

STORY

Doel van het spel

De speler die de meeste kaarten verzamelt, wint het spel.

Spelmateriaal

- ⇒ 32 aan beide zijden bedrukte woord-kaarten
- ⇒ 4 blanco kaarten (voor eigen woorden)

Spelvoorbereiding

- ⇒ De speelkaarten worden geschud en als een stapel op de tafel gelegd.
- ⇒ Elke speler ontvangt 2 woord-kaarten en legt deze voor zich.
- ⇒ De bovenste 5 kaarten van de stapel worden in kruisvorm op enige afstand van elkaar midden op tafel gelegd zodat elke speler ze vlot kan bereiken.

Spelverloop

- ⇒ Een beginspeler (verteller) wordt op willekeurige manier aangeduid.
- ⇒ Hij begint met het vertellen van een verhaal waarvan hij het thema (sprookje, griezelverhaal, detectiveverhaal,...) volledig vrij mag kiezen. Doorheen zijn verhaal bouwt hij één van de 5

op tafel liggende kaarten in in zijn verhaal.

- ⇒ De medespelers reageren om ter snelst. Er kunnen zich nu twee mogelijkheden voordoen :
 - * De speler die het snelst reageerde, legde zijn hand op de juiste (overeenkomstige) kaart en neemt deze bij zich. Er wordt een nieuwe kaart van de stapel genomen en op de vrijgekomen plaats op tafel gelegd. Er moeten steeds 5 kaarten op tafel liggen. De speler die juist reageerde, neemt de rol van verteller over en bouwt één van de op tafel liggende kaarten in in zijn verhaal ;
 - * Een speler legt zijn hand op een foute kaart. Dit kan gebeuren als de speler te snel reageerde, of de verteller een afgeleide vorm van een begrip in zijn verhaal inbouwde. Bv. De kaart 'bed' ligt op tafel en de verteller gebruikte het begrip 'bede' in zijn verhaal. De speler die zich vergiste, moet aan de verteller een eigen kaart afgeven. De verteller gaat verder met zijn verhaal tot een speler de juiste woord-kaart aanduidt.
- ⇒ De spelers beschikken dus over 2 mogelijkheden om kaarten te verzamelen :
 - * door de juiste kaart aan te duiden tijdens een verhaal ;
 - * door de medespelers te verleiden tot een foutieve reactie door bv. een afleiding te maken van een begrip dat op tafel ligt.

- ⇒ De spelers bepalen zelf de lengte van hun verhaal. Hoe langer een verhaal, hoe makkelijker het natuurlijk wordt om afleidingen van een begrip in te bouwen en de medespelers te verleiden tot een foutieve reactie.

Einde van het spel

Zodra de laatste kaart van de stapel opgebruikt is, eindigt het spel. De speler die de meeste kaarten verzameld heeft, wint het spel.

STORY		
Hans im Glück	Grein-Böttcher, E.	1995
3 - 8 spelers	vanaf 7 jaar	30 min.

© Marc Van den Branden, Forum Federatie, 1998

Invoer & Verkoop, Speciaalzaak Gezelschapsspellen Adriaensen, Cuperusstraat 7 - 8, 2018 Antwerpen, ☎ 03/239.25.25