

Spielregeln

360 Stories ist ein Spiel ohne Gewinner oder Verlierer. Ein Spiel das nur mit Zwei zusammen oder als eine ganze Gruppe gespielt werden kann. Man spielt es für eine Stunde oder die ganze Nacht ... Es ist eine Einladung, sich auf beinahe verschwundene Erinnerungen zu ersinnen und alle Arten von Geschichten miteinander zu teilen. Geschichten von vor langer Zeit, von Heute oder eben alles dazwischen. Banale Geschichten oder emotionale Ereignisse. Es ist Ihnen selbst überlassen ob Sie dabei Ihre Erzählung einfach halten oder tiefgründige Erkenntnisse miteinander teilen: Sie entscheiden, welche Geschichte Sie erzählen.



Spielbrett

Das 360 Stories Spielbrett kann man falten und ist in der Schachtel einfach zum mitzunehmen. Spielen Sie 360 Stories mit Freunden, auf Partys, bei einem Picknick oder zu Hause. Sorgen Sie für einen ebenen Untergrund zum Aufstellen! Die Bilder und Texte auf dem Brett bilden den Hintergrund für Ihre Geschichte. Sprechen Sie spontan den ersten Gedanken aus der Ihnen aufkommt. Helfen Sie eine Geschichten in Gang zu bringen, durch sich gegenseitig zu ermutigen und zu fragen.

Drehzeiger

Der 360 Stories Drehzeiger weist auf die Richtung die Ihre Geschichten nehmen könnte. Der Zeiger dreht sich und verweilt auf einer der vier Schichten für die Erzählung: rot, gelb, grün und blau. Erhöhen Sie die Spannung dadurch die vier Texte laut zu benennen. Nehmen Sie sich ein wenig Zeit, bevor Sie das Spiel das definitive Thema Ihrer Geschichte auswählen lassen. Welche Geschichte Sie letztendlich erzählen und in welcher Periode Ihres Lebens diese Geschichte statt findet, wird von zwei Würfeln bestimmt.

Farbige Würfel

Der farbige Würfel bestimmt welche Geschichte Sie erzählen, innerhalb der durch den Zeiger angezeigten Möglichkeiten. Die Farben der Würfel entsprechen einer Erzähl Schicht auf dem Brett. Der Würfel hat auch eine weiße und eine schwarze Fläche. Werfen Sie Weiß dann können Sie selbst eine Farbe wählen oder noch einmal würfeln. Bei Schwarz können Sie auch Ihre Farbe entscheiden aber Sie können auch Ihren Erzähl Moment an einen Mitspieler abgeben.

Normale Würfel

Der normale Würfel bestimmt aus welchem Zeitraum in Ihrem Leben es in Ihrer Geschichte gehen soll. Ist Ihr Thema zum Beispiel "Glück", bestimmt der Wurf innerhalb welcher Lebenszeitgrenzen Ihre Geschichte um "Glück" gehen muss. Einige Wörter könnten manchmal für Probleme sorgen. Sind Sie beispielsweise 70 Jahre als und müssen über das "Internet" erzählen aus der ersten Zeit Ihres Lebens, dann haben Sie eine Herausforderung! Sagen Sie dann, dass es damals noch kein Internet gab aber wie damals gearbeitet und kommuniziert wurde, bevor die Welt online war.

Lebenszeittabelle

Zu dem Spiel gehört eine Lebenszeittabelle, so dass Sie schnell sehen können, wann sich Ihre Geschichte zuträgt. Jedes Alter ist in sechs Abschnitte unterteilt, die sechs Möglichkeiten die Sie mit dem Würfel bestimmen. Wenn Sie eine Eins werfen erzählen Sie eine Geschichte aus der ersten Periode Ihres Lebens, werfen Sie eine Sechs wählen Sie aus einer danach liegenden Periode bis jetzt. Die Lebenszeittabelle ist ein Hilfsmittel um schnell zu sehen, wie alt Sie waren zu jeder der sechs Perioden.