

een improvisatie verhaalspel voor 2 tot 6 spelers vanaf 5 jaar  
vrij vertaald door Piet Notebaert (KHBO-Spellenarchief, Brugge)

## Spelmateriaal

- speelbord met draaiwijzer
- 48 verhaalkaarten
- 10 Plotseling! kaarten

## Spelidee

Tale Spin is een improvisatiespel waarbij alle spelers samen een origineel verhaal verzinnen. Het bevat drie verschillende soorten verhaalkaarten:

- Magie & Mysterie (draak op rugzijde)
- Actie & Avontuur (luchtballon op rugzijde)
- Leuk & Fantastisch (plantje op rugzijde)

Bij het begin van het spel ontvangen de spelers een willekeurige voorraad verhaalkaarten van de drie soorten, maar tijdens het spel kunnen ze aanvullende kaarten krijgen waarbij ze de soort mogen kiezen.

Vooraf spreken de spelers af of het spel al dan niet eindigt met een winnaar.

## Spelvoorbereiding

- Vooraleer je start met spelen, plaats je alle verhaalkaarten met hun illustratie naar beneden in de doos. Meng de 10 Plotseling! kaarten en leg ze als verdekte stapel klaar op hun plaats op het speelbord.
- Zonder te kijken, steekt elke speler om beurt zijn hand in de doos en neemt een bepaald aantal verhaalkaarten:
  - bij 2 spelers: elk 7 kaarten
  - bij 3 spelers: elk 6 kaarten
  - bij 4 spelers: elk 5 kaarten
  - bij 5 spelers: elk 4 kaarten
  - bij 6 spelers: elk 4 kaarten

Deze kaarten legt elke speler open voor zich neer.

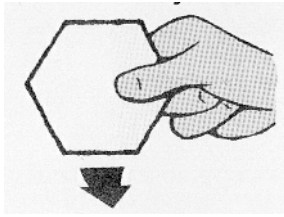
## Start van het spel

De spelers spreken onder elkaar af wie mag beginnen. Dit kan de jongste of de oudste speler zijn, maar evengoed die speler die een goed idee voorstelt om het verhaal te beginnen.

Deze speler plaatst één van zijn verhaalkaarten op het vakje helemaal in het midden van het speelbord en gebruikt de illustratie om het verhaal te starten.

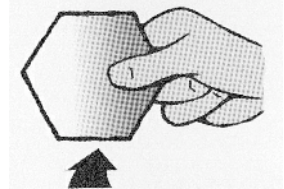
## Spelverloop

Nadat de eerste speler zijn kaart heeft geplaatst, komen alle andere spelers in uurwijzerzin aan de beurt. De speler draait de wijzer in het rond en voert de bijbehorende actie uit:



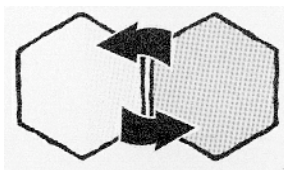
### Speel een kaart

Kies om het even welke kaart uit je eigen voorraad en plaats deze op het volgende vakje van de spiraal op het speelbord. Vertel het verhaal verder vanaf het vorig geplaatst verhaalkaartje. Je moet de tekening op de kaart gebruiken, maar je mag vanzelfsprekend heel creatief zijn (zie tips).



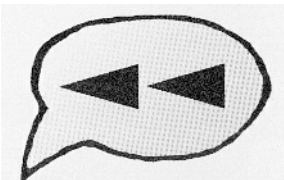
### Neem een kaart

Neem een nieuwe kaart uit de doos. Je mag de soort vrij kiezen. Maar je mag deze beurt geen kaart uitspelen.



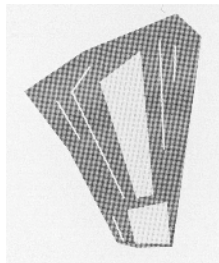
### Ruil een kaart

Leg om het even welke kaart van je voorraad terug in de doos en neem een andere. Je mag de soort vrij kiezen. Maar je mag deze beurt geen kaart uitspelen.



### Vertel het hele verhaal

Vertel het hele verhaal opnieuw vanaf de startkaart tot en met de laatst geplaatste kaart. Als je het verhaal opnieuw kan vertellen, mag je een eigen verhaalkaart toevoegen. Lukt het je niet om het hele verhaal na te vertellen, dan mag je geen kaart uitspelen.



### Plotseling!

Neem een Plotseling! kaart van de stapel. Je moet deze kaart uitspelen. Deze kaarten tonen geen tekening maar voegen wel iets bijzonders aan het verhaal toe.

Je speelt de kaart op het speelbord en zegt "en plotseling was er..."

 <p>iemand of iets die <b>zei...</b></p>	 <p>iemand of iets die <b>dacht...</b></p>	 <p>iemand of iets die <b>zag...</b></p>	 <p>iemand of iets die <b>hoorde...</b></p>
 <p>iemand of iets die <b>voelde...</b></p>	 <p>iemand of iets die <b>rook...</b></p>	 <p>je mag zelf kiezen</p>	

## Einde van het spel

met een winnaar...

Komt een speler aan de beurt die nog slechts één kaart bezit, dan draait hij de wijzer rond en volgt de instructies als gewoonlijk op. Indien de draaiwijzer hem de mogelijkheid biedt om zijn laatste kaart uit te spelen, dan moet hij eerst het hele verhaal vanaf de start opnieuw vertellen.

Indien dit lukt, dan plaatst hij zijn laatste kaart, beëindigt het verhaal en wint daarmee het spel.

Indien de speler het verhaal niet correct kan navertellen, dan mag de speler zijn allerlaatste kaart niet uitspelen en moet een volgende beurt afwachten.

zonder een winnaar...

De spelers kunnen vooraf afgesproken hebben om enkel maar plezier te beleven met het verzinnen van een gek verhaal zonder dat er een echte winnaar opduikt. In dit geval spelen de spelers gewoon verder totdat iedereen al zijn kaarten kon uitspelen.

## Tips bij het verzinnen van een verhaal

Vlot het niet met het verhaal?

Hier volgen enkele tips:

- **Wie** zal in dit deel van het verhaal voorkomen?  
Iemand die reeds aanwezig was of wil je liever een nieuw personage fantaseren?  
Indien er een voorwerp op de verhaalkaart getekend staat, van wie is dan dit voorwerp?
- **Waar** speelt dit deel van het verhaal zich af?  
In dezelfde omgeving van de vorige gebeurtenissen of bedenk je liever een nieuwe plaats?
- **Wanneer** speelt zich dit af?  
Je kan er voor kiezen om terug te keren naar een gebeurtenis die zich lang voor dit verhaal afspeelde (maar die wel invloed heeft op wat later zal komen...).
- **Wat** staat er op de tekening?  
Misschien zit er meer achter die tekening dan je eerst kan zien.  
Heeft dit voorwerp een ongewoon of onverwacht nut?  
Bezit het voorwerp een magische kracht?
- **Een detail** in de tekening kan heel belangrijk zijn.  
Je kan dit detail gebruiken als onderwerp in je verhaal in plaats van de volledige illustratie.
- **Vroegere gedeelten van het verhaal** kunnen verwijzen naar deze kaart.  
Bekijk eens het hele verhaal. Misschien staat er iets op jouw kaart dat verwijst naar iets wat reeds eerder gebeurd is.