

# Waar OF NIET WAAR

## HET ONGELOOFLIJK BIZARRE FEIT-OF-FICTIE SPEL

### 2 - 6 spelers SPELREGELS

De waarheid is vaak nog gekker dan een mens aan onwaarheid verzinnen kan. Als je 'Waar of Niet Waar' speelt, moet je bij elke kaart beslissen of wat je hoort werkelijk ongelooflijk is of ongelooflijke werkelijkheid.

### DOEL VAN HET SPEL

Als eerste speler een complete ronde over het speelbord maken door de juiste keuze te maken tussen Waar of Niet Waar.

### INHOUD

Speelbord, 286 kaarten, kaarthouder, 4 rubber voetjes, 12 antwoordkaarten met Waar en Niet Waar, 2 categorie-kaarten, 6 pionnen, dobbelsteen, zandloper, stickervel.

### VOORBEREIDING

Hoe meer mensen er mee spelen, hoe meer plezier! Het spel is het leukst met vier of meer spelers. Lees voor een spel met minder spelers (2 of 3) "DE SPELREGELS VOOR EEN GROEP VAN 2 OF 3 SPELERS".

1. Open het speelbord.

2. Haal de twee categorie-kaarten van de stapel en leg ze onder handbereik van alle spelers op tafel. Deze kaarten zijn een geheugensteuntje tijdens het spel.



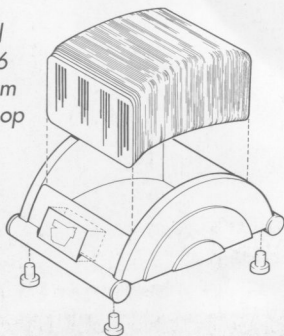
CATEGORIE-KAARTEN

3. Neem de 12 antwoordkaarten met Waar en Niet Waar van de stapel en geef elke speler een duo (met hetzelfde plaatje op de achterkant). Leg ongebruikte antwoordkaarten terug in de doos.

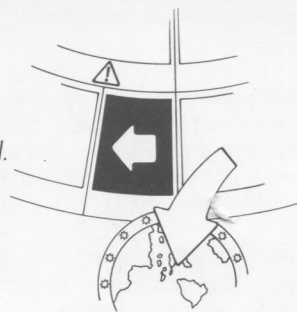


KAARTEN MET WAAR & NIET WAAR

4. Plak de stickers zoals afgebeeld op de kaarthouder. Doe de 286 kaarten in de kaarthouder en zet hem onder handbereik van alle spelers op tafel.



5. Alle spelers pakken een pion en zetten hem op hun startvakje (van dezelfde kleur). Iedere speler heeft een eigen startvakje met een pijl en een finish-vakje met een wereldbol.



6. Zet de zandloper en de dobbelsteen naast het speelbord.

### HET SPEL

1

De spelers lezen om de beurt één van de uitspraken op een kaart voor. Beslis wie er mag beginnen. Daarna gaat het spel verder met de wijzers van de klok mee

2

Als je aan de beurt bent om voor te lezen, pak je een kaart uit de voorkant van de kaarthouder. De kaarten zijn verdeeld in de volgende categorieën:

**GEEL: V.CHR.**

**GROEN: 0 - 1899**

**ORANJE: 1900 - NU**

**BLAUW: ELKE PERIODE**

Bekijk op welke kleur je staat om te bepalen welke categorie je moet voorlezen. Dan lees je de uitspraak van die kleur hardop en duidelijk voor. Zorg dat de andere spelers niet kunnen zien welk antwoord er op de achterkant van de kaart staat!

3

Als je de uitspraak hebt voorgelezen, draai je de zandloper om.

4

Alle spelers moeten nu besluiten of de uitspraak die jij voorlas waar of niet waar is. Iedereen - behalve de voorlezer - bepaalt z'n keuze en legt de antwoordkaart met "Waar" of "Niet Waar" (met de tekst omlaag) voor zich op tafel. (**Belangrijk:** zorg dat je tegenstanders niet zien welke kaart je niet gebruikt - want dan weten ze meteen welk antwoord je hebt gekozen!)

Spelers die nog geen antwoordkaart op tafel hebben liggen wanneer de zandloper leeg is, hebben automatisch het verkeerde antwoord gegeven!

5

De speler links van de voorlezer gooit de dobbelsteen. Hiermee wordt bepaald hoeveel vakjes de spelers hun pion mogen verplaatsen. Maar daarover straks meer...

6

Nu draaien alle spelers tegelijkertijd hun antwoordkaart om.

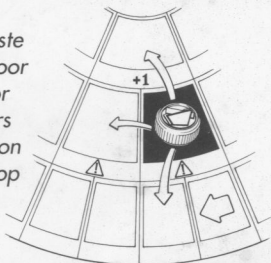
7

De voorlezer draait de kaart om en leest het juiste antwoord op zijn of haar uitspraak voor.

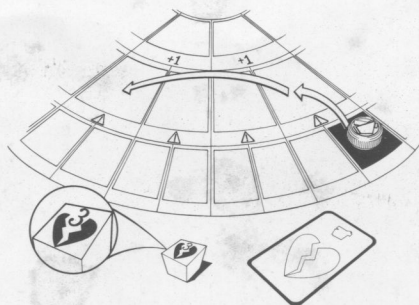
8

**Het juiste antwoord:** als jouw antwoord hetzelfde is als dat op de achterkant van de kaart, mag je jouw pion één vakje over het speelbord verplaatsen. Dat wil zeggen: één vakje met de klok mee, OF één vakje naar het midden toe, OF één vakje van het midden af.

Als de dobbelsteen ook het juiste antwoord aangeeft – een hartje voor Waar, of een gebroken hartje voor Niet Waar – dan mogen alle spelers die het juiste antwoord gaven hun pion zoveel vakjes verder verplaatsen als op de dobbelsteen staat.



Voorbeeld: je hebt geraden dat het juiste antwoord "Niet Waar" was. De dobbelsteen staat op **3**. Dit betekent dat je in totaal vier vakjes mag verplaatsen (1 + 3 = 4). Je besluit een combinatie te maken: 1 vakje naar het midden en 3 vakjes met de klok mee.

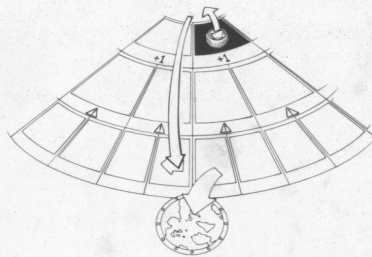


Je mag niet diagonaal van het ene naar het andere vakje verplaatsen

Er mogen 2 of meer pionnen tegelijk op een vakje staan.

Elke rij meer naar het midden van het speelbord bestaat telkens uit de helft minder vakjes. Daar gaat je pion dus twee keer zo hard. Lekker snel, maar pas op.... hardlopers zijn doodlopers!

**Het verkeerde antwoord:** als jouw antwoord niet hetzelfde is als dat op de achterkant van de kaart, moet je jouw pion één vakje naar het midden van het speelbord verplaatsen. En dat is het gevaar! Als je het verkeerde antwoord hebt gegeven en daardoor in de middencirkel terecht komt, moet je terug naar je startvakje. Je moet weer helemaal opnieuw beginnen!



9

Als alle spelers hun pion verplaatst hebben, zet de voorlezer de gebruikte kaart achterin de kaarthouder en de speler links van hem/haar is aan de beurt om voor te lezen. De speler links van de voorlezer gooit de dobbelsteen.

### DE WINNAAR

De eerste speler die een heel rondje om het speelbord afmaakt en veilig op zijn of haar wereldbol arriveert, is de winnaar. Je hoeft niet precies op je wereldbol uit te komen.

Als twee of meer spelers tijdens dezelfde beurt hun wereldbol bereiken, zijn er twee of meer winnaars.

### OM MEER TACTIEKEN AAN HET SPEL TOE TE VOËGEN...

**kan de dobbelsteen-gooier de volgende spelregels volgen:** Als je aan de beurt bent om de dobbelsteen te gooien, heb je kans op een extra bonus-vakje. Als je het juiste antwoord hebt gegeven en je pion staat op een vakje van de binnenste rij (met het +1 symbool), mag je je pion een extra vakje verplaatsen - in totaal dus twee vakjes. Je mag zelf bepalen of je snel rond de binnenste rij verplaatst, of twee vakjes naar buiten, of een combinatie van deze twee.

Als je antwoord ook nog hetzelfde is als dat van de dobbelsteen, dan mag je bovendien het aantal vakjes verplaatsen dat de dobbelsteen aangeeft.

Voorbeeld: een handige dobbelsteen-gooier (met de nodige mazzel) kan op deze manier zelfs vijf vakjes tegelijk verplaatsen: 1 (voor het raden van het juiste antwoord), + 1 (als bonus voor de dobbelsteen-gooier op een +1 vakje), + 3 (het aantal stippen op de dobbelsteen) = 5!

Maar als je als dobbelsteen-gooier het verkeerde antwoord geeft en je pion staat op de middelste rij (met  $\Delta$ ), dan moet je je pion twee vakjes naar het midden van het bord verplaatsen... oftewel naar de middencirkel, dus je moet terug naar je startvakje.

### DE SPELREGELS VOOR EEN GROEP VAN 2 OF 3 SPELERS.

In plaats van het gewone spel, of wanneer er een kleinere groep van 2 of 3 spelers is, kan de voorlezer meer raden naar de antwoorden op de uitspraken. Lees de uitspraak op de kaart hardop voor en leg de kaart, zonder het antwoord te bekijken, op tafel! Verder gaat het spel zoals hierboven omschreven.

**MB**  
SPELLEN

© 1995 Hasbro International Inc. Alle rechten voorbehouden.  
Gedistribueerd in Nederland door Hasbro B.V.,  
Postbus 3010, 3502 GA Utrecht.  
Gedistribueerd in België door S.A. Hasbro N.V.,  
Internationale Laan 55/4, 1070 Brussel.