

Sterke Verhalen

Waar of Niet Waar

Sterke verhalen van je opa, je vrienden of van jezelf. Iedereen kent ze wel, mensen die altijd de meest fantastische avonturen beleven bij alledaagse dingen zoals autorijden, koken of op het werk. Maar welke verhalen zijn waar en welke zijn door een enorme fantast bij elkaar verzonnen?

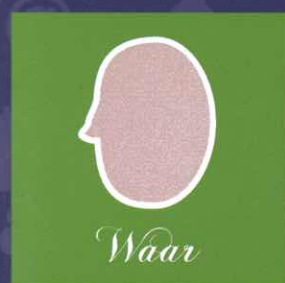
Speelmateriaal



55 verhaalkaarten
(waarvan 10 blanco)



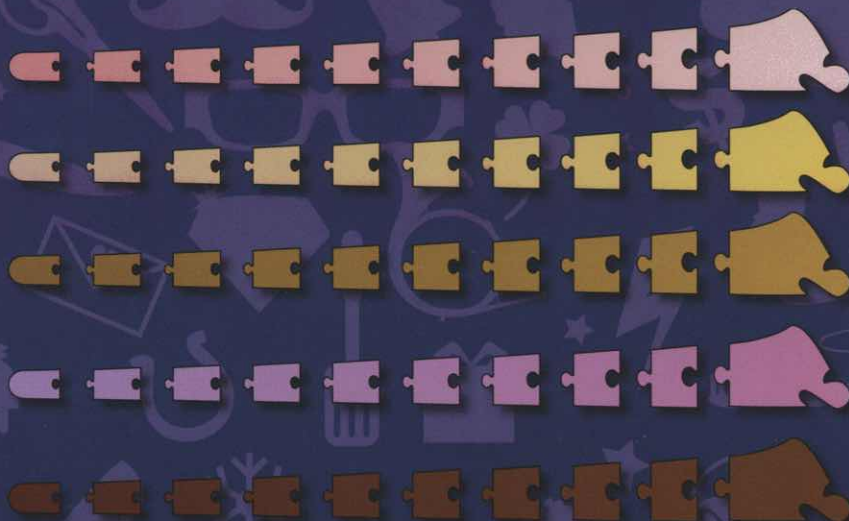
1 speelbord



5 fiches "Waar"



5 fiches "Niet Waar"



50 neusstukken (10 per kleur)

Kort speloverzicht

De spelers vertellen elkaar verhalen naar aanleiding van het onderwerp op een kaart. Dit verhaal mag echt gebeurd zijn, maar dat hoeft niet. De andere spelers moeten raden of het verhaal "Waar" of "Niet Waar" is.

Vorbereiding

- Schud de verhaalkaarten.
- Geef iedere speler 1 fiche "Waar" en 1 fiche "Niet Waar".
- Geef iedere speler alle neusstukken in één kleur.
- Leg het speelbord midden op tafel.



Spelverloop

De speler die altijd de sterkste verhalen vertelt, wordt de eerste verteller. Hij trekt een verhaalkaart en vertelt vervolgens een verhaal over het onderwerp dat erop staat. Hij mag dit begrip ruim interpreteren.

Spanje

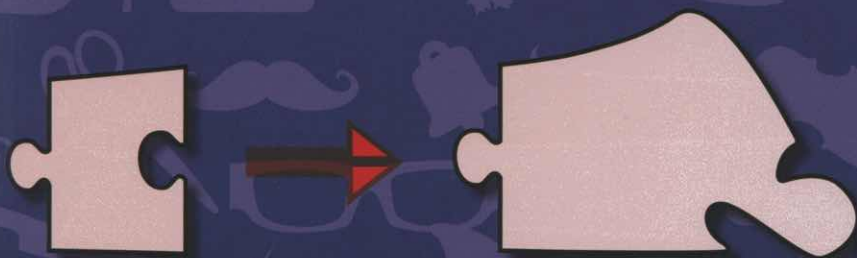
Voetbal

Beeldende kunst

*Sterke
Verhalen*

Daarna legt hij een van zijn fiches ("Waar" of "Niet Waar") gedekt voor zich op tafel om aan te geven of het verhaal waargebeurd of verzonnen is.

Nadat de verteller zijn fiche heeft gekozen, kiezen alle andere spelers ook 1 fiche en leggen deze gedekt voor zich neer. Heeft iedereen gekozen, dan draaien alle spelers hun fiche om. De verteller krijgt voor iedere speler die het verkeerde fiche heeft gekozen 1 punt. De score houdt de verteller bij door per gewonnen punt een neusstuk op zijn neus te zetten.



Nu wordt de volgende speler met de klok mee de verteller, enzovoort.



Speel Waar of Niet Waar ook online!
www.waarofnietwaar.nl

Einde spel

De speler die als eerste al zijn neusstukken op zijn neus heeft, wint het spel.

Varianten

- Op de blanco speelkaarten kunt u zelf verzonden onderwerpen schrijven. Schud deze kaarten aan het begin van het spel met de rest mee.
- Om het spel moeilijker te maken, kunt u iedere speler 2 kaarten laten trekken. Hij moet beide begrippen in zijn verhaal opnemen.



Speler 2 is de winnaar



Auteur: Koen Linders
Illustraties: Wietske de Blauw
Spelregels: Wim de Boer, Daniël
Hogetoorn
Eindredactie: Wim de Boer

Alle rechten voorbehouden
Made in The Netherlands

© 2011 999 Games b.v.
Uitgever en distributeur:
999 Games b.v.
Postbus 60230
NL - 1320 AG Almere
www.999games.nl
Klantenservice: 0900 - 999 0000
klantenservice@999games.nl