



[www.zygomatic-games.com](http://www.zygomatic-games.com)



Harry Potter

Rory's  
Story Cubes®

Roll the cubes.  
Make a story.



WIZARDING WORLD characters, names and related indicia are © & ™ Warner Bros. Entertainment Inc. WB SHIELD: © & ™ WBEI. Publishing Rights © JKR. (s20)

Asmodee Group: 18 rue Jacqueline AURIOL, Quartier Villaroy  
B.P. 40119 78041 GUYANCOURT Cedex France

[asmodee@asmodee.com](mailto:asmodee@asmodee.com)

[www.storycubes.com](http://www.storycubes.com)

© 2007-2020 Asmodee Group.

Rory's Story Cubes is a trademark of Asmodee Group

## Spielablauf

Ihr seid abwechselnd als Erzähler an der Reihe. Wer dran ist, wirft alle 9 Würfel. Jede Geschichte beginnt mit „*Es war einmal ...*“ und wer sie erzählt, muss alle 9 geworfenen Motive miteinander verknüpfen. Eine Reihenfolge gibt es nicht, aber je 3 Würfel sollten für Anfang, Mittelteil und Ende der Geschichte genutzt werden. Ansonsten gibt es nur eine Regel: Es gibt kein „richtig“ oder „falsch“.

**Mein Held:** Werft drei Würfel und nutzt sie, um einen Charakter zu erschaffen. Werft dann alle neun Würfel und erzählt die Geschichte eures Helden! Was erlebt er in den Pyramiden des alten Ägypten oder mit einer Schildkröte als Gehilfe?

**Epische Geschichten:** Ein Spieler beginnt, wirft alle neun Würfel und erzählt das erste Kapitel. Die folgenden Spieler setzen die Geschichte mit weiteren Kapiteln fort. Das geht solange, bis der letzte Spieler alle losen Enden zu einem spannenden Finale verknüpft und die Geschichte beendet. Habt ihr mehrere Sets der

Rory's Story Cubes®, könnt ihr eure Geschichten noch vielfältiger gestalten.

**Erzählblockade?** Nutzt eure liebsten Bücher, Filme oder TV-Shows als Inspirationsquelle. Welche neuen fantasievollen Geschichten könnt ihr euch mit diesen Figuren und Schauplätzen ausdenken?

**Lasst eurer Fantasie freien Lauf!** Ständig erfinden Menschen auf der ganzen Welt neue Varianten, um mit den Rory's Story Cubes® zu spielen. Welche Ideen habt ihr?



@storycubes



rorys\_storycubes



@storycubes