small automaton call to you: "Strangers, if you wish to go upstairs, you will first have to use the mechanism which will create the stairway." Well, in the second Chapter, tell me how you can reach the upper floor of the mill to see what's going on there? »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! You've found a mysterious person on the upper floor, busy working on a strange machine. I think it's now time to discover what's going on here. This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. I've played a good trick on you my little imaginary friends. You've trembled before this army of dragons, haven't you? Well, what would you say if you learned that the mysterious stranger in the mill is none other than a genius inventor who has never been taken seriously by anyone? In order to prove his talent to the rest of the world, he has decided to create an invention which will change the course of history. He had created a machine which can project a ray of light onto the clouds in order to make creatures from his imagination appear. And everyone had seen them as being real. Whoever can manage to convince the inventor to stop his zany experiments, which terrify the countryside will be the hero of this tale. »

The City



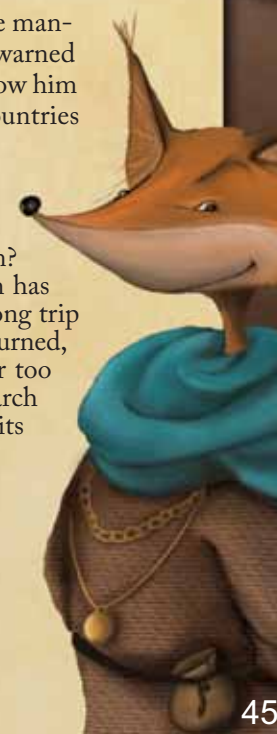
Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, the king of a small country believed that beyond the borders of his kingdom there was nothing but a vast uninhabited land. His wife had tried to claim otherwise, but the king would not listen to her. In his defense, his most faithful advisors, afraid of being sent away, did not dare contradict the old man's beliefs. So the queen asked her closest friends to go explore distant lands and each bring back a wonderful object. She could then show them to her husband, the king, and prove him he was wrong... But when the little band came back to the country three years later, each with a trophy to offer to the sovereign, an unpleasant surprise awaited them. They had barely passed through the gates of the city when they felt an uneasy sensation: the few people they met on the way were hurried, fearful and were looking at them with wary and hateful glares. Our friends felt like strangers in their own city. »

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I can see the first Chapter: Tell me how you can find a way to no longer attract wary and hateful glares from the population. My tale is in your hands! »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: You have been blocked into a dead end by a band of riverside toughs threatening to attack you. Well, in the second Chapter, show me how you are going to get out of this mess without getting hurt. »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! You've managed to enter the palace thanks to the queen, who was forewarned of your arrival. I think it's now time to go find the king to show him your offerings. But what wonderful items from faraway countries have you brought back? This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. And what if nothing has really changed in the kingdom? What if it is only your own way of looking at things which has changed? By meeting other people in faraway places your long trip has doubtless opened your eyes and heart. Thus, when you returned, maybe you weren't able to recognize your own country, for too long facing inward. Whoever can manage to free the monarch from his fear of the unknown in order to give the kingdom its former vitality back will be the hero of this tale. »



The Treasure



Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, the inhabitants of the kingdom discovered with fear that all of the fountains and rivers of all the towns and cities had run dry overnight. Panic started to grow in the population. The king called upon specialists from all over the country, but none managed to discover the origin of this calamity. Nevertheless, one of them claimed that an old lady had been surprised by a well so deep that it could lead to the depths of the earth appearing in her field. In it, all the way at the bottom, maybe the solution to the mystery could be found. The king called upon people he trusted to go down the well and solve the problem of the disappearing water. The small band immediately sent out; each with their own supplies stepped over the edge of the well and disappeared into the gaping hole. Their descent into the night and heat felt like an eternity, until they emerged into a dimly illuminated cavern. »

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I can see the first Chapter: Tell me how you can figure out what's happening in this strange underground realm. My tale is in your hands! »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: A miner approaches you and asks you to find his son, who is lost in this vast maze of grottoes. Well, in the second Chapter, show me how you will manage to help him out. Maybe he'll be able to help you afterward? »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! I think it's now time to get back to your quest. As you were getting close to a treasure room, a slim silhouette approaches you: "Noble strangers, have mercy on a poor creature like me who hasn't seen the light of day in so long!" This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. Here's what I had in mind: You've barely had time to step into the treasure room when a dragon calls out to you: "Young adventurers, you've just proven to me that you are pure of heart. Here is my most precious possession; I hope you will manage to not waste it as those above have in the past". Once these words spoken, the mound of gold at the dragon's feet transforms itself into a lake of pure and clear water. Whoever can best manage to make the villagers profit from this treasure will be the hero of this tale. »

The Maze



Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, an immense magical labyrinth was built at the entrance to an endless desert. A prophecy from the dawn of time proclaimed that the first person to discover the secret of the labyrinth would instantly see the desert transform itself into a vast kingdom with rich and fertile soil of which he'd become the sovereign. To start the miraculous phenomena, two magical objects hidden in the labyrinth had to be found and used properly. But to this day, no one has fulfilled the prophecy. The guardian of the maze, an ageless and merciless creature gives no chance to whoever dares enter its lair. One day, a small group of daring companions decided to tempt fate and try their hands at it by pooling their skills together; that's how they arrived at the doors of the maze... »

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I can see the first Chapter: Tell me how you are going to get through the maze without getting lost and thus going around in circles endlessly. My tale is in your hands! »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: you've noticed some sort of opening in the guardian's clothes. Well, in the second Chapter, show me how you are going to slip through this opening without being spotted. The two items you're looking for are probably hidden inside. »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! You have discovered an underground crypt cluttered with countless statuettes and other antiques crumbling into dust. I think it's now time to claim the two magical items. But where could they be hidden in this mess of seemingly random items? This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. You're now in possession of the two magical items. Whoever can use them properly, as foretold by the prophecy, will become the lord of a new and prosperous kingdom and will be the hero of this tale. »

The Galleon



Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, an old sailor who had sailed the four oceans confided a secret to a young captain he felt fondness for: "Hey you, young 'un! I be thinkin' you'd have 'nuff to buy an ol' sea wolf like me sumthin' to drink... I like ya. N' if ya think you c'n listen to me for a bit you won't have wasted yer evenin'. Y'know, I've sailed lots, on lots o' ships... I've seen lots o' stuff that'd make the hair stand on lot's o' people's heads. But I'd never seen a ghost ship until earlier tonight! No, for sure! A real galleon with rotting masts. As real as you are! As real as the bar-maid there, behind ye... Brr... She's about as scary too... We met it comin' close to an island, far from here! Past the southern current. But it's not on maps. Not at all! Only on my own map! And I'm about to leave it to you for next to nothing with this chest that belonged to me ol' dad as a bonus! 'Cause I'll certainly never be settin' sail to there again for sure! That'd be bloody business! For sure me ol' dad's got sumthin' to do with all that... On me word as a corsair, young 'un. If ye've got the guts to go there ye might be findin' sumthin' worth quenching that thirst for adventure ye young 'uns always have. I'd rather be quenching me thirst here, m'yself – y'ain't safe from meeting the dead, but at least here they won't be movin'! Oh and the chest, take it! The ol' man had made me promise to only open it once on the island... it'd be too much bad luck for me to open it here!" The young captain took the chest, thanked the old sailor and left to gather up a crew of misfits on the spot. Two days later they set sail, and after a difficult two month long trip, the boat arrived within sight of the little island. »

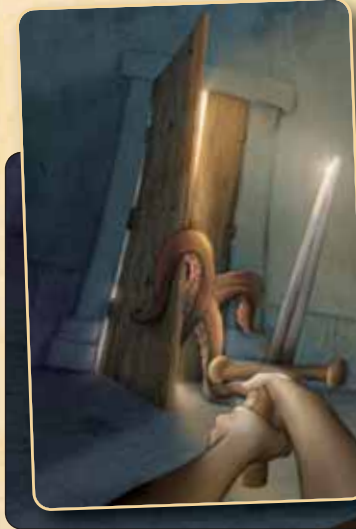
Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I can see the first Chapter: Tell me how you will counter the threat of the ghost ship which seems to be headed straight for you. My tale is in your hands! »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: The threat of the ghost ship seems averted. Unfortunately your vessel seems to have suffered serious damage! Well, in the second Chapter, tell me how you will repair the damaged ship. »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! I think it's now time to drop anchor by the famous island. But instead of getting closer to it, it seems to be getting further away! There must be a solution. This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. You've finally managed to set foot on the island. The old sailor's chest was barely opened when a voice from beyond the grave was heard: "Thank you for getting here! Unfortunately no treasure awaits you... Over a century ago, my father had shipwrecked near this island. Ever since that fateful day his soul and that of his crew have been unable to find peace. I lured you here in the hope that you'd complete the task I was not been able to do while alive! There must be a way to help these unfortunate souls." Whoever can manage to accomplish this noble mission will be the hero of this tale. »

The Octopus



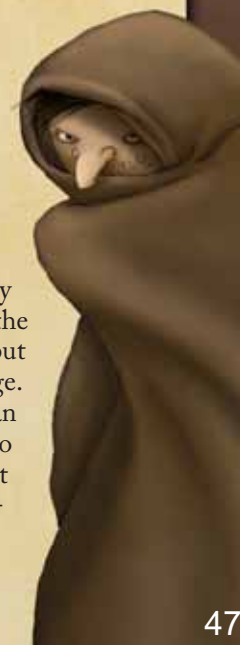
Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, the wife of a young lord had given birth to an heir. His parents had the most beautiful room built for him at the heart of their palace. Nothing was too beautiful for their son. Every morning, his mother would come to see him; she would gaze at him, enchanted for hours; until one day when the door to his room opened there was an enormous octopus that stood right behind it. Horrified, the young woman jumped back and let out shrieks which were heard throughout the palace. At once the guards came to help but could only push the creature back a little. Over the following days, new attempts to go through the door were made, but unfailingly the octopus would bar the way to the room and the young heir. And so the kingdom's lord called upon his people to help him. A small group of inhabitants answered his call. And this is how they found themselves facing the troublesome octopus. »

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I can see the first Chapter: Tell me how you can come up with a way to get around the octopus in order to enter the room. My tale is in your hands! »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: Once in the room, an old man appears in front of the octopus as if by magic: "Young adventurers, do not be afraid; show me that your heart is pure and I will help you. What is the most precious possession you are willing to offer me?" Well, in the second Chapter, show me how you will answer the old man's request. »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! I think it's now time for the old man to guide you: "You've proven to me that you are pure of heart. Unfortunately, my magic is running out and my image will soon disappear. Find my physical body somewhere in this palace so that I can help you". This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. You've finally been able to find the old sage in the flesh in the deepest cell of the castle's dungeon. The man seems happy to see you again: "I'm but an old magician traveling the kingdom looking for knowledge. Normally, the great of the world do not deny hospitality to a man of my standing; but the Lady of this palace had me thrown into this jail. That woman needed a good lesson! So I've turned what she held the most dear to her in the world, her child, into a fearsome creature". Whoever can manage to open the eyes and the heart of the lord's wife, and so return her son to her, will be the hero of this tale. »



The Table



Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, an evil being terrorized the inhabitants of a small burg in the kingdom. He lived in a rundown house lost at the far end of a forgotten field where no one ever ventured. It was said the man had dark and dangerous powers, like the ability to turn his victims into things or animals. Because of these rumors, the inhabitants lived in a perpetual climate of fear and wariness, especially since no one knew what he looked like. At their wit's end, the upper crust of the city decided to send a few courageous inhabitants in an expedition to the dark dwelling. But no sooner had they crossed the threshold that the unfortunates were shrunk to the size of mice, before they even had a chance to say anything! »

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I can see the first Chapter: Tell me how you can get rid of the large cat looking at you and licking his lips... My tale is in your hands. »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already. Well, in the second Chapter, show me how you'll find a way to get back to your normal size now that the threat of the cat has been averted. »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! I think it's now time that you find where the house's sinister inhabitant is hiding. This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. After having discovered a laboratory in the basement of this creepy house, you've finally figured out that the most recent experiment of the sorcerer went awry. Apparently it turned him into a vulgar fleabag. Yep, the very one who was staring at you so hungrily. Serves him right! But maybe this experience has taught him a lesson and given him time to think about what he's done? Whoever can make the fairest decision as to how the cat-sorcerer should be dealt with will be the hero of this tale. »



The Chess Game



Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, all of the children of a village disappeared overnight, without leaving a trace. Search parties went out the following days but they returned, alas, empty-handed. Warned about this mysterious disappearance, a handful of neighboring cities offered their help to desperate parents in helping find their progeny. They started their search by visiting an old solitary lady living in a small cabin on a mountain top. But the companions had barely enough time to enter the ancient dwelling before an acrid-smelling smoke filled the house, burning their eyes. When they could see again, they realized with a start that they were no longer in the house: the house was gone! So was the mountain! They seemed to be trapped on a gigantic moving chess board. »

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I can see the first Chapter: Tell me how you can free the little girl from the clutches of an apparently unfriendly red queen! My tale is in your hands. »

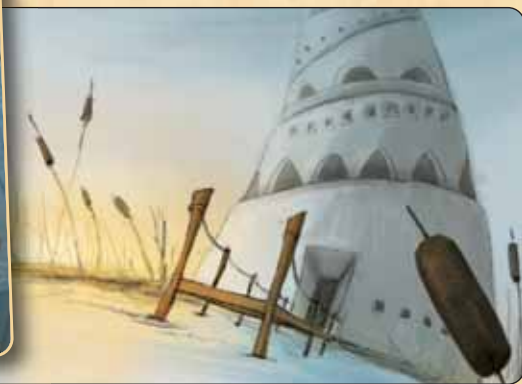
Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: According to the little girl you've rescued, fifteen other children are hidden on the chessboard. Well, in the second Chapter, show me how you are going to find these unfortunate children in this nightmarish black and white desert. »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! Actually, the children have been transformed into red and white pawns! They risk being killed by the rooks, knights, bishops and other pieces... I think it's now time to find an ally to help you return to the real world with the children. This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. The white rook was playing really close to his chest! Not being able to stand the fate reserved for the "children-pawns", he decided to sacrifice himself by putting the red king in check, breaking the curse on the spot. The red queen decapitated the unlucky rook immediately as the children returned to their human forms. A bright light flooded the chessboard at that moment, and a few moments later, when it faded, you were back in the cabin, next to the old lady. "What a pity" she said "I could've won that match, but without any pawns, it's not a fair game". What kind of insanity is the old lady suffering from? Whoever can manage to understand the motivations of her dark plot will be the hero of this tale. »



The Toad



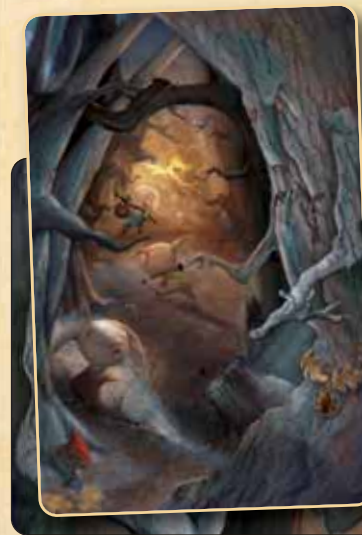
Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: Along time ago, the inhabitants of a small village were disappearing one after another, kidnapped, according to rumor, by a demonic warlock. Alas, none of these unfortunates had come back to confirm these rumors. Terrorized by the idea of seeing their loved ones turned into a cockroach or a pumpkin, a handful of brave citizens decided to lead an expedition to the warlock's island, lost in the middle of a lake. But once at the shore they found a thick fog which prevented them from seeing the feared warlock's abode. As they were waiting for the pea soup to dissipate, a large toad approached. "Ribbit, Ribbit. I was transformed by the evil warlock a month ago now. Ribbit, I've managed to flee the island by swimming, but a powerful spell keeps me from leaving the area around the island. So you've come to save your missing friends? Ribbit. That's very brave of you. If you want I can lead you to the island! Ribbit, I've seen a rowboat moored not too far from here." And this is how our companions, led by the toad man, found themselves heading to the island of the evil warlock. »

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I can see the first Chapter: Tell me how you can land on the shore. Quickly, now, as it seems that, according to the ripples on the lake, a large lake monster is waking up. My tale is in your hands! »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: Now that you are safe on the wharf, you have no other choice but to enter the elevated temple. Well, in the second Chapter, show me how you are going to enter the building when there don't seem to be any doors leading into it. »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! You should've been more careful though. The toad has just regained his normal form: that of the evil warlock who has now managed to lead you into his lair! I think it's now time to capture this evil man before he uses his powers. This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. One year ago, the toad-warlock had left his hometown as he couldn't stand being mocked due to his short size anymore. In order to prove to the world that talent isn't measured in centimeters, he decided to build a tower which reached beyond the heavens. That's why, using his magic, he had kidnapped villagers in order to help build his monumental work. Whoever can bring the little warlock back down to earth will be the hero of this tale. »



The Enchanted Forest



Prologue. « Ah, there you are my dear friends! Now that inspiration is back, let's not waste time: let's begin this new tale together. The story can begin like this: A long time ago, it was said that in the endless forest which bordered the kingdom, there was a secret place with a strange power. If one could enter that place that person could, according to legend, make a wish and it would be immediately granted. A king of centuries past had, in his youth, found the place, which had given him power and long life. But ever since, no one had been able to find the magical place. Admittedly, the forest was far from being welcoming. Dark and disquieting, it sheltered a number of fearsome creatures. The current king, whose curiosity was matched only by his cowardice, gathered a small group of subjects renowned for their bravery, and ordered them to find the much-coveted area. Luckily, one of them knew a band of familiar gnomes from the forest very well. And this was how the merry band left for adventure, their supplies packed over their shoulders. »

Chapter 1. « Hmmm, not a bad beginning! Now, my dear imaginary friends, I can see the first Chapter: Tell me how you can pass by the millennial tree guarding the entrance of the heart of the forest without being noticed? My tale is in your hands! »

Chapter 2. « Thank you for these great ideas, I think I can imagine the rest already: Getting past the old tree has cost you precious time and the gnomes don't seem to have waited for you. They are chasing after a mysterious firebird. Well, in the second Chapter, show me how you are going to find their trace, despite the darkness, as without their assistance; I'm afraid you'll be lost for good! »

Chapter 3. « Bravo! You're doing fine on your own! After hours spent in the gloomy forest tracking the gnomes, you've finally arrived at their village. Their king grants you an audience: "So you are looking for the forest's sanctuary? It's a sacred place for us. The last time a human went there, he betrayed our trust by making a selfish wish". I think it's now time for you to perform a worthy action which will reconcile the gnomes and the humans. This third Chapter's up to you! »

Epilogue. « Now those are some very interesting thoughts for my story. I only need to find an ending now. Thanks to your actions, the king of the gnomes seems ready to give the humans a chance. He leads you to the sacred place, which is none other than the firebird's nest. "Hello humans, I am the spirit of this forest. I have the power to grant one of your wishes. I'm listening". After these few words, you're faced with a difficult choice: are you going to make a wish, or will you go get your king? Whoever can find a happy ending to my story will be the hero of this tale. »



Materiale

- 1 libretto di regole e di trame
- 54 carte Oggetto
- 48 segnalini Penna
- 20 illustrazioni Scena del racconto
- 12 personaggi sulla loro base
- 1 supporto di cartone
- 1 clessidra

Scopo del gioco

In Fabula, uno dei giocatori interpreta la parte dello scrittore Wilhelm Grimm in procinto di scrivere un nuovo racconto. Gli altri giocatori interpretano, per la durata della partita, uno dei personaggi parloriti dalla mente dello scrittore. Questi ultimi riusciranno ad aiutare lo scrittore a finire la sua storia? Chi diverrà il protagonista di questo nuovo racconto? Sono tutte domande che troveranno risposta in questo gioco di immedesimazione, in cui l'immaginazione e l'improvvisazione sono gli elementi principali.

Disposizione

Il ruolo dello scrittore: Wilhelm Grimm

Scegliete uno dei giocatori che interpreterà la parte dello scrittore Wilhelm Grimm per la durata della partita. Questi mette davanti a sé il supporto insieme ai segnalini Penna. Il ruolo di Grimm è fondamentale poiché anima la partita e assegna i punti.



la fata – il draghetto – la volpe astuta – il lupo – il folletto
il principe – l'elfo – il vecchio saggio – la principessa – la strega – il cavaliere – il ladro

Il ruolo dei personaggi/giocatori

Gli altri giocatori interpreteranno ciascuno un personaggio presente nella mente creativa dello scrittore. Hanno il compito di sottoporre delle idee a Wilhelm Grimm per la stesura del suo nuovo racconto. Ogni giocatore sceglie un personaggio tra i 12 a disposizione e mette davanti a sé la pedina corrispondente. Dovrà quindi interpretarlo al meglio per il resto della partita.

Scelta del racconto

Grimm sceglie una delle 20 illustrazioni Scena del racconto e la mette sul supporto rivolta verso i giocatori. Trova poi la scheda Trama corrispondente all'illustrazione, che rappresenta la scena in cui si svolge la partita.



Le carte «oggetto»

Grimm mescola il mazzo di carte Oggetto. Pesca a caso un numero di carte pari a tre volte il numero di personaggi/giocatori. Quindi ne pesca due supplementari. Poi le mette tutte a faccia in su al centro del tavolo. Queste carte serviranno come aiuto ai personaggi/giocatori per sottoporre delle idee allo scrittore durante la partita.



Svolgimento della partita

La partita si divide in 5 fasi distinte successive: il prologo, il primo, il secondo e il terzo capitolo e infine l'epilogo del racconto.

Il prologo ①

In questa fase, Grimm legge agli altri giocatori il paragrafo intitolato Prologo nella scheda Trama. È un'introduzione alla partita che seguirà. Permette ai personaggi/giocatori di capire il contesto del prossimo racconto che Wilhelm Grimm vuole scrivere.

Il primo capitolo ②

Lo scrittore continua poi con la lettura del paragrafo intitolato Capitolo 1 nella scheda Trama. Questo paragrafo illustra ai personaggi/giocatori l'idea principale che Grimm vuole sviluppare nel primo capitolo.

Le proposte

Per aiutare lo scrittore ad arricchire l'idea principale del primo capitolo, ogni personaggio/giocatore farà a turno una proposta. Quest'ultima deve far procedere la narrazione, fornire degli elementi chiave o perfino permettere di risolvere interamente o in parte la problematica del capitolo.

Una proposta può essere sotto forma di una sola frase, ma è preferibile che il personaggio/giocatore la sostenga con una breve argomentazione per convincere lo scrittore della sua pertinenza. La proposta presentata dai giocatori può essere fatta in prima o terza persona come è più comodo per i giocatori che interpretano il personaggio.

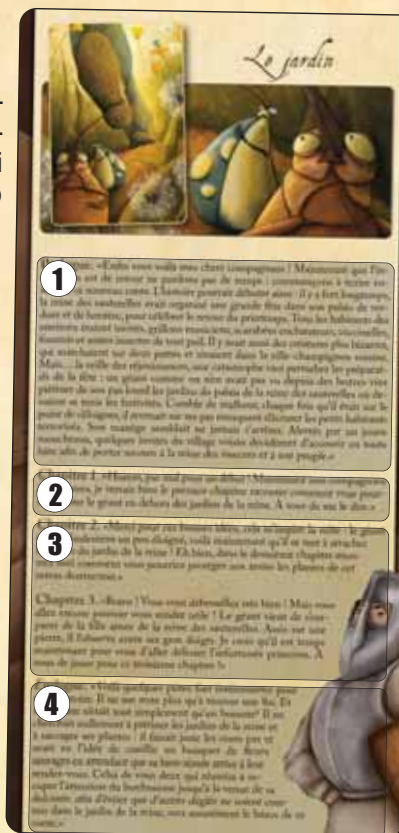
Attenzione: le proposte dei giocatori non devono necessariamente essere legate tra loro. Un giocatore può fare una sola proposta per il primo capitolo.

Gli oggetti

Una proposta deve assolutamente includere uno degli oggetti presenti al centro del tavolo. Inoltre, quell'oggetto deve essere l'elemento chiave della proposta. Più stelle sono presenti su un oggetto, più sarà complesso, a priori, integrarlo in una storia.

Nel momento in cui il personaggio/giocatore attivo pronuncia il nome dell'oggetto, prende la carta Oggetto corrispondente e la mette davanti a sé a faccia in su.

Dopo che il giocatore ha finito di esporre la sua proposta, Grimm



deve approvarne o meno la pertinenza. Se l'approva, mette un segnalino Penna sopra l'oggetto. In caso contrario, non lo mette. Se vuole, Grimm può giustificare la sua decisione col personaggio/giocatore. Durante questo primo capitolo, può approvare le proposte di più personaggi/giocatori.

Attenzione: un giocatore può usare un solo oggetto durante il primo capitolo. Inoltre, un oggetto che è già stato usato da un giocatore, non potrà essere usato da un altro giocatore per fare un'altra proposta per il resto della partita.

I criteri per approvare la pertinenza di una proposta

Per approvare o meno la proposta di uno dei personaggi/giocatori, Grimm può fare riferimento ai seguenti criteri a titolo indicativo:

- L'oggetto usato si integra bene alla proposta del personaggio/giocatore;
- La proposta del personaggio/giocatore risponde alla problematica del capitolo;
- La proposta del personaggio/giocatore è pertinente.

Attenzione: un personaggio/giocatore non può mettere in discussione la decisione dello scrittore.

L'ordine delle proposte

Dopo che Grimm ha letto il paragrafo Capitolo 1 nella scheda Trama, i personaggi/giocatori che vogliono fare una proposta alzano la mano. Lo scrittore dà quindi la parola a uno di essi. Se nessun personaggio/giocatore alza la mano, lo scrittore ne sceglie uno perché faccia una proposta. Se il personaggio/giocatore scelto non riesce a farne una, lo scrittore attribuisce in modo arbitrario un oggetto al giocatore e non gli assegna alcun punto.

Dopo che tutti i giocatori hanno fatto le loro proposte, e hanno quindi usato un oggetto, si passa al capitolo 2.

Il secondo e il terzo capitolo **3**

Per il secondo e il terzo capitolo si procede allo stesso modo che per il primo. La sola differenza è che Grimm offre 2 segnalini Penna per un oggetto approvato nel secondo capitolo e 3 segnalini Penna nel terzo (e ultimo) capitolo.

Selezione di 2 personaggi/giocatori per l'epilogo del racconto

Alla fine dei primi 3 capitoli, ogni personaggio/giocatore conta il numero di segnalini Penna che ha ottenuto. I due giocatori che ne hanno accumulati di più potranno quindi proporre a Grimm un epilogo per il racconto. In caso di parità, è il (o i) giocatore/i con il maggior numero di stelle presenti sulle carte Oggetto approvate che parteciperà/anno all'epilogo. Se si ripresenta un caso di parità, Grimm sceglierà il giocatore che gli ha fatto la miglior impressione nel corso dei 3 capitoli.

Una volta selezionati i due personaggi/giocatori per la fase dell'epilogo, Grimm inizia la lettura del paragrafo intitolato Epilogo nella scheda Trama.

Epilogo **4**

Grimm legge il paragrafo intitolato Epilogo nella scheda Trama. Questo paragrafo illustra ai personaggi/giocatori l'idea principale che Grimm vuole sviluppare nell'epilogo. Tra i 2 personaggi/giocatori rimasti, quello più a sinistra di Grimm comincia quest'ultima fase di gioco. Grimm gira la clessidra: da questo momento il primo personaggio/giocatore ha 30 secondi per proporre allo scrittore un finale per il racconto includendo le due carte Oggetto al centro del tavolo che non sono ancora state usate.

Dopo che il primo giocatore ha fatto la sua proposta, tocca al secondo giocatore farne una.



Quest'ultimo ha più tempo per riflettere sulla sua proposta ma, d'altro canto, non può riutilizzare le stesse idee del primo giocatore sulle 2 carte Oggetto rimaste. Alla fine di quest'ultima fase, Grimm sceglie il protagonista del suo racconto rispettando i seguenti criteri:

- I 2 oggetti sono stati usati e si integrano molto bene alla proposta del personaggio/giocatore;
- La proposta del personaggio/giocatore risponde alla problematica dell'epilogo;
- La proposta del personaggio/giocatore è pertinente e coerente.

Attenzione: se un personaggio/giocatore usa meno oggetti dell'avversario, viene automaticamente eliminato.

Esempio di proposta

Vedi pagina 66 in fondo al libretto.

Variante «per giocatori esperti»

In questa variante, i personaggi/giocatori elaborano insieme una storia comune. Ognuno può prendere la parola quando gli sembra opportuno senza alzare la mano, per riprendere o rispondere alle argomentazioni di un altro giocatore e può farlo tutte le volte che vuole in un capitolo. Ogni personaggio/giocatore è comunque obbligato a fare una sola proposta usando una carta Oggetto per ogni capitolo. Le altre regole non cambiano. Un capitolo si conclude sempre quando tutti i personaggi/giocatori hanno fatto una proposta usando una carta Oggetto. La fase dell'epilogo resta invariata.

Variante «collettiva»

In questa variante, Grimm esprime sempre la propria opinione sulle proposte dei personaggi/giocatori ma non assegna loro alcun segnalino Penna. Così tutti i personaggi/giocatori partecipano alla fase dell'epilogo. Lo scrittore non sceglie alcun protagonista alla fine del racconto.

Nuove trame

Consultate la pagina «télécharger» (scaricare) del nostro sito Internet www.libellud.com. Avrete progressivamente accesso a nuove trame per rinnovare le vostre partite. Se vi sentite lo spirito dello scrittore, non esitate a farci pervenire le vostre trame: le pubblicheremo con vero piacere sul nostro sito per condividerle con l'intera community.

Ringraziamenti

Michel e Monique Bonnessée, Vincent Moirin, Paul Neveur, Jérémy Guetté, Maxime Biessy, Florent Toscano, Vincent Bidault, Bony, Fred Coussay, Benoit Forget, Andy, Dottor Mops, Claudine Roubira-Hill, Yohan Bouffandeau, la ludoteca 1,2,3 Soleil di Montreuil e tutte le persone che hanno partecipato al playtesting.

*Traduzione: Chiara Battistini & Mercedes Panzeca
Revisione: Massimo Bianchini*





Il Puppazzo di Neve



Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... un paesino di montagna, i cui abitanti erano perseguitati da un'orda di pupazzi di neve giganti che seminavano il terrore. Il saggio del villaggio, un uomo molto vecchio che parlava poco ma che tutti ascoltavano, ruppe il silenzio: «Il capo di queste creature che non vi danno tregua somiglia incredibilmente ad un bambino che conoscevo in gioventù. Per qualche misteriosa ragione forse non è cresciuto come tutti gli altri... Se così fosse, è all'opera qualcosa di diabolico! All'epoca il bambino era un gran prepotente. E se si tratta davvero di lui, temo proprio che voglia tiranneggiare il nostro villaggio e impadronirsene. » A queste parole il borgomastro radunò i valorosi del posto che, seguendo le orme dei pupazzi di neve, arrivarono fino al rifugio del giovane apprendista stregone. »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete a contrastare il giovane stregone e spezzare l'incantesimo che gli permette di animare e controllare i pupazzi di neve. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il seguito: grazie al vostro intervento, i pupazzi di neve si sono immobilizzati. Il giovane stregone si rivolge a voi con tono offeso: «Sono più di sessant'anni che cerco di perfezionare questo incantesimo. Ma insomma, non avete alcun rispetto per il mio lavoro?» Quindi il vecchio saggio del villaggio aveva ragione: quel bambino non era cresciuto come gli altri! Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come intendete scoprire il segreto della sua eterna giovinezza. »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! Il giovane stregone vi confessa di non aver mai conosciuto la paura! A causa di questa gravissima malattia, non può crescere. I suoi genitori, temendo che il bambino fosse maledetto, lo avevano abbandonato. Da allora il piccolo aveva desiderato solo di vendicarsi, incutendo paura agli altri. Adesso ritengo sia giunto il momento di aiutare lo sfortunato ragazzino a sperimentare la paura cosicché, forse, riesca a crescere come tutti gli altri. Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. Magari non ci crederete, ma proprio ascoltando uno dei miei racconti del terrore, il ragazzino si spaventa per la prima volta! Ah, quale sollievo! Ed ecco che si trasforma subito in un bel giovanotto! Ma l'idea di rientrare al villaggio insieme a voi non lo alletta affatto, dopotutto ha sempre vissuto in solitudine! Chi di voi due riuscirà a suggerire al giovanotto un lavoro che lo renda felice di stare in mezzo agli altri, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »



Gli Aviatori



Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... un re che, per caso, aveva saputo dell'esistenza di un paesino che non figurava in nessuna mappa del regno. Non sopportando l'idea che certi abitanti sfuggissero alla sua autorità, convocò con urgenza i suoi esploratori migliori e li inviò ai quattro angoli del suo regno. Gli emissari che avessero ritrovato il villaggio clandestino avrebbero dovuto identificarne il capo e condurlo al castello. Il re voleva infatti interrogare il ribelle e far rientrare nei ranghi quegli insubordinati ricorrendo, se necessario, anche alla forza. Fu così che, dopo una lunga ed estenuante traversata del regno, un gruppo di aviatori alle prime luci dell'alba avvistò una città sconosciuta mimetizzata nel deserto. La missione era stata compiuta! »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete ad atterrare in mezzo alla città senza gettare nel panico i suoi abitanti. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il seguito: gli abitanti di questa città hanno la passione delle feste e ogni settimana ne organizzano una per il piacere di stare insieme a ridere, ballare e giocare. Siete dunque tutti invitati ad una serata «assembleare» nella piazza del villaggio. Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come conquisterete la fiducia degli abitanti raccontando a turno una storiella breve ma accattivante. »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! La gente del luogo sembra aver trovato il perfetto equilibrio tra lavoro e svago. E cosa ancor più straordinaria pare che tutti si rispettino reciprocamente senza alcun bisogno di gendarmi! Adesso ritengo sia giunto il momento di pensare alla vostra missione e di mettervi in cerca del capo-villaggio. Ma come distinguerlo dagli altri, dato che tutti indossano delle tuniche bianche? Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. Non siete riusciti a trovare il capo-villaggio, per la semplice ragione che... non esiste! Sorpresi, eh?! In questo paesino, ogni cittadino è infatti al contempo responsabile di sé e degli altri. Alcuni dei residenti vi hanno premurosamente spiegato che: «Questa città esiste dalla notte dei tempi. Gli abitanti del regno che non riescono a sentirsi a casa altrove, riescono sempre, in un modo o nell'altro, a sapere della sua esistenza e si trasferiscono qui. Il nostro villaggio è come un'oasi di libertà, ecco perché non è segnato su nessuna mappa ufficiale. » Chi di voi due riuscirà a trovare un lieto fine per la mia storia, tenendo a mente la missione che il re gli ha affidato, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »

La Biblioteca



Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... un reame dove un bel mattino non sorse più il sole, e lo stesso avvenne per il giorno successivo! Il re allora convocò i suoi ministri, ma nessuno fu in grado di fornire una spiegazione. Persino i più grandi saggi del regno rimanevano silenziosi e a testa china di fronte al fenomeno! Esasperato, il monarca divenne furente, temendo che il suo popolo insorgesse per colpa della sua inettitudine. Quando finalmente riuscì a rasserenarsi un po', decise di ritirarsi a riflettere. Si chiuse perciò nella stanza più inaccessibile del castello: un'antica biblioteca dimenticata da tutti. Al suo interno il tempo sembrava essersi fermato. Un indaffarato bibliotecario era l'unica forma di vita presente. Pur se sorpreso dalla visita del re, nondimeno il vecchio dotto prestò orecchio al racconto del sovrano. Si sovvenne allora di un antico manoscritto che narrava una storia molto simile successa parecchi secoli prima, e di come i saggi dell'epoca avevano risolto il problema. Purtroppo però non riusciva proprio a ricordare in quale scaffale di quell'immenso tempio del sapere e della conoscenza, che era la biblioteca, avesse riposto il prezioso volume. Il re decise pertanto di convocare i suoi più fidati collaboratori affinché aiutassero il vecchio erudito. »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete ad aiutare il bibliotecario a rinvenire il prezioso manoscritto, da cui dipende la sopravvivenza del reame. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il prosieguo. Dopo parecchie ore trascorse ad ispezionare gli angoli più inaccessibili della biblioteca alla spasmodica ricerca del libro, sembrerebbe che l'abbiate scovato! Il testo suggerisce di eseguire uno strano rituale a base di... Alozoria. E che sarà mai? Nel secondo capitolo, spiegatemi come riuscirete a saperne di più sul misterioso ingrediente e a procurarvelo. »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! Avete finalmente recuperato l'ingrediente principale. Adesso ritengo sia giunto il momento di cominciare il rituale. Raccontatemi come procedete. Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. Però, questi dèi sono proprio dei burloni! Di tanto in tanto si divertono a mettere paura agli umani. Il rituale, ne sono certo, li avrà divertiti moltissimo, e tuttavia non abbastanza pare, infatti non si decidono a far riapparire la luce nel regno. Chi di voi due riuscirà per mezzo di un astuto stratagemma, a rendere gli dèi più bendisposti ad ascoltare le vostre richieste, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »

L'Araldo



Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... l'araldo del re, che fece il suo annuncio agli abitanti di un paesino della provincia : «Udite, udite! Un male sconosciuto si è abbattuto sui sudditi del regno. Le persone colpite cominciano a correre a destra e a manca, a gridare in una lingua sconosciuta e poi sprofondano in un sonno profondo da cui non si riesce più a svegliarli. I migliori guaritori del regno hanno tentato di arginare la terribile epidemia ma finora non ci sono riusciti. » Quando l'araldo scese dal pulpito per recarsi a leggere il suo proclama nel villaggio successivo, un gruppo di baldi giovani si radunò sulla piazza, deciso a trovare il modo di sconfiggere la misteriosa malattia. »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete a saperne di più sull'origine del male senza farvi contagiare. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il prosieguo. Nubi scure e minacciose si avvicinano. E se fossero la causa della epidemia? Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come riuscirete a proteggere gli abitanti dal pericolo imminente. »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! Per il momento gli abitanti sono salvi. Corre voce che la prima nube fosse apparsa sulla capitale, non lontano dal castello del re. Adesso ritengo sia giunto il momento di recarvi al più presto laddove tutto è iniziato per capire in che modo la nube si sia potuta formare. Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. Una volta giunti nella capitale deserta, tutti gli indizi portano ad un laboratorio d'alchimia in parte distrutto, da dove si leva ancora un acre fumo nero. Rannicchiato in un cantuccio, il re in persona piange calde lacrime: «Cos'ho fatto? Cos'ho fatto? È tutta colpa mia! Non avrei mai dovuto cimentarmi in un filtro d'amore. Guardate che risultato! » Chi di voi due riuscirà a rimediare all'increscioso pasticcio combinato dal re, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »





La Cerimonia



Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... nel folto della foresta che circondava una cittadina del reame, un luogo segreto. Qui, ad ogni plenilunio, si svolgeva un rituale magico. Correva voce che laggiù, un potente stregone iniziasse i partecipanti alle pratiche occulte. Ogni mese egli riusciva a richiamare un numero sempre maggiore di adepti, promettendo l'immortalità a chiunque avesse indossato una maschera pregna della sua magia. E così, giorno dopo giorno, la cittadina si svuotava inesorabilmente dei suoi abitanti, con grande disperazione del borgomastro. Questi, non sapendo più a quale santo votarsi, decise di appellarsi a certe sue vecchie conoscenze, nelle quali riponeva la massima fiducia, perché svelassero il segreto di quell'enigmatico stregone. »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come, dopo aver scoperto il luogo segreto della cerimonia, riuscirete a mescolarvi ai suoi partecipanti senza farvi notare. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il seguito: Ahimè, un membro del vostro gruppo viene smascherato da un guardiano della cerimonia. Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come farete ad aiutare il malcapitato a trarsi d'impaccio. »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! Adesso ritengo sia giunto il momento di escogitare uno stratagemma per attirare lo stregone in un luogo isolato. A quel punto potreste strappargli la sua famosa maschera e, forse, scoprire così il suo segreto. Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. E penso proprio che vi sorprenderò, cari amici. Dietro la maschera si nasconde infatti il giovane principe del regno. Una strega cattiva gliela aveva donata tempo addietro, promettendogli che con essa avrebbe vinto la sua paura del prossimo. Ma in realtà la maschera aveva il potere di controllare chi la indossava. La strega voleva in tal modo vendicarsi del re che un tempo l'aveva ripudiata, servendosi del figlio per gettare nello scompiglio il suo reame. Chi di voi due riuscirà a convincere il principe che non ha alcun bisogno della maschera per guarire dalla sua paura, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »



Il Giardino



Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... la regina delle cavallette che, per celebrare il ritorno della primavera, aveva deciso di dare una grande festa nel suo palazzo di luce e verzura. Tutti i sudditi dei dintorni vi erano invitati: grilli musicisti, scarabei canterini, coccinelle, formiche e insetti d'ogni sorta. C'erano pure delle creaturine assai bizzarre, che camminavano su due zampe e abitavano nella vicina Fungolandia. Tuttavia... alla vigilia dei festeggiamenti, una catastrofe funesta i preparativi della festa: un gigante come non se ne vedevano più da tempo immemore, comincia a calpestare con i suoi piedoni il giardino del palazzo della regina, ove la festa avrebbe dovuto aver luogo. Per colmo di sfortuna, ogni qualvolta paia sul punto di allontanarsi, ritorna inesorabilmente sui suoi passi e per un pelo non schiaccia i piccoli abitanti atterriti. Il suo gioco perverso sembra non dover mai finire. Allertati da un giovane moscerino, alcuni invitati di Fungolandia decidono di correre in aiuto della regina degli insetti e dei suoi sudditi. »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete ad attirare il gigante lontano dal giardino della regina. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il seguito: finalmente il gigante s'allontana un po', ma ecco che si mette a strappare tutti i fiori del giardino della regina! Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come riuscirete a proteggere le amiche piante da quest'intruso distruttore. »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! Ma avete ancor modo di rendervi utile! Il gigante ha appena catturato la figlia primogenita della regina delle cavallette. Seduto su di un masso, la osserva rigirandosela tra le enormi dita. Adesso ritengo sia giunto il momento che andiate a salvare la sfortunata principessa. Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. E se il gigante non fosse che un uomo? Non voleva affatto calpestare il giardino della regina, né razziare le sue piante: faceva solo due passi e aveva pensato di raccogliere un bouquet di fiori di campo mentre aspettava che la sua bella si presentasse all'appuntamento. Chi di voi due riuscirà a tener occupato il giovanotto fino all'arrivo della sua amata, così da scongiurare ulteriori devastazioni nel giardino della regina, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »





L'Opificio



Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... una città-opificio costruita come un'immensa scatola meccanica. Gli abitanti vi lavoravano e vi vivevano da talmente tanto tempo da non ricordarsi più del mondo al di fuori. Anzi, non riuscivano più nemmeno ad immaginarsi che potesse esistere alcunché all'esterno! Un bel giorno, venne nominato un nuovo gran capo-opificio. Da quel momento, l'omicciattolo crudele e avaro, iniziò ad oberare di lavoro tutti gli abitanti, grandi e piccini. «Svelti! Svelti!» non smetteva di ripetere. «Occorre che il grande ingranaggio sia pronto prima del nuovo anno, altrimenti... » Sfiacati da quel ritmo infernale, gli abitanti si trascinavano in giro come tanti automi, ripetendo meccanicamente gli stessi gesti, giorno dopo giorno. Tuttavia una sera, gli operai di una stessa bottega decisero che non si poteva più continuare così e, messi via gli attrezzi, partirono in cerca del gran capo-opificio. »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete a rabbonire l'ignobile omiciattolo e a convincerlo a mostrare maggior clemenza verso i poveri abitanti. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il seguito: il gran capo vi svela che quella stessa notte, in una stanza segreta dell'opificio, si celebrerà un'importante ricorrenza. Ecco dunque svelato il mistero: sivilva gli abitanti spronandoli incessantemente al lavoro perché desiderava solo di riuscire ad allestire tutto per tempo! Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come riuscirete a trovare questo luogo misterioso, pur non avendo una mappa. »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! Adesso ritengo sia giunto il momento di scoprire cosa mai accadrà stanotte nella famosa stanza segreta. Qualcosa mi dice che si trova all'ultimo piano dell'opificio: una stanza con un'enorme persiana, impossibile da aprire e che copre un'intera parete. Cosa mai potrebbe nascondere? Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. Fin dall'inizio mi frulla per la testa l'idea che quest'opificio potrebbe essere un immenso orologio a cucù, appeso nella casa di un gigante. Il nuovo gran capo-opificio voleva che, per una volta, i dodici rintocchi della mezzanotte suonassero puntuali. Chi di voi due riuscirà ad incentivare gli abitanti affinché riescano a completare l'opera entro mezzanotte, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »



I Balocchi



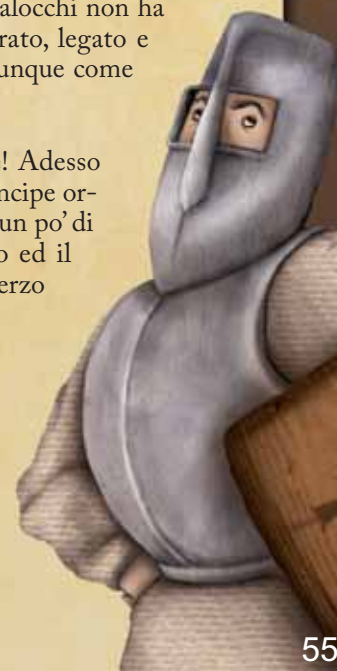
Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... una regina che diede alla luce un bel bambino, facendo la felicità del re. Il principino fu talmente coccolato e viziato che compiuti appena cinque anni, la sua stanzetta traboccava già di balocchi. E tuttavia il bimbo era infelice poiché, pur godendo di grandi privilegi, non aveva nessun amico. Ogni notte era tormentato dallo stesso incubo. In quel sogno terrificante si trasformava in un orsacchiotto di peluche. Tutto solo nella sua stanzetta, al buio, sentiva strani rumori, come scricchiolamenti ed altri cigolii. Poi all'improvviso la stanza si illuminava e alcune marionette dall'aria minacciosa lo circondavano tentando di strappargli il cuore. Il principino si svegliava in un bagno di sudore e non riusciva più a riaddormentarsi fino al mattino. Una sera, prima di coricarsi, decise di mettere tutti i suoi peluche preferiti a dormire nel suo letto, non solo il suo orsetto ma anche molti personaggi fiabeschi regalatigli dalla madrina. «Così» si disse «se farò di nuovo quel brutto sogno, i miei amichetti mi proteggeranno. » Ma appena si fu addormentato, ecco che lo stesso incubo ricominciò... »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete ad aiutare il «principe orsacchiotto» a fare uscire le marionette cattive dalla sua stanza. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il seguito: Ahimè, il comandante dei balocchi non ha voluto sentir ragioni e le marionette vi hanno catturato, legato e appeso al soffitto! Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come riuscirete a salvarvi da questa incresciosa situazione. »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! Adesso ritengo sia giunto il momento di accompagnare il «principe orsacchiotto» nella stanza dei suoi genitori, perché trovi un po' di conforto tra le loro braccia. Ma attenti, è buio pesto ed il castello è grande! Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. E se la causa di questi incubi fosse l'immensa solitudine del principe? Chi di voi due riuscirà a conquistarsi la sua fiducia e a diventare il suo primo grande amico, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »



Lo Specchio



Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... l'ultimogenita figlia del re che ogni notte si svegliava di soprassalto con la sensazione di essere osservata. Pensando si trattasse solo di un brutto sogno, si rimetteva a dormire. Una notte in cui faticava a prender sonno, vide un'ombra avvicinarsi al suo letto e allungarsi su di lei per un istante. Non ebbe neppur il tempo di urlare che il misterioso visitatore era scomparso. La curiosità era più forte della paura e così balzò giù dal letto e seguì cautamente l'ombra. Dopo aver attraversato i silenziosi corridoi del castello, la vide scomparire attraverso la porta della soffitta. Quando tentò di aprirla, scoprì che la porta era chiusa. L'indomani, alla stessa ora, ritornò in soffitta ma stavolta in compagnia dei suoi amici. Aperta la porta, videro che nella stanza c'era uno strano specchio che emanava una calda luce estiva... »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete a trovare le tracce dell'ombra sfuggente che in questo momento dovrebbe trovarsi al di là dello specchio, in un mondo alquanto bizzarro. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il seguito: dopo un lungo peregrinare nel paese al di là dello specchio, arrivate al portone di un grande palazzo a forma di fungo. Ma le guardie non intendono minimamente lasciarvi passare. Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come riuscirete ad eluderne la sorveglianza ed entrare di soppiatto. »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! Adesso ritengo sia giunto il momento di cominciare le indagini: come riuscirete a ritrovare l'ombra misteriosa in questo gigantesco palazzo-fungo? Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. Miei cari fantasiosi amici, ce l'avete fatta: siete riusciti a scovare il misterioso figuro! Ma quale sorpresa nello scoprire che altri non è se non il principe del vicino reame! Dopo averla incontrata la prima volta, non riesce a fare a meno di pensare alla giovane principessa. Essendo troppo timido per dichiararle il suo amore, si accontentava di vegliarne ogni notte il sonno, servendosi di uno specchio magico che apre un varco tra i due regni. Chi di voi due aiuterà il principe a rivelare il suo amore alla principessa, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »

Il Mago



Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... in una remota torre, un dottissimo mago che aveva per unica compagnia il suo fedele frate servitore. Aveva conosciuto le guerre sanguinose che anticamente piagavano la regione. Correva voce che da quell'epoca lontana il mago non lasciasse mai la torre, convinto che ancor si combattesse. In quella stessa contea, un nobiluomo si dava un gran daffare per i preparativi delle sue nozze con una giovane principessa orientale. Ora quest'ultima, allevata in una colta famiglia, desiderava ardentemente di attingere al sapere del suo tempo. Il signore, sensibile alla nobile indole della sua promessa sposa, volle che si andasse a chiedere al sapiente mago di far da testimone alle sue imminenti nozze. Ma, ahimè, nessuno degli emissari riuscì a far uscire il mago dalla torre. Fu così che un manipolo di coraggiosi, esperti d'ogni genere di sfida, decise di prender in mano la situazione. Ed ecco i nostri prodi eroi insinuarsi nella torre oscura e chiedere al frate di condurli al cospetto del suo padrone. »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete a convincere il frate, che non pare affatto disposto ad aiutarvi, a portarvi dal suo padrone. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il seguito: il frate vi conduce in cima alla torre. Non appena varcate la soglia, però, la porta si richiude alle vostre spalle! Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come riuscirete a sfuggire a questa trappola... ma: attenti alle vertigini! »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! Adesso ritengo sia giunto il momento di scoprire dove si nasconde il mago. Chissà... c'è forse un passaggio segreto che vi conduce a lui? Come fare per saperlo? Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. Percorrendo un breve passaggio segreto siete arrivati in una stanza buia, la magia è nell'aria. Il frate sembra sorpreso di trovarvi qui. E se questo misterioso frate non fosse altri che il mago tanto agognato? Si spiegherebbe così come mai nessuno riesca a trovarlo! Chi di voi due riuscirà a risolvere questo mistero salvando così il matrimonio del nobile signore, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »

Il Mulino



Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... una pacifica contrada, ricca di grano, mais e cereali d'ogni sorta, dove vivevano dei bravi contadini. Purtroppo la pace non era destinata a durare: una sera d'estate, nel cielo ambrato della campagna, apparve uno stormo di creature minacciose, simili a draghi. Scaturiti dal nulla, cominciarono a imperversare sui pascoli e a disperdere il bestiame. In men che non si dica la regione, dapprima così ricca, si svuotò dei suoi abitanti e divenne una contrada desolata. Il signore della provincia riunì allora gli individui più coraggiosi per riuscire a scacciare gli intrusi e consentire così agli abitanti esiliati di tornare ai loro focolari. Messisi in marcia, gli impavidi avvistarono presto le creature volanti, intente a volteggiare intorno ad un vecchio mulino in cima a una collina... »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete ad avvicinarvi al mulino, senza essere visti né attaccati dai mostri. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il seguito: giunti dentro il mulino ascoltate stupiti un piccolo robot che si rivolge a voi dicendo: «Stranieri, se intendete salire di sopra, dovrete prima azionare il meccanismo che calerà la scala. » Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come riuscirete a raggiungere il piano superiore del mulino per scoprir quel che vi accade. »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! In cima al mulino trovate un misterioso personaggio, tutto indaffarato attorno ad uno strano marchingegno. Adesso ritengo sia giunto il momento di scoprire che cosa stia tramando. Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. Vi ho giocato un bello scherzo miei piccoli e fantasiosi amici. Avete tremato davanti all'esercito di draghi, non è così? Ebbene, sappiate che il misterioso personaggio del mulino non è altri che un geniale inventore che mai nessuno aveva preso sul serio. Per mostrare a tutti il suo talento, s'era messo in testa di lavorare a un'invenzione che avrebbe cambiato il corso della storia. Così aveva fabbricato una strana diavoleria in grado di proiettare un raggio luminoso sulle nubi e fare apparire misteriose creature, frutto della sua fantasia, che tutti avevano creduto reali. Chi di voi due riuscirà a convincere l'inventore a rinunciare ai suoi bislacchi esperimenti che terrorizzano la provincia, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »

La Città



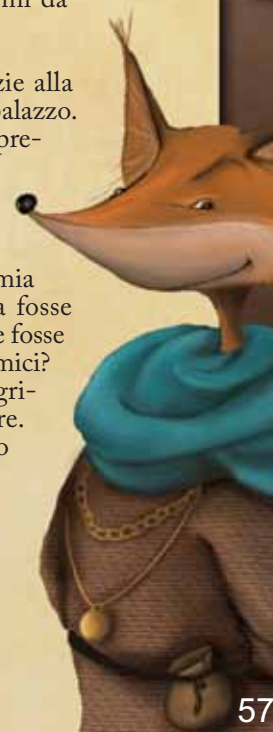
Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... il re di un piccolo paese convinto che, al di là dei confini del suo regno, vi fosse solo un vasto deserto disabitato. Invano la moglie tentava di convincerlo del contrario, il re non la stava a sentire. A onor del vero, bisogna dire che i suoi più fedeli consiglieri, temendo forse d'esser licenziati, non osavano mettere in dubbio le convinzioni del vecchio sovrano. La regina chiese allora ai suoi più cari amici di partire alla scoperta di paesi lontani: ciascuno doveva riportarne un oggetto meraviglioso che poi lei avrebbe mostrato al marito convincendolo finalmente che si sbagliava. Tre anni dopo, però, quando gli avventurieri ritornarono, ciascuno con il proprio trofeo da esibire al re, una brutta sorpresa li attendeva. Appena varcate le porte della città, infatti, si accorsero con preoccupazione che i rari passanti incrociati per strada si comportavano in modo bizzarro. Tutti, tremebondi, andavano di gran fretta e li guardavano colmi di odio e diffidenza. I nostri amici si sentirono stranieri in casa propria. »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete ad evitare gli sguardi maligni della popolazione. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il seguito: una banda di malintenzionati vi ha incalzato fino in fondo ad una strada senza uscita e adesso si prepara ad attaccarvi. Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come riuscirete a uscire indenni da questa pericolosa situazione. »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! Grazie alla regina, avvertita del vostro arrivo, siete riusciti ad entrare a palazzo. Adesso ritengo sia giunto il momento di incontrare il re e presentargli i vostri doni. Ma quali straordinari oggetti recate da quei lontani paesi? Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. E se nulla fosse davvero cambiato nel regno ove avete appena fatto ritorno? Se fosse solo il vostro sguardo sul mondo ad essere diverso, miei cari amici? Gli innumerevoli incontri nel corso delle vostre lunghe peregrinazioni in paesi lontani vi hanno aperto gli occhi e il cuore. Così, di rientro, non riuscite più a riconoscere il vostro stesso paese, da troppo tempo chiuso su se stesso. Chi di voi due riuscirà a liberare il monarca dal suo stolto isolamento e dalla sua paura dell'ignoto, restituendo così al regno la vitalità d'un tempo, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »



Il Tesoro



Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... un regno i cui abitanti scoprirono con orrore che tutte le fontane e i corsi d'acqua delle città e delle campagne si erano prosciugati durante la notte. Il panico cominciò a diffondersi tra la popolazione. Il re sollecitava gli esperti di tutto il paese, ma nessuno riusciva a scoprire la causa di una tale calamità. Ma un giorno, uno di loro, riferì di una vecchia che si era vista spuntare un pozzo in mezzo al campo. Era tanto profondo che, a suo dire, poteva benissimo arrivare fin nelle viscere della terra. Laggiù poteva forse trovarsi la soluzione al mistero. Così il re chiese ai suoi uomini più fidati di scendere in fondo al pozzo e risolvere l'enigma della sparizione dell'acqua. Il piccolo gruppo fu immediatamente accompagnato sul posto: uno alla volta, sacco in spalla, scavalcarono il bordo del pozzo e sparirono al suo interno. Continuarono a scendere, al buio e al caldo, per quella che sembrò loro un'eternità fino a che non giunsero in una grande caverna fiocamente illuminata. »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete a capire cosa accade in questo strano mondo sotterraneo. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il seguito: un minatore vi viene incontro e vi chiede aiuto per ritrovare il figlio, che si è smarrito nel vasto dedalo di cunicoli della grotta. Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come riuscirete ad aiutarlo nella ricerca. Chissà che poi, non vi restituisca il favore! »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! Adesso ritengo sia giunto il momento di proseguire per la nostra strada. Giunti vicinissimi alla sala del tesoro, una smilza creatura vi si avvicina: « Nobili forestieri, abbiate pietà di questa povera creatura che da tempo immemore non vede più la luce del sole! » Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. Ecco la mia idea. Appena arrivati nella sala del tesoro, un drago si rivolge a voi con queste parole: « Giovani avventurieri, mi avete appena mostrato di avere un cuore puro. Eccovi il mio tesoro più prezioso. Spero riuscirete a convincere quelli che abitano lassù a non sprecarlo com'hanno fatto finora. » Dopo che ebbe pronunciato queste parole, il monticello d'oro ai suoi piedi si trasformò in un lago d'acqua chiara e limpida. Chi di voi due farà sì che gli abitanti del villaggio imparino la lezione, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »

Il Labirinto



Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... un grandissimo labirinto magico, che era stato costruito alle porte di uno sconfinato deserto. Una profezia, risalente alla notte dei tempi, diceva che colui che per primo avesse svelato il segreto del labirinto, avrebbe visto il deserto trasformarsi all'istante in un vasto reame dalla terra ricca e fertile, di cui sarebbe diventato il sovrano. Perché il miracoloso fenomeno si compiesse, bisognava ritrovare due oggetti nascosti all'interno del labirinto e farne buon uso. Ma fino ad allora, nessuno era riuscito a far avverare quella profezia. Il guardiano del labirinto, creatura senza tempo e senza pietà, non lasciava scampo a chi osava entrare nel suo antro. Un bel giorno, un piccolo gruppo d'audaci avventurieri decise di tentare la sorte, mettendo insieme le proprie competenze. Fu così che arrivarono alle porte del labirinto... »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete ad inoltrarvi nel labirinto senza perdervi, evitando in tal modo di girare a vuoto. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il seguito: avete notato che sulla blusa del guardiano sembra esservi disegnato una specie di ingresso. Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come riuscirete a tuffarvi nell'ingresso sulla camicia, eludendo la sorveglianza del suo proprietario. I due oggetti che cercate si trovano sicuramente oltre l'entrata. »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! Avete scoperto una cripta sotterranea ricolma d'innumerabili statuette e altri cimeli che cadono ormai a pezzi. Adesso ritengo sia giunto il momento di mettere le mani sui due oggetti magici. Ma come farete a trovarli in mezzo a tutte queste cianfrusaglie? Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. I due oggetti magici sono finalmente in mano vostra. Chi di voi due riuscirà a farne buon uso, così come predetto dalla profezia, diverrà il sovrano di un nuovo e prospero regno e... sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »

Il Galeone



Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... un vecchio marinaio, che aveva navigato in lungo e in largo, nei quattro oceani. Il marinaio decise di confidare un segreto ad un giovane capitano che aveva preso in simpatia: «Ehi, tu, giovanotto! Hic! Dico a te!!! Hic! Che ne diresti di offrire un gocciolo ad un vecchio lupo di mare? Hic! Sei proprio un gran simpaticone tu! Hic! Credo che... hic! se avrai la compiacenza d'ascoltarmi... hic! non sprecherai affatto il tuo tempo... lo sai che ho solcato i sette mari io? Hic! Ed ho imparato un paio di trucchetti per spillar quattrini ai grulli?! Ma, per tutte le balene, non m'era mai capitato di avvistare una nave fantasma! Sissignore! Lo giuro! Hic! Un vero galeone, con tutti gli alberi marci! L'ho visto con questi miei occhi! Come ora vedo te e pure quella locandiera là in fondo! Brr... certo che anche lei mette i brividi! Hic! L'abbiamo incrociato al largo di un'isola, lontana lontana! Hic! Vicino alla corrente australe! Ma non la troverai sulle mappe! No! No! Ma sulla mia mappa, sì, altroché! Hic! Ed io, adesso, hic!, voglio regalartela! Hic! Insieme a questo cofanetto, appartenuto a mio padre. E al padre di mio padre! E al padre... hic! perché io non voglio rimetterci le penne, io! Hic! Al diavolo quest'affare! Perché è sicuro che il diavolo ci ha messo lo zampino... Hic! Parola di corsaro, ragazzino, se hai il fegato di andare fin laggiù, avrai modo, eccome, di placare quella sete d'avventura che avete voialtri sbarbatelli! Hic! Ma la mia di sete per il momento preferisco spegnerla qui! Hic! Non che qui non si possa incontrare un morto, beninteso, ma almeno lo vedi in terra stecchito, mica se ne va a spasso! Hic! Ah! Il cofanetto! Tieni, prendilo! Il mio vecchio mi ha fatto giurare che l'avrei aperto solo sbarcando sull'isola... hic! Fossi in te, per evitare il malocchio, io non lo aprirei prima di arrivarci! » Il giovane capitano prese il cofanetto, ringraziò il vecchio marinaio e mise insieme in quattro e quattr'otto un equipaggio di fortuna. Due giorni più tardi salparono le ancore e dopo circa due mesi di difficile navigazione, il naviglio arrivò in vista dell'isolotto. »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come tenterete di contrastare la minaccia del vascello fantasma che sembra veleggiare dritto verso di voi. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il seguito: la minaccia della nave fantasma sembra ormai superata. Ma ahimè, il vostro naviglio ha subito dei gravi danni! Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come riuscirete a riparare le falle. »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! Adesso ritengo sia giunto il momento di approdare al famoso isolotto. Ma, che strano! Più voi vi avvicinate, più quello sembra allontanarsi! Deve pur esserci una spiegazione! Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. Riuscite finalmente a sbarcare sull'isola e naturalmente aprite subito il cofanetto del vecchio marinaio. Ed ecco che sentite una voce d'oltretomba pronunciare queste parole: «Grazie d'essere arrivati fin qui! Ahimè! Nessun tesoro vi aspetta... È trascorso più di un secolo da quando mio padre è naufragato vicino a quest'isola. Da quel giorno funesto la sua anima e quelle del suo equipaggio non riescono a trovar pace. Vi ho fatto venire fin qui nella speranza che abbiate successo voi laddove io da vivo ho fallito. Deve pur esistere il modo di aiutare quelle povere anime in pena! » Chi di voi due riuscirà a portar a termine questa nobile missione, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »

La Piovra



Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... la moglie di un giovane sovrano che aveva dato alla luce un erede. I genitori gli avevano fatto costruire la più bella delle camere, nel cuore del castello, perché nulla era mai troppo per il loro bel bambino. Tutte le mattine, la dama si recava nella bellissima stanza e si fermava a contemplare il suo bimbo per ore, rapita. Ma un giorno, quando aprì la porta, si trovò davanti un'enorme piovra. Inorridita la giovane regina indietreggiò, urlando così forte che le sue grida riecheggiarono in tutto il palazzo. Subito accorsero le guardie, ma non riuscirono a far altro se non ricacciare la creatura nella stanza. Nei giorni che seguirono, le provarono tutte per riuscire a passare, ma la piovra continuava inesorabilmente ad impedire a chiunque di entrare e raggiungere il principino. Il sovrano si rivolse allora al suo popolo, perché lo aiutasse, ed un piccolo gruppo di coraggiosi rispose al suo appello. Fu così che si ritrovarono faccia a faccia con la terribile piovra. »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete a circondare la piovra e troverete il sistema di entrare nella stanza. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il seguito: entrati nella stanza, come per incanto un vecchio appare davanti alla piovra: «Giovani avventurieri non abbiate paura; mostratemi d'aver un cuore puro ed io saprò aiutarvi. Qual è il bene più prezioso che sareste disposti ad offrirmi? » Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come rispondereste alla domanda del vecchio saggio. »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! Adesso ritengo sia giunto il momento che il vecchio vi aiuti: «Avete dimostrato di avere un cuore puro. Purtroppo però la mia magia si va esaurendo e presto la mia immagine scomparirà. Cercate le mie spoglie nel palazzo, così che io possa aiutarvi. » Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. Siete riusciti a ritrovare il vecchio saggio in carne ed ossa in una segreta del palazzo. L'uomo sembra felice di vedervi: «Sono solo un povero mago che viaggia per il reame in cerca di sapere. I grandi del mondo non negano mai l'ospitalità ad un erudito, eppure, la dama del castello mi ha fatto gettare in questa segreta. Si meritava una bella lezione! Così ho trasformato quel che lei aveva di più caro al mondo, suo figlio, in una spaventosa creatura. » Chi di voi due riuscirà a far aprire gli occhi e il cuore della regina, spezzando così l'incantesimo e rendendole il figlio, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »





La Tavola



Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... un essere malefico che terrorizzava gli abitanti di un piccolo borgo del regno. Viveva in una catapecchia sperduta in luogo remoto dove nessuno mai si avventurava. Si riteneva che quest'essere avesse il potere di trasformare le sue vittime in oggetti o in animali. A causa di tali credenze, gli abitanti vivevano costantemente nella paura e nel sospetto, poiché nessuno sapeva veramente a cosa o a chi tale creatura somigliasse. Vicini a perdere la pazienza, i notabili della città decisero di inviare gli abitanti più coraggiosi ad esplorare l'oscura dimora. Ma quando quelli ebbero varcata la soglia, vennero subito rimpiccioliti come topolini, senza avere manco il tempo di dire «ah! » »

Capitolo 1. « «Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete a sbarazzarvi dell'enorme gatto che vi osserva leccandosi i baffi. A voi la parola!»

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il prosieguo. Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come, scampato il pericolo del gatto, riuscirete a ritornare alle vostre dimensioni normali. »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! Adesso ritengo sia giunto il momento di scoprire dove si nasconde il losco figuro che vive in questa boccia. Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. Dopo aver scoperto un laboratorio nel seminterrato dell'inquietante dimora, vi rendete conto che l'ultimo esperimento dello stregone non è affatto riuscito: per errore si è infatti trasformato in quel gatto rognoso che vi osservava famelico!

Ben gli sta! Chissà però che la brutta esperienza non gli sia servita di lezione, costringendolo a riflettere sulle sue malefatte! Chi di voi due prenderà la decisione più equa sulla sorte del gatto-stregone, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »



Gli Scacchi



Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... un villaggio dove capitò che in una sola notte tutti i bambini scomparissero senza lasciar traccia. Il giorno seguente tutti si misero a cercarli ma nessuno riuscì purtroppo a trovarli. Saputo dell'accaduto, un manipolo di coraggiosi abitanti del vicino paese si offrì di aiutare i genitori disperati a ritrovare i loro figlioletti. Cominciarono la ricerca recandosi da una vecchina solitaria, che viveva nella piccola capanna in cima al monte. Ma non appena entrarono nella spelonca, la stanza si riempì di un fumo denso e urticante, così che a tutti bruciavano gli occhi. Quando finalmente riuscirono a riaprirli si accorsero con stupore che la stanza era scomparsa, ed anche la capanna era scomparsa! E così pure la montagna! Adesso si trovavano su un'immensa scacchiera! »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete a salvare la bambina dalle grinfie della regina nera che non sembra affatto avere un'aria amichevole . A voi la parola! »

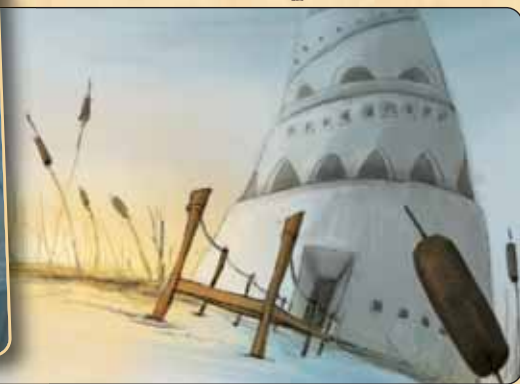
Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il seguito: a dire della bambinetta che avete soccorso, gli altri quindici bambini sarebbero nascosti sulla scacchiera. Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come farete a ritrovare i bimbi perduti in questo angosciante deserto bianco e nero. »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! I bimbi in realtà sono stati trasformati in pedoni bianchi e neri! E rischiano di farsi mangiare dalle torri, dai cavalli, dagli alfieri e dagli altri pezzi... Adesso ritengo sia giunto il momento di trovare un alleato che vi aiuti a ritornare nel mondo reale insieme ai bambini. Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. L'alfiere bianco nascondeva bene la sua strategia! Non riuscendo ad accettare la sorte riservata ai «bambini-pedone» decise di sacrificarsi mettendo in scacco il re nero e spezzando così l'incantesimo. La regina nera gli mozzò immediatamente la testa ed i bambini ripresero così le loro sembianze umane. Allora una luce intensa rischiò la scacchiera e qualche istante dopo vi trovavate di nuovo nella capanna in compagnia della vecchina. «Accidenti» stava dicendo «proprio ora che stavo per vincere! » Ma quale follia si è mai impadronita di questa strana donna? Chi di voi due riuscirà a comprendere i suoi oscuri piani, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba.»



Il Rospo



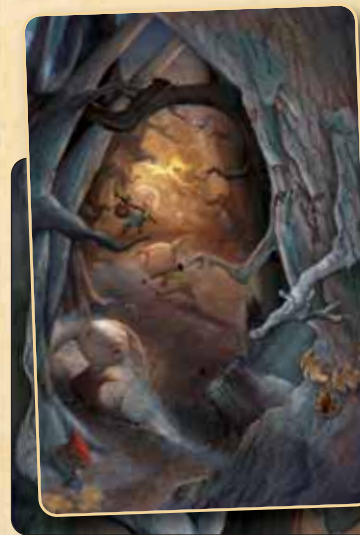
Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... un piccolo borgo, i cui abitanti sparivano l'uno dopo l'altro a causa, si diceva, di un malvagio stregone. Ma, ahimè, nessuno di questi sfortunati era mai ritornato per confermare tale ipotesi. Terrorizzati dall'idea di vedere gli amici trasformati in scarafaggi o in zucche, gli abitanti più coraggiosi decisero di andare sull'isola dello stregone, in mezzo ad un grande lago. Giunti che furono sulla riva del lago, una fitta nebbia impedì loro di avvistare la dimora del mago. Mentre aspettavano che la densa bruma si diradasse, un enorme rospo si fece loro incontro: «Gra! Gra! Il malvagio stregone mi ha trasformato in un rospo. Gra! È successo il mese scorso. Gra! Sono riuscito a scappare dall'isola a nuoto, ma un potente incantesimo mi impedisce di lasciare il lago. Siete voi i coraggiosi venuti a liberare i loro amici? Gra! Se lo desiderate posso accompagnarvi sull'isola. Gra! Ho visto una barca ormeggiata poco lontano da qui. » Fu così che i nostri avventurieri, guidati dall'uomo-rospo, partirono alla volta dell'isola dello stregone malvagio. »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete ad attraccare sull'isola, visto che un enorme mostro marino sembra essersi risvegliato e increspa il lago di onde. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il seguito: ora che siete arrivati sani e salvi sulla banchina, non potete far altro che entrare nello strano tempio che si erge davanti a voi. Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come riuscirete ad introdurvi in quest'edificio, visto che non sembra esserci nessuna porta! »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! Ma avreste dovuto essere più guardinghi! Il rospo riassume le sue vere sembianze: è lo stregone! Grazie al suo furbo stratagemma è riuscito ad attirarvi nel suo antro! Adesso ritengo sia giunto il momento di catturarlo, prima che possa servirsi dei suoi magici poteri. Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. Un anno prima il rospo-stregone aveva abbandonato la sua città natale perché non riusciva più a sopportare d'esser deriso per la sua altezza. Per dimostrare che il talento non si misura in centimetri, aveva deciso di costruire una torre più alta del cielo. Avendo bisogno di manovalanza per edificare la sua monumentale opera, aveva deciso di rapire gli abitanti del villaggio. Chi di voi due riuscirà a riportare il piccolo stregone coi piedi per terra, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »



La Foresta Incantata



Prologo. « Alfine eccovi qui, miei cari amici! Or che l'ispirazione s'avvicina, non indugiamo oltre: accingiamoci a scrivere insieme una nuova fiaba! La storia invero comincerebbe così: C'era una volta... nella foresta infinita che circondava il reame, un luogo segreto dagli strani poteri. Secondo la leggenda, infatti, chiunque vi si recasse poteva esprimere un desiderio e questo si sarebbe avverato. Un re vecchio quanto Matusalemme era riuscito, in gioventù, a trovarlo e ne aveva ottenuto forza e longevità. Ma da allora nessun altro c'era più riuscito. A onor del vero bisogna dire che la foresta non era certo tra le più accoglienti. Buia ed inquietante, dava riparo a molte creature spaventose. Il re dell'epoca, la cui curiosità era pari solo alla sua codardia, dopo aver riunito un gruppetto di coraggiosi avventurieri, ordinò loro di ritrovare il tanto agognato luogo magico. Caso volle che uno di essi fosse intimo di alcuni gnomi che conoscevano la foresta. Fu così che tutti quanti, sacco in spalla, partirono insieme all'avventura. »

Capitolo 1. « Però! Davvero niente male come inizio! Adesso, miei fantasiosi compagni, vi proporrei di narrare nel primo capitolo di come riuscirete a superare senza intralci l'albero millenario che sorveglia l'ingresso al cuore della foresta magica. A voi la parola! »

Capitolo 2. « Grazie per queste splendide idee! Mi son di grande ispirazione per il seguito: il vecchio albero vi ha fatto perdere del tempo prezioso e sembra che gli gnomi non vi abbiano aspettato, impazienti com'erano di inseguire un misterioso uccello di fuoco. Nel secondo capitolo, spiegatemi dunque come riuscirete a ritrovare le loro tracce, nonostante il buio, dato che senza di essi temo proprio che sarete definitivamente perduti! »

Capitolo 3. « Bravissimi! Ve la cavate alla grande! Dopo ore passate nella folta foresta a rinvenir traccia degli gnomi, giungete finalmente al loro villaggio. Il re vi concede udienza: «È così siete in cerca del santuario della foresta? Esso è per noi un luogo sacro. L'ultima volta che un umano vi si è recato, ha tradito la nostra fiducia esprimendo un desiderio egoistico. » Adesso ritengo sia giunto il momento di compiere una valorosa azione per riconciliare gnomi ed umani. Spetta a voi, ora, dar vita a questo terzo capitolo! »

Epilogo. « Questi sono davvero degli ottimi spunti per la mia storia. Adesso non resta che trovarle un finale. Grazie alle vostre gesta, il re degli gnomi sembra pronto a concedere agli uomini un'altra occasione. Vi conduce fino al luogo sacro, ovvero sia il nido dell'uccello di fuoco. «Salute umani, io sono lo Spirito di questa foresta. Ho il potere di esaudire un vostro desiderio... Parlate dunque, vi ascolto! » Dopo queste parole vi aspetta una difficile scelta: approfittare del momento per esprimere un desiderio oppure andare a chiamare il re? Chi di voi due troverà un bel finale per la mia storia, sarà il protagonista indiscusso di questa fiaba. »



Exemple de proposition



Anne, Paul, Guillaume, Mathieu et Laura débute une partie de Fabula. Anne, qui joue le rôle de Grimm, vient de lire aux personnages/joueurs le paragraphe intitulé Chapitre 1 de la fiche Scénario. Cette partie indique aux joueurs qu'ils vont devoir trouver un abri pour tirer la petite fille des griffes de la reine noire.

Paul qui incarne le prince, est pour le moment le seul à lever la main pour faire une proposition. Anne lui donne alors la parole : « *vous m'avez l'air inspiré cher prince, je vous écoute* ».

Voici la proposition de Paul :

« *Cette reine me paraît fort peu amicale. Mais, comme toutes les dames de haut rang, je suis sûr qu'elle ne serait pas insensible à un quelconque présent. Il se trouve que je pourrais lui offrir la bague que je porte* (Paul prend au centre de la table la carte « objet » représentant la bague et la pose devant lui). *C'est un bijou précieux que je tiens de mes ancêtres et je suis certain qu'après cela, elle serait plus encline à m'écouter.* »

Après avoir écouté Paul, Anne estime que sa proposition fait avancer le récit et que son objet a été intégré à l'histoire de façon pertinente :

« *C'est une proposition qui me paraît intéressante, je vais la valider. Mais peut-être que mes autres petits personnages auront d'autres idées tout aussi bonnes ?* » Anne prend un marqueur Plume et le pose au dessus de l'objet que Paul a utilisé.

Guillaume et Laura lèvent alors la main pour faire à leur tour une proposition. Anne donne la parole à Laura qui incarne le loup : « *Je suis curieuse de savoir ce que le Loup va me proposer* »...

Voici la proposition de Laura :

« *Par chance il se trouve que j'ai une pioche avec moi* (Laura prend au centre de la table la carte Objet représentant la pioche et la pose devant elle), *je vais faire un trou dans la tour noire. Je pourrai alors abriter la petite fille à l'intérieur.* »

Anne ne semble pas convaincue par l'idée de son amie et lui répond : « *Mon cher Loup, vous pensez vraiment que la reine noire vous laissera le temps de creuser votre cachette ? À mon avis elle vous aura brisé en mille morceaux bien avant !* »

Anne ne met donc aucun marqueur Plume sur l'objet utilisé par Laura.





Ana, Pablo, Jose, Marcos y Laura juegan por primera vez a Fábula. Ana, quien se mete en el papel de Grimm, acaba de leer a los personajes el párrafo titulado « capítulo 1 » de la ficha « escenario ». Esta parte va a indicar a los jugadores que tendrán que encontrar un modo de salvar a la niña de las garras de la reina negra.

Pablo, que es el personaje de « el príncipe » en esta partida, es el único que ha levantado la mano para hacer una proposición. Ana le da la palabra: « *Me parecéis inspirado querido príncipe, os escucharé* ».

Y esta es la proposición de Pablo:

« Creo que esta reina no tiene muy buenas pulgas. Pero como todas las damas de alto linaje, estoy seguro de que no despreciará un regalo. Además, da la casualidad de que yo podría ofrecerle un hermoso presente (Pablo coge la carta « objeto » del centro de la mesa que representa un anillo y la pone delante de él). Esta es una joya de valor incalculable perteneciente a mis antepasados y estoy seguro de que después de esto, ella estará dispuesta a escucharme. »

Después de escuchar a Pablo, Ana considera que su proposición hace avanzar la narración y que su objeto ha sido bien integrado en la historia. Ella dice entonces:

« Me parece que la proposición es interesante, así que la voy a aceptar. Pero a lo mejor alguno de mis personajes tiene otra idea interesante ». entonces coge un marcador « pluma » y lo coloca encima

del objeto que Pablo ha utilizado.

Jose y Laura acaban de levantar la mano para hacer una proposición por turnos. Ana da la palabra a Laura, que es el personaje del « lobo » : « *Tengo curiosidad por saber lo que tiene que decirme el lobo* »...

Y esta es la proposición de Laura :

« Por suerte, tengo un pico (Laura coge la carta « objeto » del centro de la mesa que representa un pico y la pone delante de ella), así que haré un agujero en la torre negra. De esta manera podré sacar a la niña de su interior ».

Ana no parece muy convencida con la idea de su amiga y le responde: « *Mi querido lobo, ¿creéis de verdad que la reina negra os dejará tiempo para cavar vuestro salvoconducto? En mi opinión, ¡os habrá hecho picadillo mucho antes!* »

Ana no pone por tanto ningún marcador « pluma » delante del objeto utilizado por Laura.



Beispielvorschläge



Anne, Paul, Gerhard, Matthias und Laura beginnen eine Partie. Anne spielt die Rolle des Wilhelm Grimm und liest den Märchenfiguren-Spielern den Abschnitt „Kapitel 1“ der gewählten Geschichte vor. So erfahren die Spieler, dass sie einen Weg finden müssen, um das kleine Mädchen aus den Klauen der schwarzen Dame zu befreien.

Paul verkörpert den Prinzen und ist momentan der Einzige, der sich meldet, um einen Vorschlag zu unterbreiten. Anne erteilt ihm also das Wort: „Lieber Prinz, Ihr wirkt, als seiet Ihr voller Taten-drang. Ich höre.“

Pauls Vorschlag lautet:

„Es hat den Anschein, als sei diese Dame alles andere als angenehm. Doch wie alle Damen von Rang wird sie gewiss einem Geschenk gegenüber aufgeschlossen sein. Wie es der Zufall will, trage ich einen Ring, den ich ihr schenken möchte. (Paul nimmt aus der Tischmitte die Gegenstandskarte, die den Ring zeigt, und legt sie vor sich ab.) Es handelt sich um ein wertvolles

Schmuckstück, dass ich von meinen Vorfahren geerbt habe, und ich bin sicher, dass sie danach eher geneigt sein wird, mir Gehör zu schenken.“

Nachdem Anne sich Pauls Vorschlag angehört hat, ist sie der Meinung, dass er ihre Geschichte voranbringen wird. Außerdem hat Paul seinen Gegenstand überzeugend in das Märchen eingebaut. Deshalb sagt sie:

„Dieser Vorschlag klingt interessant: Ich nehme ihn an. Aber

möglicherweise haben meine anderen kleinen Freunde noch weitere Ideen, die ebenso gut sind?“ Anne legt einen Federmarker auf die Gegenstandskarte, die Paul verwendet hat.

Nun melden sich Gerhard und Laura, um ebenfalls einen Vorschlag zu machen. Anne erteilt zunächst Laura das Wort, die den Wolf spielt: „Ich bin neugierig, was der Wolf mir vorzuschlagen hat ...“

Lauras Vorschlag lautet: „Zufällig habe ich eine Hacke bei mir. (Laura nimmt aus der Tischmitte die Gegenstandskarte „Hacke“ und legt sie vor sich ab.) Ich werde damit ein Loch in den schwarzen Turm schlagen. Dann kann ich im Inneren des Turms das kleine Mädchen in Sicherheit bringen.“

Anne scheint von Lauras Idee nicht überzeugt zu sein und antwortet: „Mein lieber Wolf, glaubst du wirklich, dass die schwarze Dame dir die Zeit lassen wird, das Versteck vorzubereiten? Meiner Meinung nach wird sie dich vorher in tausend Stücke schlagen!“ Also legt sie keinen Federmarker auf den Gegenstand, den Laura verwendet hat.



Proposal examples



Anne, Paul, William, Matthew and Laura start a game of Fabula. Anne, who has the role of Grimm, has just read the "Chapter 1" paragraph of the "scenario" file to the character/players. This section lets the players know that they must find a hiding place to save the little girl from the clutches of the red queen.

Paul, playing the prince, is for the moment the only one with his hand raised to make a proposal.

Anne gives him his speaking turn: *"you seem inspired, dear prince, I'm all ears"*.

Here's Paul's proposal:

"This queen seems rather unfriendly. But, like all other ladies of high rank, I'm certain that she would not be insensitive to a present of some sort. It just so happens that I could offer her the ring I'm wearing (Paul take the "item" card representing the ring from the middle of the table and places it in front of him). It's a piece of jewelry handed to me by my ancestors and I'm sure that the queen would be more willing to listen to me afterward."

After hearing Paul, Anne feels that his proposal advances the story and that the item has been integrated into the story in a relevant way. She says:

"This proposal seems interesting to me, I'll validate it. But maybe my other little characters have ideas which are just as good?"

Anne takes a "quill" marker and places it on top of the item Paul used.

William and Laura then raise their hand to make a proposal. Anne grants Laura, who is playing the wolf, her speaking turn:

"I'm curious to see what the Wolf will propose..."

Laura offers: *"Luckily I happen to have a pick with me (Laura take the "item" card representing the pick from the center of the table and places it in front of her), I'll go make a hole in the red tower. I'll be able to hide the little girl inside."*

Anne doesn't seem convinced by her friend's idea and answers: *"My dear Wolf, do you really think the red queen will give you enough time to dig your hole? I think that she will have you broken in a thousand pieces before you're even halfway done."* Anne doesn't place any "quill" markers on the item used by Laura.



Esempio di proposta



Anna, Paolo, Massimo, Matteo e Laura iniziano una partita di Fabula. Anna, che interpreta la parte di Grimm, ha appena letto ai personaggi/giocatori il paragrafo intitolato Capitolo 1 nella scheda Trama. Questa parte indica ai giocatori che dovranno trovare un rifugio per sottrarre la bambina alle grinfie della regina nera.

Paolo, che interpreta il Principe, per ora è l'unico che ha alzato la mano per fare una proposta. Anna gli consegna allora la parola: *«Avete l'aria ispirata, caro Principe, vi ascolto»*.

Ed ecco la proposta di Paolo:

«Questa regina mi sembra decisamente poco amichevole. Ma, come tutte le dame di alto rango, sono certo che non resterà insensibile a un dono. Si dà il caso che io possa offrirle l'anello che indosso (Paolo prende dal centro del tavolo la carta Oggetto che raffigura l'anello e la mette davanti a sé). È un gioiello prezioso trasmessomi dai miei antenati e sono sicuro che dopo una tale offerta sarà più incline ad ascoltarmi».

Dopo avere ascoltato Paolo, Anna pensa che la sua proposta faccia procedere la narrazione e che il suo oggetto sia stato integrato nella storia in modo pertinente. Quindi dice:

«È una proposta che mi sembra interessante, l'approvo. Ma forse gli altri simpatici personaggi avranno altre idee altrettanto buone...». Anna prende un segnalino Penna e lo mette sopra all'oggetto

usato da Paolo.

Massimo e Laura alzano allora la mano per fare a loro volta una proposta. Anna dà la parola a Laura che interpreta il Lupo: *«Sono proprio curiosa di sapere cosa mi proporrà il Lupo...»*

Ed ecco la proposta di Laura:

«Si dà il caso che abbia con me un piccone (Laura prende dal centro del tavolo la carta Oggetto che raffigura il piccone e la mette davanti a sé), quindi farò un buco nella torre nera. Potrò così offrire riparo alla bambina al suo interno».

Anna non sembra convinta dall'idea dell'amica e le risponde: *«Mio caro Lupo, pensate veramente che la regina nera vi concederà il tempo di scavare il vostro nascondiglio? A mio parere vi avrà fatto a pezzi molto prima!»*

Anna quindi non mette alcun segnalino Penna sull'oggetto usato da Laura.



The End



FABULA




Libellud

24 rue de la Tranchée
86 000 Poitiers / FRANCE
Tel : (+33) 06 76 41 02 00
www.libellud.com



FABU01 - Made in Germany

Auteurs / Designer / Autor / Autore
Jean-Louis Roubira
Régis Bonnessée

Illustrateur / Illustrator / Ilustrador
Ilustrações / Illustratore
Mélanie Fuentes

Designer / Design / Diseño
Progettazione
Libellud