

Il était une fois...

Auteur: Lambert R., Wallis J. & Rilstone A.

Uitgegeven door Trident Inc., 1995

Een kaartspel om verhalen en sprookjes te vertellen.

Vrij vertaald in het Nederlands door Moniek Mertens (Spelgroep Hof van Watervliet, Brugge, België).

INTRODUCTION

'Er was eens...' is een kaartspel om verhalen en sprookjes te vertellen. Elke speler is een "verteller". Hij verzint een verhaal op basis van de elementen die voorkomen op de kaarten. Hij stuurt het verhaal in de richting die op zijn kaart "ontknoping" staat. De andere spelers kunnen hem op elk ogenblik onderbreken met behulp van de kaarten in hun hand en het verhaal verder zetten. Zo draagt elke speler bij tot het in stand komen van het sprookje. Op het moment dat een speler het verhaal effectief in de richting van zijn "ontknoping" heeft kunnen sturen, wint die speler.

PRINCIPE DU JEU :

De eerste speler begint een verhaal te vertellen, elke keer wanneer hij een element noemt waarvan hij een kaart heeft legt hij deze kaart omgekeerd op de tafel (met de Prentzijde naar boven)

Als een verteller een element noemt waarvan een andere speler ook een figuur op één van zijn kaarten heeft staan dan mag die deze verteller onderbreken terwijl hij zijn kaart uitspeelt.

Hij wordt de nieuwe verteller (hij bezit eveneens speciale kaarten die toelaten de verteller ook op andere momenten te onderbreken.)

Wanneer een speler al zijn kaarten neergelegd heeft en ingepast in het verhaal dan mag hij zijn verhaal beëindigen door zijn "denouement" ONTKNOPING uit spelen en het verhaal beëindigen met de zin die op die kaart vermeld staat.

Hij wint het spel.

LES CARTES

Er zijn twee soorten kaarten in het spel

1. De kaarten "er was eens" ook "verhaal" kaarten genoemd
2. En de "ontknopings" kaarten

Bij 't begin van het spel trekt elke speler één ontknopingskaart en meerdere "verhaal" kaarten.

- "IL ETAIT UNE FOIS
elke vertelkaart stelt een persoon, een plaats, een actie uit die kunnen

- voorkomen in het verhaal.
- **LES PERSONAGES**
De mensen en de personen die een verhaal maken
Bv een koning, een wolf
- **LES OBJETS**: de dingen, de voorwerpen, de zaken:
De belangrijke zaken die men vindt in het verhaal
- **LES LIEUX**: de plaatsen
De gebeurtenissen waar de personages in 't verhaal iemand ontmoeten of waar iets gebeurt bv. een paleis, een bos
- **LES ASPECTS**: de beschrijvingen
De mogelijkheden om de personages, de plaatse en de dingen in 't verhaal te beschrijven: bvb vreugde, vermommingsen
- **LES EVENEMENTS**: de gebeurtenissen
De "dingen" die voorvallen, die gebeuren bij personen tijdens het verhaal, bv. een ontmoeting, een ruzie.
- Men vindt op elke kaart de familienaam alsook het icoontje die ze vertegenwoordigen
- Er zijn eveneens verschillende speciale kaarten "il était une fois" ze noemen "interruption" "onderbrekingskaarten"
U mag deze onderbrekingskaart gebruiken alsof het een gewone kaart is
Ze komen overeen met een element van 't verhaal alsook 1 van de 5 groepen;
U mag ze ook gebruiken op een speciale manier: om de verteller te onderbreken nadat hij zijn kaart heeft gespeeld
Wij komen er op terug, wat verder .
- **LES CARTES "DENOUEMENT"**: de ontknopingskaarten
Ieder van deze kaart vertelt een mogelijk slot voor een sprookjesvertelling.
De spelers krijgen maar één van deze kaart en moeten al hun mogelijkheden gebruiken om het verhaal te sturen in die richting van de ontknopingskaarten die ze in hun hand hebben.

REGLE DU JEU

Verdeling van de kaarten :

- Elke speler krijgt 1 kaart "denouement: ontknopingskaarten"
- Daarna het aantal "verhaal" kaarten die nodig, deze worden bepaald door het aantal spelers.

Ze worden 1 voor 1 verdeeld door de oudste speler nadat men het pak kaarten heeft dooreengestoken.

- 2 spelers: 10 kaarten elk
- 3 spelers: 8 kaarten elk
- 4 spelers: 7 kaarten elk
- 5 spelers: 6 kaarten elk
- 6 of meer: 5 kaarten elk

Kies wie de eerste verteller wordt:

Het is de gewoonte de oudste speler of diegene die de grootste baard heeft die begint maar hij moet zich gedragen zoals de jongste.

Elke speler trekt ook een "verhaal" kaart en diegene die hun eerste letter, die het dichtste bij de eerste letter van het alfabet ligt, die persoon begint. (men negeert de zaken "un" "une")

We raden de eigenaar van het spel aan zich voor te nemen om op een nette manier zichzelf te blijven voor de rest van de avond.

- De speler die werd aangeduid als verteller mag dan beginnen met zijn verhaal. Hij moet op zijn manier vertellen wat hij wil
- Enkel begrensd door de kaarten die hij neerlegt.
- Iedere keer als hij een element noemt dat zich bevindt op 1 van zijn kaarten zal hij ze uitspelen met de prent naar boven.
- Het is niet nodig de elementen van de verschillende kaarten in één zelfde zin te gebruiken en als men ze noemt moeten ze belangrijk zijn in hetgeen zich afspeelt in het verhaal.
- Het is verboden de kaarten te spelen om maar te spelen.
- Elk element draagt bij tot de echtheid van het verhaal.

EXEMPLES: voorbeelden:

De verteller: "U zult de vervloekte koning niet doden want hij leeft in een onverwoestbaar paleis op de top van een berg in een ver land..." Op dat moment mag u de kaart "paleis" "de koning" of "de berg" (maar niet alle 3) uitspelen want paleis is een belangrijk element in 't verhaal. Hetzelfde voor koning of berg

De verteller: "Vervolgens vertrekt hij op zoek naar de bergen. Onderweg passeert hij verschillende dorpen of ziet hij paarden, herders, stiefmoeders en kikkers maar ook mysterieuze wezens zoals reuzen, wolven en sprekende giraffen. Uiteindelijk komt hij aan in de bergen"

De verteller mag niet gebruiken:

Paarden, herders, stiefmoeders, kikkers, reuzen, wolf, en sprekend dier. Want al deze elementen zijn maar opsommingen en zijn niet echt belangrijk in dit verhaal.

De verteller vervolgt zijn verhaal tot iemand hem onderbreekt.

Het is eveneens mogelijk (alhoewel dit zeer moeilijk is) dat men al zijn kaarten uitspeelt, men het verhaal beeindigt en men het spel wint alvorens er iemand tussen kan komen.

LA PASSE: het passen (beurt laten voorbijgaan)

Indien de speler wenst mag hij zijn beurt stoppen terwijl hij dit aankondigt met de woorden: "ik pas"

Elke keer als een speler past moet hij een "verhaal" kaart van de stapel nemen en een onbruikbare kaart onder de stapel leggen.

Het verhaal wordt hernomen door de speler die links van de verteller zit

"INTERRUPTION: onderbreking"

Er zijn twee manieren voor de andere spelers om een verteller te onderbreken

1)

- Indien de verteller in zijn verhaal een element noemt waarvan de kaart in handen is van een andere speler dan mag deze laatste de verteller onderbreken.
- Bvb "en vervolgens valt zij in slaap onder de eikeboom in 't hart van het woud"
- Een speler die de kaart "foret: bos" bezit mag de speler onderbreken terwijl hij die kaart neerlegt, hij vervangt also de verteller.
- Het is geen verplichting dat de woorden, uitgesproken door de verteller, hetzelfde zijn als op de kaarten.
- Bv de verteller: "toen werd de koning verliefd op de dochter van de houthakker(hij speelt de kaart: "2 personen worden verliefd" en ze trouwen. Een jaar en een dag later geeft zij hem een erfgenaam:
- Op dat moment, als een speler de kaart heeft waarop "prins of kind" staat mag deze de verteller onderbreken want "erfgenaam "is deze keer een kind en de koningszoon dus ook de prins. Zelf als de verteller geen gebruik maakt van juist dezelfde woorden.
- De spelers mogen niet onderbreken als de elementen nog geen deel uitmaken van het verhaal en nog niet genoemd zijn door de verteller.
- De verteller: "Vervolgens trekt hij te voet door de grot en hoort het doffe gesnurk van"
- Een speler mag niet tussenkomen en de kaart "een monster" niet uitspelen want dan gesnurk kan komen van wolven, tovenaars of mogelijk een ondergrondse rivier dat op gesnurk lijkt
- In geval van betwisting bij een onderbreking, stemmen de spelers die niet betrokken zijn in de actie met handopsteking

2)

- Terwijl de verteller een kaart speelt mag om 't even welke speler die een "onderbreking"kaart van dezelfde familie als die welke de verteller heeft de verteller onderbreken
- Bvb: de "onderbrekingkaart" "objet, ding" mag worden gespeeld terwijl de verteller een "objet, ding" kaart speelt.
- Nota: ze laten niet toe het verhaal te onderbreken als een "object, ding" kaart gewoon genoemd wordt door de verteller:
- Dan is men verplicht een "object, ding" kaart te leggen.
- Wanneer een verteller wordt onderbroken, eindigt zijn beurt en moet hij een nieuwe "verhaal" kaart van de stapel nemen.
- De speler die onderbroken heeft herneemt het verhaal daar waar het was gestopt. Al hetgeen de nieuwe verteller vertelt moet een bewuste en gevoelige voortzetting zijn van het verhaal dat hij heeft onderbroken.

AUTRES CHANGEMENTS DE CONTEUR: ander verwisseling der vertellers:

- Als de verteller stopt met zijn verhaal(meer dan vijf seconden)dan verliest hij zijn beurt en moet hij een "verhaal" kaart van de stapel nemen. De speler links van de verteller gaat verder.

- De verteller zijn beurt stopt eveneens als zijn verhaal geen betekenis heeft, de draad van het verhaal kwijt is, als men probeert verschillende dingen tegelijk te laten gebeuren of er volledig stompzinnige gebeurtenissen voorvallen of ze zijn tegenstrijdig met één van de vroegere gebeurtenissen.
- De andere spelers zijn verplicht hun beurt te laten passeren en moeten alsnog een "verhaal" kaart van de stapel nemen en het is de linkerspeler die het verhaal vervolgt.
- Iedere keer wanneer er twijfel bestaat zal een opgestoken hand verklaren of de verteller verwisselt wordt of niet.
- Over 't algemeen wanneer dit wordt veroorzaakt tijdens het spel wordt dit vergezeld van een kretenconcert dat niets aan duidelijkheid overlaat.

REMARQUE IMPORTANTA: belangrijke opmerkingen

- De twee voorafgaande regels zijn bedoeld om de verhalen realistisch en aangenaam te maken en zonder dood moment te te vallen.
- Ze mogen niet worden gebruikt als een tactiek om te verhinderen dat een speler wint;
- Ze moeten niet worden gebruikt om spelers die spraakproblemen hebben of de jongsten te pesten.
- Als een speler een onderbreking bewerkstelligt en het is een verkeerde beoordeling moet hij de kaart die hij heeft gespeeld onder de stapel schuiven en moet hij 2 nieuwe "verhaal" kaarten van de stapel nemen.
- Als 2 personen een onderbreking doen op dezelfde tijd is het de eerste die zijn kaart in de hand heeft die de nieuwe verteller wordt.
- In dit geval moet de 'verliezende' speler van de onderbreking geen strafkaart nemen.

CONCLUSION: besluit:

- Als de speler al zijn verhaalkaarten gespeeld heeft moet hij met zijn "slot" kaart een einde aan zijn verhaal breien.
- Op voorwaarde dat deze slotconclusie een bevredigend en verstandig einde is van het verhaal.
- De speler die als eerste zijn "denouement;besluit" kaart uitspeelt wint het spel.
- De speler moet geen nieuw element inbrengen tussen het moment dat hij zijn laatste kaart speelt en zijn "denouement;besluit" kaart legt alhoewel hij 1 of 2 goede zinnen moet zeggen om zijn "verhaalkaart" te binden met het einde van het verhaal.
- Als de andere spelers oordelen dat de "denouement,besluit" kaart niet overeenstemt om het verhaal te besluiten of het besluit geen enkele zin heeft moet de speler vervolgens een nieuwe "denouement,besluit" kaart van de stapel nemen en ook een "comte,verhaal" kaart. De beurt is aan de linker speler.
- We raden aan om de regels niet te strikt te volgen en toegeeflijk te zijn tegenover de jongste en de onervaren spelers: een einde mag geen weigering zijn, dat zou totaal onzinnig zijn.

EXEMPLE DE JEU; speelvoorbeelden

Thomas,Pierre,Serge,Julie,Anne en Jean beginnen te spelen. Door trekking wordt Pierre de eerste verteller.

P: "Er was eens een oude vrouw",hij speelt de "oude vrouw" kaart "en die was zeer droevig" "Zij leefde in een zeer arm land dat werd geregeerd door een slechte koning" Hij speelt de "koning "kaart" Die zijn volk verpletterde onder de takken. Al de mensen wachten op iemand die hen kwam verlossen van de koning maar er was niemand in heel 't koninkrijk dapper genoeg om het te doen. De oude vrouw besliste om een held te zoeken die hen kon helpen en ze maakte zich klaar en vertrekt voor een lange reis.

Serge speelt vervolgens de "reizen" kaart en wordt de nieuwe verteller. Pierre trekt een nieuwe" verhaal" kaart en het spel gaat verder.

Serge: "Na enkele dagen komt ze in een dorp" hij speelt de "dorp" kaart uit. "En ze zoekt een held. Maar men zegt haar dat de enige held die men kent leeft op de top van het nabije gebergte." Hij speelt de "berg" kaart "De oude vrouw begint de berg te beklimmen en na vele vermoeide uren vindt zij een kasteel. Zij klopt op de deur." Zij speelt de "deur" kaart

Julie speelt vervolgens een "interruption,onderbreking" kaart

De deur is een "object een ding "Onderbreking is dus mogelijk.

Serge trekt een "verhaal "kaart van de stapel en Julie herneemt het verhaal

Julie: "Er komt geen antwoord en ze besluit te gaan kijken aan een venster." Zij speelt de "venster" kaart "Zij verrast een man die aan tafel zit."

Thomas probeert te onderbreken met de "ontmoetings" kaart maar de andere spelers beslissen dat de 2 personen elkaar niet echt ontmoeten. Thomas neemt zijn kaart terug en neemt twee nieuwe "verhaal" kaarten.

Julie vervolgt haar verhaal. Julie: "zoals ik zeg,zij keek naar binnen en verrast een onbeweeglijke man die aan tafel zit. Zij roept door het venster,maar hij antwoordt niet. Vervolgens besluit zij het venster te openen en binnen te gaan om te zien of alles in orde is. Terwijl ze de vensterrichel passeert springt een kikker onder de tafel en tot haar verrassing begint hij met haar te praten." Zij speelt de kaart: "het sprekend dier"

" Zij vertelt haar dat zij een dienstmeisje was, van de man die aan tafel zit, en dat zij veranderd is door een tovenaar op 't zelfde moment

dat hij onbeweeglijk werd. De oude vrouw reageert en beslist:.....

Julie weet niet wat doen en beslist te passen: "ik pas"

Julie legt een kaart af en moet een nieuw "verhaal" kaart van de stapel trekken en diegene die links van haar zit herneemt het spel.

VARIANTES DE REGLES: variaties op de regels

Vele eindes:

In deze versie begint men met 2 "denouement, ontknoping" kaarten. U mag op een der welk moment kiezen welk einde het zal zijn. Het is een interessante variatie als u voor de eerste keer speelt. Men mag ze ook gebruiken om de minder goede spelers te bevoordelen tegenover de andere spelers. Enkel de minder gevorderde spelers trekken 2 kaarten.

ECHANGES DES CARTES: verwisseling der kaarten:

Als u de verteller bent en u bent de linkse speler mag u de "denouement,ontknoping" kaarten afleggen en een ander van de stapel nemen. Als u het doet moet u ook 2 "comte,verhaal" kaarten van de stapel nemen in plaats van 1. U mag niet op 't zelfde moment een "comte,verhaal" kaart en een "denouement,ontknoping" kaart afleggen.

COMMENCER DIFFEREMENT LA PARTIE, verschillende startmogelijkheden van het spel:

Het eerste spel blijft ongewijzigd. Maar in de volgende spelen is het de speler die op het einde de meeste kaarten heeft die het volgende verhaal mag beginnen.

Het is toegestaan aan de teruggetrokken spelers of die waarvan de kaarten helemaal niet overeen komen met het verhaal bij 't begin van het volgende spel het verhaal onder controle te hebben.

De kaarten: vertaling van de meest voorkomende begrippen

- Un combat een gevecht
- Une révélation een voorspelling
- Une épée een zwaard
- Un trésor een schat
- Le temps s'écoule de tijd verglijdt
- Un décès een dood, een sterfgeval
- Un grimoire een verhaal, een historie
- Un vieil homme een oude man
- Une rencontre een ontmoeting
- Une fuite een ontsnapping
- Une fenêtre een venster
- Un ennemie een vijand
- Quelqu'un est blessé iemand is gewond
- Du feu het vuur
- Une couronne een kroon
- Une bergère een herderin
- Un objet se casse een voorwerp breekt
- Un bateau een boot
- Un anneau een ring
- Un cuisinier een kok
- Un voyage een reis

- Un hache een hakbijl
- De la nourriture voedsel
- Un frère/une sœur broer en zuster
- Une dispute een ruzie
- Une porte een deur
- Un sort noodlot
- Un mendiant een bedelaar
- En mer in zee
- Une montagne een berg
- Une village een dorp
- Une île een eiland
- Une tour een toren
- Une sauvetage een redding
- Une route een weg
- Une grotte een grot
- Une transformation een verandering
- Une ville een stad
- Une nuit een nacht
- Un piège een valstrik
- Une chaumire een hut
- Une rivière een stroom/ rivier
- Une séparation een scheiding
- Un palais een paleis
- Une reunie een bijeenkomst
- Une poursuite een achtervolging
- Un royaume een koninkrijk
- Un prison een gevangenis
- Un coup de foudre op slag verliefd
- Une forrêt een bos
- Une veille femme een oude vrouw
- Une marâtre een stiefmoeder
- Une sorcière een tovenares
- Une princesse een prinses
- Une reine een koningin
- Un oiseau een vogel
- Ceci sait voler de vogel is gevlogen
- Des parents de ouders
- Secret een geheim
- Endormi ingeslapen
- Perdu verloren
- Force de la nature natuurkracht
- Perdu de vue uit het zicht
- Caché verstoopt
- Empoisonné vergiftigd
- Dérobé heimelijk, stiekem
- Heureux gelukkig
- Laid lelijk, afgrijselijk
- Un animal parlant een sprekend dier
- Une fée een sprookje
- Lointain ver weg
- Chanceux gelukzak

- Empli de sagesse vervuld van wijsheid
- Effrayé geschrokken
- Déguisé gemaskerd, 2 gezichten
- Splendide uitmuntend
- Maudit vervloekt
- Un voleur een dief
- Un roi een koning
- Minuscule nietig ??
- Un géant een reus
- Un loup een wolf
- Un prince een prins
- Un enfant een kind

INTERRUPTION; onderbrekingskaarten

- Une cuisine een keuken
- Une rêve een droom
- Une capelle een kapel
- Une épreuve een proef / test
- Un mari/une feeme een echtpaar
- Une maison een huis
- Un plan een plan
- Mauvais slecht
- Des escaliers de trappen
- Un orage een onweer
- Idiot idioot / zot
- Un arbre een boom
- Une grenouille een kikker
- Aveugle blind
- Un orphelin een wees
- Un présent een geschenk
- Un objet parlant een sprekend voorwerp
- Un cheval een paard
- Une clé een sleutel
- Fou zot zijn
- Un monstre een monster

"DENOUEMENT ontknoping" kaarten

- Alors, le roi s'attendrit..... à leur mariage
- Toen wachtte de koning hen op en gaf zijn toestemming voor hun huwelijk
- Alors, il prit conscience..... son frère
- Toen merkte hij dat zijn broer trouw was.
- Alors, ils jurèrent..... sa battre
- Toen zweerden zij om nooit meer te vechten
- Alors, l'enigme..... résolue
- Toen kwam het tot een resoluut einde
- Alors l'héritier sur le trône
- Toen werd de wettige erfgenaam terug op de troon geplaatst.
- Ce qui prouve..... attentif à ses compagnons

- Dat wil zeggen dat eenieder aandacht moet hebben voor zijn gezelschap
- Alors ils échapperent.....leurs ravisseurs et rentrèrent chez eux
- Toen ontsnapten ze aan hun achtervolgers en kwamen terug bij hen
- Mais il avait.....était apparu
- Hij is even mysterieus verdwenen zoals hij gekomen is
- La malédiction..... été annoncé
- Zoals voorspeld werd de vervloeking gebroken
- Et à dater.....de sa mère
- En vanaf die dag luisterde hij naar de wensen van zijn moeder
- Et le prophétie s' accomplit
- En de voorspelling kwam uit
- Il remercient.....tous sauvés
- Zij bedankten de helden die hen allen hadden gered
- Mais elle revint.....en temps
- Maar zij kwam af en toe eens langs om hen terug te zien
- Elle ne..... s'éloigner
- Zij liet hem nooit meer weggaan
- Et en ce les jours
- En op die plaats kwamen zij elke dag bijeen
- Alors il trouva..... Humaine
- Toen vond hij zijn menselijke schijn terug
- Alors les malandrins..... Oubliettes
- Toen werden de slechteriken in de vergetelijkheidgeworpen
- Alors les flammes..... le lieu maudit
- Toen verspreidden de vlammen zich en verwoestten de
- Vervloekte plaats
- Et à ce jour..... enfuie
- En vanaf die dag weet niemand waar ze is heengevlucht
- Elle le porta.....oublier
- Zij draagt het altijd bij zich om het nooit meer te vergeten
- Alors le village..... nouveau prospère
- Toen het dorp werd heropgebouwd kreeg het leven er een voorspoedige bloei
- So,n dévouement ... la maédiction
- Zijn woorden verbraken de vervloeking
- Sa peine..... à la joie
- Haar pijn verdween om plaats te maken voor vreugde
- Et le roi inhabtiuel
- En de koning stelde haar tevreden met een ongewoon geschenk
- Et il fut..... sa famille
- En hij werd verenigd met zijn familie
- Alors la reine..... promise
- En dan gaf de koningin haar het beloofde loon
- Alors elle dévoilla..... Se marièrent
- En zij gaf hem haar echte naam en ze trouwden
- Et ils devinrent.....leur mensonge
- Door hun slechtheid,leugen en kwaadwilligheid werden ze blind tot aan het einde van hun dagen
- Alors il lui..... se marierent
- Dan vergaf hij hen en ze trouwden
- La mort.....de se marier
- De tragische dood van zijn overste liet hen toe te trouwen

- Mais peu import..... jamais le retrouver
- Maar de tijd die voorbij is vindt men nooit meer terug
- Et le royaume.....du tyran
- En het koninkrijk verheugde zich op 't einde van de heerschappij van de tiran
- Ils le mangèrent..... savoureux
- Ze aten op het festijn en ze lieten het zich smaken
- Et aussi longtemps..... lui ôter
- En zo lang ze leefden konden ze hem niet afdoen
- Alors ils leoriginal
- Ze bezorgden het terug aan de wettige eigenaar
- Alors tout fut.... Gloire passée
- Alles werd heropgebouwd naar het beeld van de vergane glorie
- Alors le malifice leur liberté
- Toen werd het slechte gebroken en zij vinden hun vrijheid terug
- Alors ils beaucoup d'enfants
- En ze leefden gelukkig en hadden vele kinderen
- Ils lesoit suffisamment âgée
- Ze bewaakten hen tot ze oud genoeg waren
- IL récupéra..... son chemin
- Hij verzamelde zijn wapens en vervolgde zijn weg
- Cette histoire.....du royaume
- Deze geschiedenis is de oorsprong van de naam van het koninkrijk
- Avec l'aurore..... un monde serein
- de aanvang van de nieuwe dageraad brengt hen een nieuwe wereld
- alors le roi..... grâce
- en dan gaf de koning hen gratie
- Et par la suite..... au trône
- En vervolgens nam hij de troon aan
- Leurs enfants.....mort
- Hun kinderen erven na hun dood
- Ce quitriomphe toujours
- Dat bewijst dat de liefde altijd triomfeert
- Alors il lui.....vécurent heureux
- En dan bekende hij dat hij de prins was en ze leefden gelukkig
- Et elle fuit.....sa famille
- En zij werd opnieuw herenigd met haar familie
- Il reconnut.....se repentet
- Hij erkende zijn beoordeelde fouten en kreeg berouw
- Vous m' avez libéré..... Epouse
- U hebt me verlost van mijn betovering en morgen zal ik uw bruid zijn
- Alors ils reconstituèrent.....le passé
- Toen herbouwden ze de plaatsen waar ze vroeger geweest zijn
- Le roi accorda.....heureux
- De koning gaf zijn toestemming aan wat hij had beloofd en allen waren gelukkig
- Le véritable.....l'enchantement
- De echte liefde zal de betovering breken
- Et d'apresdansent toujours
- En na de geruchten dansten zij altijd
- Et les parents.....si longtemps
- En de ouders vonden hun kinderen terug die zij al lang verloren hadden



Date Last Modified: 18-08-2000

© Deze pagina is onderdeel van de vzw Vlaams Spellenarchief
